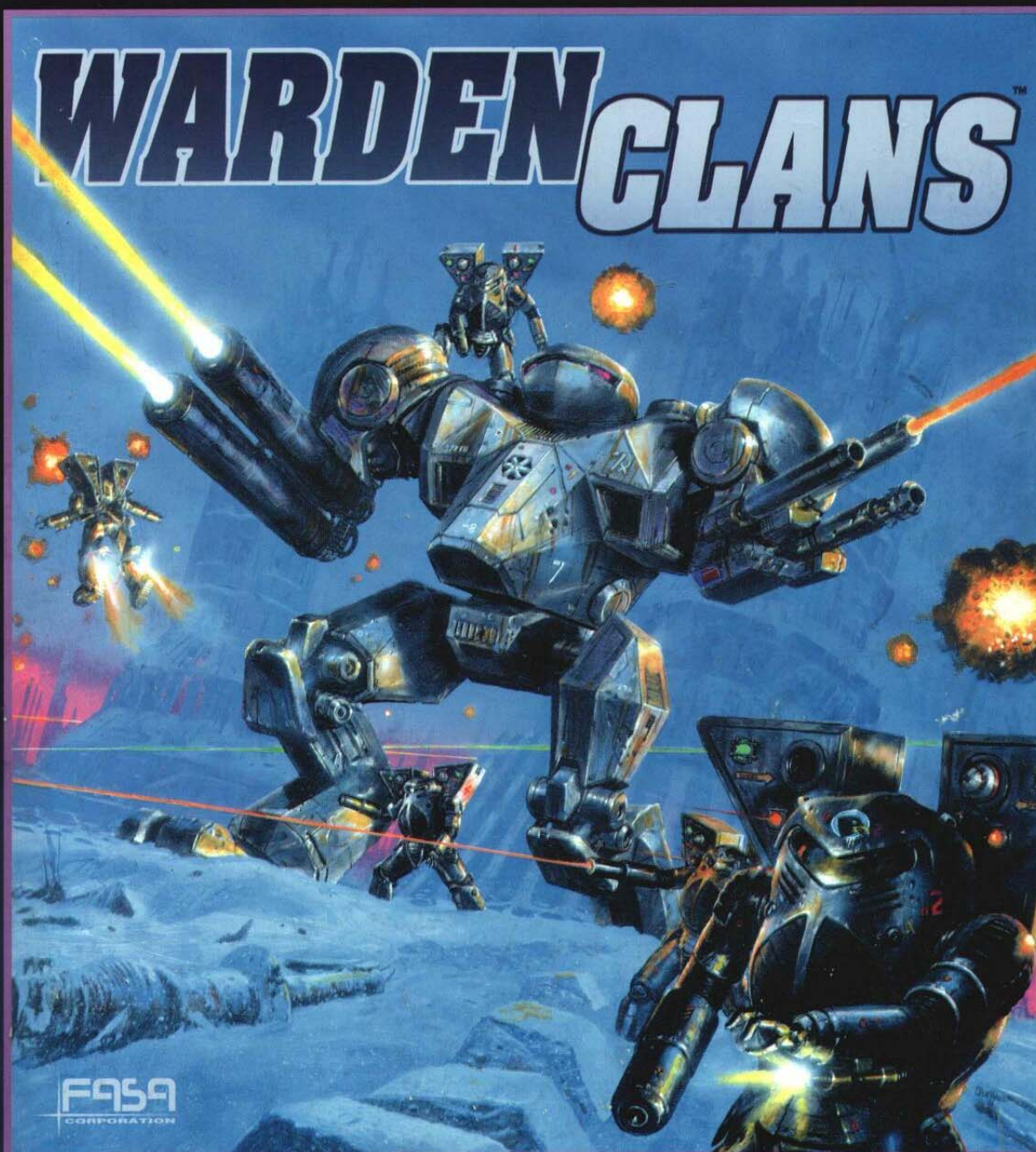


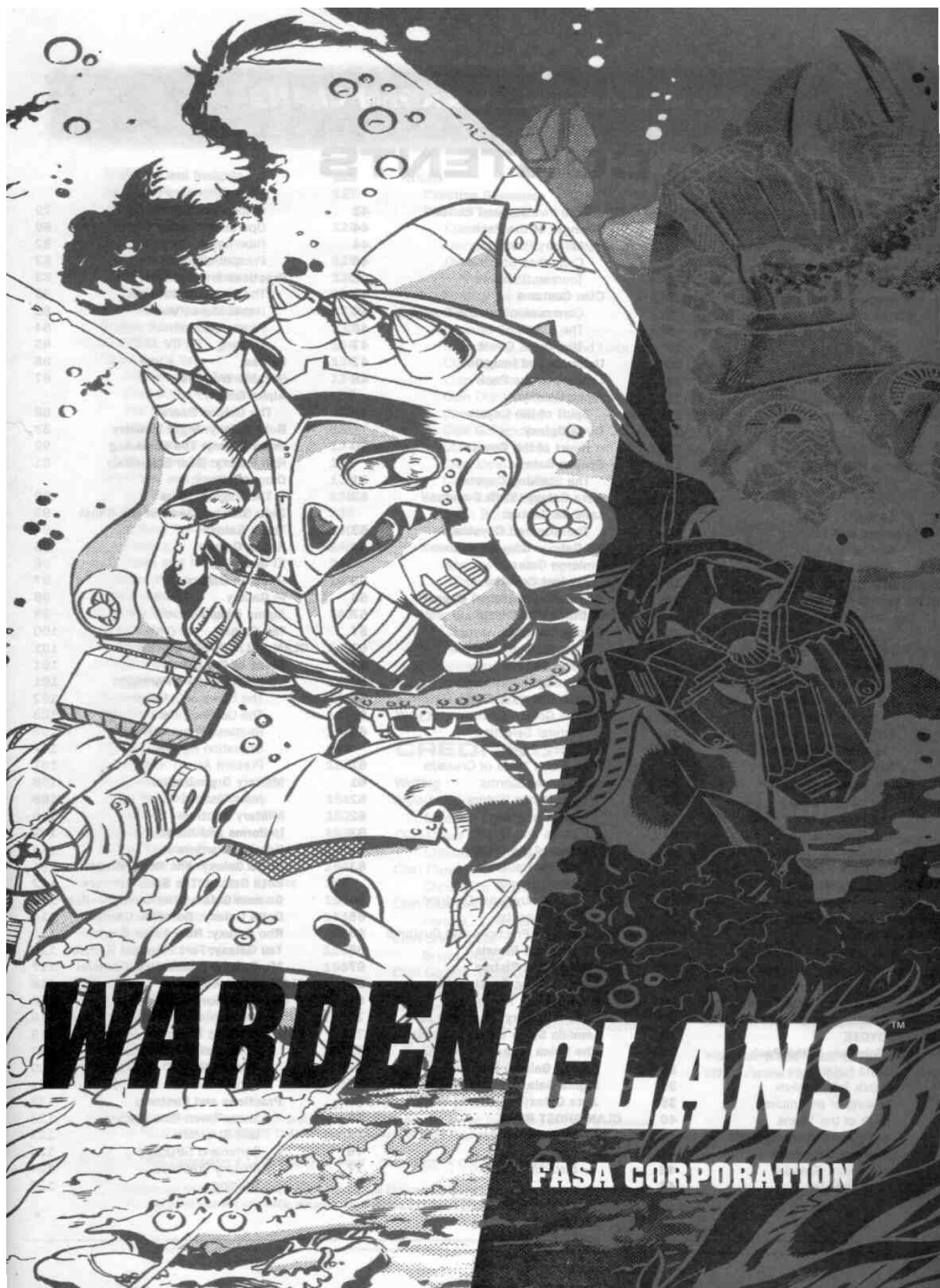
1711

BATTLETECH[®]

★ FIELD MANUAL ★

WARDEN CLANS[™]





СОДЕРЖАНИЕ

ВОИНСКИЙ КРУГОЗОР	4	Командная структура	45	Подготовка	85
ВВЕДЕНИЕ	5	Структура Тумена	45	Войска	85
ЗАЩИТНИКИ ИСТИННОЙ ВЕРЫ	6	Обычаи Клана	46	Знаменитые воины	87
Наследие Керенского	6	Единение с Койотом	46	Галактика Альфа:	
Путь к просвещению	6	Охота	46	Золотые Медведи	88
Братья по оружию	8	Поиск Видения	47	Галактика Бета:	
Военные подразделения	9	Униформа и знаки отличия	47	Ночные ревуны	89
Воины	9	Лидеры Стаи	48	Галактика Дельта: Блицкриг	90
Подразделения Мехов	10	Галактика Альфа: Дух Койота	49	Галактика Ро:	
Аэрокосмические части	10	Галактика Дельта: Сердце Койота	50	Медвежья сущность	91
Бронемашины	11	Галактика Эпсилон:		Галактика Омега:	
Пехотные части	11	Подкрадывающиеся Койоты	51	Разъярённые Медведи	92
Организационная доктрина	11	Галактика Зета: Быстрые Койоты	52	Галактика Зета:	
Расклад сил	12	Галактика Лямбда:		Когти призрака	93
Военная эстетика	12	Бронированные Койоты	53	Галактика Тета	94
Военная практика	15	Галактика Нью: Серые Койоты	54	Галактика Каппа	95
Заявки	15	Галактика Омикрон:		Галактика Кси	96
Испытания	16	Древние Койоты	55	Галактика Омикрон	97
Основы тактики	17	Галактика Ро:		Галактика Пи	98
Выращивание и подготовка	17	Караульные Койоты	56	Галактика Сигма	99
Сибко	18	КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ	57	Галактика Тау	100
Тренировка навыков	18	Сильные течения	57	КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА	101
СИЛА КЛАНОВ	19	Падение Амариса	57	Шаги танца	101
КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ	20	Клан Морской Лисы	57	Изменение Пентагона	101
Борющаяся Кобра	20	Кампания Пентагон	58	Видение Скорпиона	102
Начало мечты	20	Овладение течениями	58	Золотое Время	103
Рождение необходимости,		Золотой Век	59	Беспокойные годы	105
Крещение огнём	20	Естественный отбор	60	Операция Возрождение	107
Революционный взлёт	21	В ожидании крестового похода	61	Нынешние действия	107
Накопление сил при Ренессансе	21	Летние шторма	61	Военная организация	108
Просвещение Крестоносцев	22	Опасные воды	62	Военно-космические части	108
Воскрешение из руин	23	Новые течения	62	Военная доктрина	108
Проблески Рая	24	Времена и веяния	63	Униформа и знаки отличия	109
Вера и обычаи	24	Глубинные охотники	63	Знаменитые воины	110
Путь	24	Воины-торговцы	63	Галактика Альфа:	
Воздаяние	24	Сила и организационная доктрина	64	Горные мыслители	111
Монастыри	24	Военно-космические части	65	Галактика Бета:	
Подготовка	25	Военная практика и обычаи	65	Песчаные бегуны	112
Зубы Кобры	26	Знаки отличия и ритуалы	66	Галактика Гамма:	
Голова Кобры	30	Лидеры и райстары	67	Обитатели пещер	113
Кошки и Резерв	31	Галактика Альфа:		Галактика Дельта:	
Галактика Альфа:		Смертельный удар	68	Гарнизон Бородино	114
Краеугольный камень	32	Галактика Бета: Хищник	69	Галактика Ро:	
Галактика Бета: Бич Пентагона	33	Галактика Гамма:		Гарнизон Нового Ашура	115
Галактика Гамма:		Кусающие челюсти	70	Галактика Тау:	
Часовые Фараона	34	Галактика Лямбда Спина:		Гарнизон Форта Фэйрчайлд	116
Галактика Дельта:		Звёздный удар	71	Галактика Мю:	
Вершина Олимпа	35	Галактика Ро Спина:		Гарнизон Куинслэнда	117
Галактика Эпсилон:		Стальная душа	72	КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА	118
Устоять и донести	36	Галактика Омега: Запах крови	73	Взлёт над бедствиями	118
Галактика Зета:		Галактика Сигма: Щенки лисы	74	Взгляд в бездну	118
Пророки Вавилона	37	Галактика Зета:		Абсолютная власть	119
КЛАН КОЙОТА	38	Территориальные воды	75	Испытания и несчастья	120
Эпическая история Стаи	38	КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ	76	Хищные птицы	120
Дана Куфал	38	История Медведя	76	Недавние события	121
Герек Черновков	39	Истоки	76	Практика и обычаи	122
Создание Империи	39	Рождение Клана	77	Родовые Имена Снежного Ворона	123
Рождение Титанов	40	Золотой Век	79	Структура подразделений	123
Приход Ренессанса	41	Операция Возрождение	80	Командная структура	124
Праведная месть	41	Сезон спячки	82	Военная практика	124
Родовой скандал	42	Настоящее и будущее	83	Подготовка	125
Судьба	43	Практика и обычаи	83		
Вторжение и его жертвы	43	Достоинство силы	83		
Сила Стаи	44	Поспешность разорительна	83		
Военная практика	44	Значение семьи	84		

Униформа и знаки отличия	125
Знаменитые личности	127
Галактика Альфа:	
Галактика Быстрое Крыло	128
Галактика Бета:	
Галактика Штормовая Ворона	129
Гарнизонная Галактика Гамма	130
Гарнизонная Галактика Дельта	131
Гарнизонная Галактика Эпсилон	132
Гарнизонная Галактика Каппа	133
КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ	134
Повествование Гадюки	134
Основание и предательство	134
Клан без причины	135
Одинокий путь	135
Операция Возрождение	136
Щиплем перья Соколу	137
Разбитые мечты	137
Практика и обычаи	137
Структура подразделений	139
Командная структура	139
Военная практика	140
Подготовка	140
Униформа и знаки отличия	141
Знаменитые личности	142
Галактика Альфа:	
Галактика Стальная Гадюка	143
Галактика Бета:	
Галактика Стальные Зубы	144
Галактика Гамма:	
Галактика Атакующая Змея	145
Галактика Зета	146
Галактика Ро	147
Галактика Хи	148
Галактика Омега	149
Галактика Пси	150
Галактика Дельта:	
Галактика Фер-де-ланс	151
Галактика Нью	152
КЛАН ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)	153
Новое начало	153
Преследование Дымчатого Ягуара	154
Хранители Внутренней Сферы	154
Военные части - Стая	154
Состав войск	154
Военно-космические части	156
Военная практика	156
Вой Волка	156
Знаменитые личности	157
Галактика Альфа:	
Матёрые Волки	158
Галактика Бета:	
Волки-мародёры	159
Галактика Гамма: Волчи гусары	144
Галактика Омега:	
Стражи логова	160
КЛАНЫ-ХРАНИТЕЛИ	161
ГЛОССАРИЙ	167
ПРАВИЛА	171
Создание сценариев	171
Тумен Хранителей	174
Честь Клана	174
Использование правил	
скрытых юнитов	175
Превышение возможностей и	
преимуществ	175

Перехват инициативы	175
Движение за картой	175
Опрокидывание	176
Списки команд для BattleForce2	176
Клан Облачной Кобры	176
Клан Койота	177
Клан Алмазной Акулы	178
Клан Призрачного Медведя	180
Клан Гигантского Скорпиона	182
Клан Снежного Ворона	183
Клан Стальной Гадюки	184
Клан Волка (в изгнании)	185
Бронекостюмы Хранителей	185
Бронекостюм СИЛЬФ	186
Бронекостюм УНДИНА	187
Новое оборудование	184
Advanced Tactical Missile System	189
Savage Coyote	191
Новые WarShip'ы	193
Авианосец/Боевой крейсер	
класса Conqueror	193
Тяжёлый транспорт	
класса Leviathan	194
УКАЗАТЕЛЬ КЛАСТЕРОВ	
КЛАНОВ-ХРАНИТЕЛЕЙ	196
УКАЗАТЕЛЬ	206

СОЗДАТЕЛИ

Описание

Введение

Лорен Л. Коулмен

Клан Облачной Кобры
Кристоффер Троссен

Клан Койота
Кристоффер Троссен и
Хуг Браун

Клан Алмазной Акулы
Лорен Л. Коулмен

Клан Призрачного Медведя
Брайен Нистул

Клан Гигантского Скорпиона
Патрик Киркланд
Клан Снежного Ворона
Крис Хартфорд и
Майкл Козеннек

Клан Стальной Гадюки
Крис Хартфорд
Клан Волка (в изгнании)
Лорен Л. Коулмен

Разработка проекта

Брайен Нистул
Помощник разработчика
Рэндалл Н. Биллс

Редакторы проекта

Дайан Пайрон-Джелман
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Роберт Бойл
Деби Шеперс

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Редакционный штат

Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл

Производственный штат

Главный художник
Джим Нельсон
Иллюстрация обложки
Дуг Чеффи
Разработка обложки
Джим Нельсон
Иллюстрации
Дуг Чеффи
Фред Хупер
Дэвид Мартин
Джим Нельсон
Майк Нильсен
Мэттью Плог
Секция цветных иллюстраций
Мэтт Уилсон
Фред Хупер
Расположение:
Фред Хупер & Джим Нельсон

Штат перевода

Переводчик
Ярослав "Duke" Ненашев
Редактор
Константин "Sir Peter" Морозов
Консультант по переводу
Андрей "Green_Elf" Виляев

Специальная благодарность от переводчика:

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

Отдельное спасибо

Авторам оригинальных сурсбуков Кланов: Бренту Картеру, Эвану Джеймсону, Сэму Льюису, Блэину Парду, Майклу Пелличинотти, Бою Ф. Петерсону мл., Дэйну Пайрон-Джелман, Шэрон Тёрнер Мулхивилл и 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 500 предложений и они продолжают поступать...)

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

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. BATTLETECH FIELD MANUAL: WARDEN CLANS™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1998 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!

ВОИНСКИЙ КРУГОЗОР

Голубая молния сняла всю броню с правой ноги *Executioner'a*, пока плотный поток снарядов автопушки рвал в клочья его левую сторону. Ферростеклянный обзорный экран ОмниМеха окрасило стаккато импульсов рубинового света, образовав несколько дырок с левого края прежде, чем они расплавили ферроволоконную броню с головы ОмниМеха. Расплавленная броня стекала вниз, несколько капель прочертили на обзорном экране тонкие, серо-чёрные полосы.

Сильно стеснённая своими ограничительными ремнями, Звёздный Полковник Сара ДельВиллар из 3-го Медвежьего Гвардейского проигнорировала запах ионизированного воздуха и жжёного металла и выровнялась для ответного огня. Воспользовавшись крупнокалиберной автопушкой *Executioner'a*, она навела её на силуэт вражеского *Dire Wolf*, пытаясь зафиксировать риски компьютера нацеливания на его торсе или ногах. Риски стали золотыми; Сара ДельВиллар плавнов нажала триггеры. Залп с удвоенной скоростью из 12-сантиметровой автопушки Ультра прошёл мимо, почти полностью уйдя в землю. Залп из РДД был лучше - сноп огня разошёлся по верхней части торса и плечам штурмового Меха Волков в Изгнании, хорошенько встряхнув МехаВоина внутри него.

Воин Хан Йоргенссон поручил мне сбить его с ног.

Хан Призрачного Медведя Бьёрн Йоргенссон не выказал удивления ни от появления Фелана Келла вместе с его 4-м Волчьим Гвардейским в системе Утрехт, ни вызову от этих ренегатов за содержимое недавно прибывшего *Левуафана* Призрачных Медведей, который доставил полусобранные фабрики и машинную продукцию. Эти механизмы были необходимы Волкам, поскольку торопливое бегство во Внутреннюю Сферу оставило этих предателей без производственной базы. Хан Йоргенссон решил принять их бэтчелл. Что приведёт к *потере друзей в Великом Совете, если мы проиграем*. И по всем подсчётам из-за нечастых сражений Клан Призрачного Медведя должен был проиграть своё Испытание Владения.

Сара ДельВиллар больше не могла поклоняться, и ей пришлось пенять самой себе за плохой выбор оружия. Уже в движении система MASC *Executioner'a* позволила этой штурмовой машине бежать со скоростью более 80 км/ч, описывая круг позади своего оппонента. *Dire Wolf* конфигурации D мало годился для дуэли, но он нёс почти на 50% брони больше, чем *Executioner*. *Executioner* полагался на скорость, и противостояние с *Dire Wolf* напрямую негативно отразится на её единственном преимуществе. *осуществляй тактику Дымчатого Ягуара, и посмотри, что из этого выйдет. Клан Призрачного Медведя не готовит тупых воинов.*

Никто из этих Волков, очевидно, не представлял для неё конкуренции, хотя стоявший перед ней вольнорожденный Звездный Капитан уже сбил двух её лучших вернорожденных воинов. С начала сражения он как будто прирос к земле полагаясь на свою крепкую броню. Даже сейчас он разворачивается, сохраняя ДельВиллар в своей передней огневой четверти, игнорируя остальное сражение, где Тринарии сражались друг с другом.

Этот воин терпелив. Афф, он опасен. А мои воины продолжают терять здесь драгоценные мгновения, когда было бы лучше потрепать их основные силы. Но Хан Йоргенссон лично приказал элитному командному Тринарию ДельВиллар расколоть и добить фланговое подразделение Волков, предоставив честь столкнуться с Ранной Керенской Звёздному Капитану Ильзе Йоргенссон, которая сейчас командовала основными силами Медведей.

Сара ДельВиллар попыталась уступить требованию своего Хана и добилась максимальной скорости взамен дополнительной огневой мощи. Она знала, что будет в основном полагаться на систему MASC, рискуя полностью её "заморозить", но помочь ей было нечем. *При моём следующем манёвре я достаточно сблизюсь для прыжка в тыловую четверть Dire Wolf или в леса, куда в итоге двинется этот Волк.*

Но её оппонент предугадал готовящуюся ловушку и отошёл от стоящих деревьев, сокращая дистанцию для стрельбы собственным оружием с короткого расстояния. На этот раз произошёл огневой контакт. Она выдержала тяжёлый залп от *Dire Wolf*, потеряв более 4 т брони, успев захватить в прицел торс штурмового Меха и выпустить очередь снарядов 12-сантиметровой автопушки. Второй залп прошёл мимо, но обмен ударами сделал *Dire Wolf* более уязвимым. Сейчас или никогда - и, видя лес, стоящий заманчиво пустым, Сара ДельВиллар вновь задействовала схему MASC.

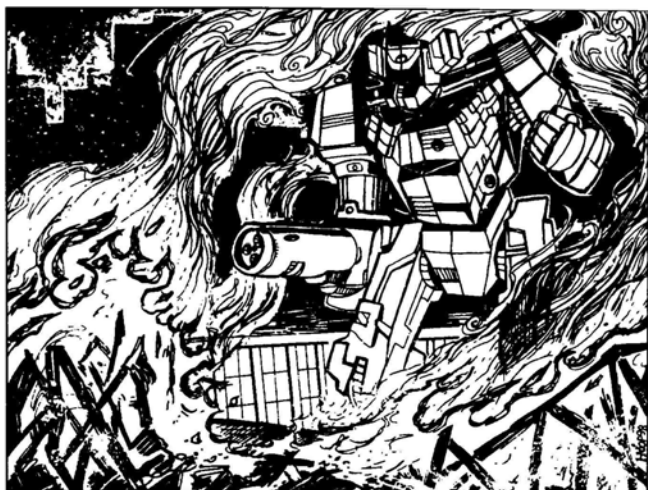
И тут MASC "замёрзла".

Executioner буквально врос в землю, система MASC в итоге подвела Звёздного Полковника, миомерная мускулатура системы перенапряглась до крайней степени. Звёздный Капитан Волков использовал лес как приманку, выведя из строя систему MASC и преуспел в этом. Рефлекторно, оправдывая 7 лет службы в 1-м эшелоне, Сара ДельВиллар не стала пытаться делать ни малейшей попытки двигаться и быстро навела свою автопушку и до того, как воин-Волк стал двигаться по полю дальше, выпустила по нему две очереди. Оба залпа, по наводке её компьютера нацеливания, попали. Она пробуравили глубокую дыру, попав туда же, что и предыдущее повреждение, сильно ослабив броню торса, буквально выпотрошив *Dire Wolf*. Она проводила взглядом неуклюжее падение этого Меха на землю.

Почувствовав подступивший комок к горлу, ДельВиллар вышла на связь: "Именем Хана Бьёрна Йоргенссона, я беру тебя как связанного". Она понимала, как шатко её положение, что в любую минуту они могут поменяться ролями, и только теперь увидела, что её руки мёртвой хваткой вцепились в управление Мехом. Из-за этого единственного человека мы жертвовали годами продукции и ресурсов. *Мой Хан видит в нём нечто, чего не видит во мне, и убеждён, что тот родился воином.* Важность момента довлела над Сарой ДельВиллар; и тут пришло вдохновение. Комплимент. Наибольший комплимент для него - назвать этого воина Внутренней Сферы полным именем. Она вновь вышла на связь.

"Добро пожаловать в Клан Призрачного Медведя, Рагнар Магнуссон".

ВВЕДЕНИЕ



ОТ СМОТРИТЕЛЯ

Основная причина задержки этого Полевого Руководства - потери Крестоносцев в Великом Отказе. Практически невероятные недавние события: потеря двух Кланов в домашних мирах и на театре военных действий — должны были найти своё отражение в настоящем Руководстве, это и вызвало задержку с его выходом в свет. Только недавнее урегулирование пространства Кланов позволило появиться этому руководству и оставило его своевременным.

Основа этого руководства разделена на несколько различных секций. В *Защитниках Истинной Веры* описываются наиболее важные исторические события и приводится основная военная инфраструктура, принятая в этих Кланах. *Рождение Воина* даёт возможность взглянуть на евгеническую программу и практику подготовки в Кланах глазами Хранителей. К этому изложению семь Ханов-Хранителей добавили военное описание своих собственных Кланов. Также добавлено описание Волков-ренегатов, составленное Смотрителем и истинным Кланом Волка.

Да не обвинит никто Смотрителя в провале его обязанностей.

- Каэль Першоу, 17 января 3061 года

В этот день наше долгое путешествие подошло к концу. Пусть каждый из нас отринет старое соперничество и внесёт вклад в создание новой цивилизации, никогда не забывая об ошибках прошлого или нашу мечту о лучшем будущем человечества. Эта мечта и собрала нас здесь вместе и будет вести нас, пока вновь не придёт наше время.

- Александр Керенский, речь в честь Дня Основания, 24 августа 2786 года

Наши победы доказывают справедливость Пути Кланов; так пусть же он всегда будет Истинной Верой. Пусть эти несколько слов всегда говорят о нашем появлении и предвещают наши победы.

Мы пришли.

- Николас Керенский, по завершении Операции Клондайк, 26 мая 2822 года.

Крестовый поход умер.

Не было ошибки в том, что в Кланах были сильны настроения Хранителей, противостоявших преследованию и навязыванию военного решения всей Внутренней Сфере, что умалчивалось в первом Полевом Руководстве Кланов. Когда было отвергнуто Токкайдское Перемирие, Крестоносцы стали понемногу нападать на Хранителей и двинулись вперёд, доказывая раз и навсегда преимущество их философии.

Никто, кроме, возможно, мистиков Нова Котов, не мог предвидеть такие далеко идущие изменения, быстро произошедшие с Кланами перед возобновлением вторжения: открытие домашних миров Внутренней Сферой, быстро последовавшей за полной гибелью Клана Дымчатого Ягуара. И тогда Крестоносцы потерпели неудачу в защите своего призыва ко вторжению в Испытании Отказа против всех войск Внутренней Сферы, которых они так долго считали бесполезными варварами. Что ещё можно говорить? Так или иначе, мы живём в мире.

Однако Кланов легко мир не переносят. Наши недавние и давнишние территориальные споры доказывают это. Наш Путь - это подготавливаться и становиться всё более сильными с каждым поколением, до того момента, пока не достигнем по-настоящему необходимого. Это - то, что забыли Крестоносцы в своей ошибочной поспешности, и то, что большинство Кланов-Хранителей всегда будет помнить. Так как мы продолжаем закалять себя относительно друг друга в тестах и Испытаниях, Полевое Руководство Хранителей поможет доказать величайшую важность нашего Пути более, чем что-либо иное.

Сейчас время самопроверки и подготовки к будущему для всех - и Хранителей, и Крестоносцев. Мы будем сдерживаться до того дня, когда уже мы бросим призыв. И в этот день наши враги вздрогнут, увидев, как мы выросли.

- Хан Бьёрн Йоргенссон, Клан Призрачного Медведя, 5 января 3061 года

ЗАЩИТНИКИ ИСТИННОЙ ВЕРЫ

Рабское следование формальному ритуалу - признак того, что кто-то не может подумать получше.

- Наташа Керенская, 2 февраля 3051 года

Кланы не так просто определить единственным словом, высказыванием или даже возможной книгой. Как и любое человеческое общество, мы сложнее. Мы насчитываем 14 различных Кланов (15, если добавить Клан Волка в Изгнании), каждый из которых состоит из 5-и каст и далее делится Родовыми Именами. Все Кланов и из различные части имеют явные желания и цели, а также различные методы их достижения. Ещё один Путь - Путь Кланов - подчёркивает наше различие. Именно этот Путь чести подвигнул Александра Керенского, кто первым увёл нас из падшей Внутренней Сферы, и видение Николаса Керенского, предвосхитившего наше становление и формирование. Этим он также формировал и будущее.

Но это будущее ещё не наступило. Введённые в заблуждение - или, возможно, отвлечённые - явной амбицией некоторых Кланов-Крестоносцев, мы двинулись слишком быстро и стали думать, что этим мы защищаем Внутреннюю Сферу. Именно поэтому точка зрения Хранителей будет существовать всегда. Однако мы не проиграли. Великое испытание, вторжение во Внутреннюю Сферу, многое сказало нам о нас. Сейчас пришло время двигаться вперёд к усилению, недостаток которого мы ощущаем. И задачей всех Кланов, будь то Хранители или Крестоносцы, - возродить в сердцах воинов бессмертные слова Керенских, которые продолжают вести нас во всём. Крестоносцы могут возражать, и их задачей является бросить вызов тем великим изменениям, которые пришли, но лишь мы поможем им увидеть их завершение. Для нас, Кланов-Хранителей, всё ещё только начинается.

НАСЛЕДИЕ КЕРЕНСКОГО

*Настанет день, когда наши потомки
Вернутся, требуя от имени нашего права.
Гордость наполнит их сердца, они раздавили
Чёрные эмоции, которые владели
Издавна Внутренней Сферой.
Но со славой придёт ответственность;
Без чистоты души мы не сможем помочь
Им прозреть, и лишь ослепнем сами.*

- Предание (Клан Волка), Отрывок 3, Стих 41,
Строки 1-8

Основатель, Николас Керенский, ставил Возвращение перед Кланами как нашу задачу и как судьбу, его же отец дал нам доктрину Скрытой Надежды. Но эти видения и надежды скрывают причину, которую многие позабыли или смотрят поверхностно.

Как говорит *Предание*, Скрытая Надежда Александра Керенского была дана "сыновьям их сыновей, которые однажды вернутся во Внутреннюю Сферу, принеся обратно просвещение Звёздной Лиги". А также "наше кровное наследие". *Предание* не призывает к оружию; ясно, что добровольно ушедшие в исход Силы Обороны

Звёздной Лиги (СОЗЛ) должны принести просвещение, а не военное завоевание. Желание Великого Отца всегда согревала нас в мрачные времена, которые он предвидел после ухода из Внутренней Сферы, выродившейся в жестоких Наследных Войнах, которые надолго подобно чуме охватили центральны миры после нашего исхода. Даже мы увидели цену этого, когда застарелая вражда и связи разрушили Миры Пентагона и вынудили нас уйти во второй Исход, ведомый сыном Александра и наследником его мечты, Николасом.

Также и Путь Кланов, данный нам Николасом Керенским, означал нечто более великое, нежели план военного похода. Его собственные слова предупреждают нас, что уклонение от ответственности будет стоить нам нашего разрушения. Он назвал нас Стражами Мира, Защитниками Мечты. Это и есть наша задача; скорее познать истину и возвратиться на путь, данный Основателем, что будет лучше и для Внутренней Сферы, и для Кланов.

Нам более приличествует терпение. Именно в этом нас и обвиняют.

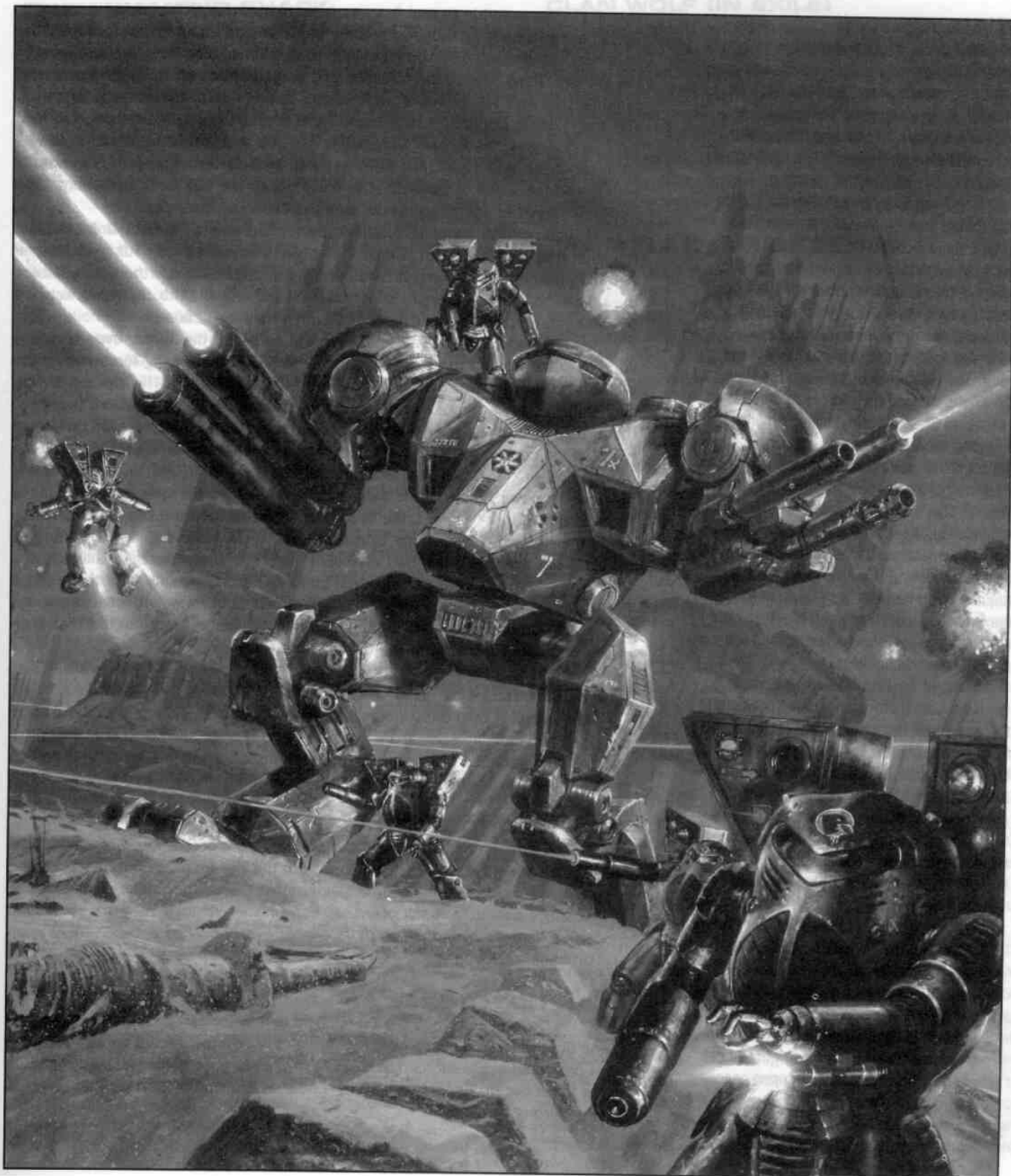
ПУТЬ К ПРОСВЕЩЕНИЮ

С началом Золотого Века, в ходе которого Кланов достигли наибольших своих технологических прорывов, мы стали приводить доводы в пользу других интерпретаций видения Александра Керенского и итоговый план Основателя. Ярость споров была такой, что даже воины из одного и того же Клана часто становились противниками друг друга. К концу 30-го столетия грань между двумя наиболее видными интерпретациями обозначилась явно, и почти каждый Клан встал на одну из сторон при дебатах, став Хранителем или Крестоносцем.

Хранители были сторонниками терпения - сложная позиция в обществе, взращённого для войны, - из-за того, что верили, что время Возвращения ещё не пришло. В записанных словах Керенских они и нашли опору для своей веры, что Кланов должны ждать призыва, пока некоторая внешняя угроза не нависнет над всем человечеством или же пока внутренние противоречия не подтолкнут человечество к самоуничтожению. Так называемые Кланов-Крестоносцы ошибочно верили, что Керенские никогда не убеждали нас ждать таких страшных обстоятельств. Они настаивали, что Внутренняя Сфера уже впала в варварство, откуда путь спасения - лишь Путь Кланов.

Крестоносцы пострадали от своего слепого высокомерия, попытаюсь по-другому интерпретировать само основание общества Кланов. Усилия Хранителей дать им новую цель стоили времени, но попытка не увенчалась успехом. JumpShip КомСтара из Внутренней Сферы, затерявшийся среди звёзд, нашёл свой путь в пространство Кланов. Клан Дымчатого Ягуара нашёл достаточную поддержку при голосовании за вторжение, мотивируя это тем, что Внутренняя Сфера может сама вторгнуться в наши домашние миры (угроза, ставшая реальностью гораздо позднее).

DEFENDERS OF THE TRUE FAITH



ПОТЕРЯ ХРАНИТЕЛЕЙ

Перемещение Клана Призрачного Медведя во Внутреннюю Сферу, хотя и неожиданное и тревожное, бледнеет по сравнению с выбором Клана Нова Кота сражаться на стороне Звёздной Лиги против их сотоварищей-Кланов. Сделав это, они покинули домашние миры Кланов и откололись от Кланов, выбрав то, что никто не мог предвидеть.

Некоторые сигналы поступили, когда в ходе сражений, в которых Клан Дымчатого Ягуара был выбит из своей Оккупационной Зоны во Внутренней Сфере, - тогда войска Нова Котов дезертировали от Армии новой Звёздной Лиги. Однако в этих конфликтах Нова Коты вели себя подобно Кланам. Их встречные баттеллы были сомнительны, но они буквально соблюдали ритуал Кланов, если не их дух. Финал наступил, когда Ханы Нова Котов присоединили свои войска к Звёздной Лиге на Стране Мечты, выбрав Ледяных Хеллионов и нанеся им поражение как часть Испытания Отказа Внутренней Сферы. Этим действием они оборвали последние нити, связывающие их с Кланами. Хотя Клан Звёздного Ужа призвал к Испытанию Уничтожения, Клан-Хранители, ведомые Кланом Призрачного Медведя, пресекли все эмоции. Клан Волка вместо этого предложил Отречься от Клана Нова Кота. Без Ханов, представляющих их в Великом Совете, от Нова Котов в конце концов Отреклись и им был дан 1 месяц, чтобы покинуть их владения в домашних мирах.

Однако большинство Кланов считали Нова Котов предателями, и некоторые из них атаковали анклавы Котов ещё до завершения отпущенного периода. Т.к. Клану недоставало подготовки Призрачных Медведей, эти атаки нанесли им значительное повреждение. Многие воины из Нова Котов погибли, давая своим гражданским время, чтобы они начали уход во Внутреннюю Сферу. Если бы не нескольких Кланов, активно помогавших Нова Котам при их отступлении, от подразделений Котов вряд ли бы что осталось. В конце концов очень немного воинов-Котов из пространства кланов дожили до того момента, когда увидели Внутреннюю Сферу.

Сейчас, когда от Клана Нова Кота официально Отреклись, он присоединился к новой Звёздной Лиге, и они, конечно же, контактируют с Кланом Волка в Изгнании. Мы не можем сказать, насколько изменятся отношения между Кланами Нова Кота и Призрачными Медведями после Отречения от Котов, хотя Медведи вряд ли вступят с ними в открытые переговоры.

Подкрепляемый в основном войсками Крестоносцев, паровой каток Кланов быстро прошёлся по Периферии и начал неуклонно приближаться к Терре. Клан Волка, сильнейший из Кланов-Хранителей, перехватил инициативу и возглавил наступление вторгавшихся, понимая, что только лидер вторжения может развернуть его или приостановить. Трагическая смерть ильХана Лео Шоуэрс, Хана Дымчатого Ягуара, избранного возглавить вторжение, дала Волкам шанс принять лидерство. Хан Волков Ульрик Керенский был избран ильХаном и он стал инициатором Токкайдского Перемирия. Перемирие прекращало войну на 15 лет, за это время Ульрик надеялся так или иначе остановить безумие Крестоносцев.

Хотя позднее политические манипуляции дискредитировали достижения Ульрика, факт остаётся фактом - на Токкайдо Клан-Крестоносцы были побеждены. ИльХан Керенский предлагал им хорошо подготовиться и не недооценивать врага, но это пожелание было проигнорировано. Волки Керенского были единственным Кланом, достигшим двух побед на Токкайдо, обогнав Клан-Крестоносцы.

Крестоносцы делали всё, что было в их силах, чтобы нарушить перемирие, даже когда многие Клан-Хранители пытались урезонить их. Это разобщение привело к Войне Отказа Волка-Сокола, почти полностью уничтожившей Клан Волка. Волки-Хранители выполнили свою цель - задержали возобновление вторжения, хотя ужасной ценой: жизнью обоих Ханов и Клана. Однако даже они не смогли остановить конфликт с Внутренней Сферой. Лишь возрождение Звёздной Лиги, чего никто из Кланов не ожидал, положило конец вторжению. Вместе, как некогда Александр Керенский возглавил исход СОЗЛ, Великие Дома вновь сформировали Лигу и скоординировали свои усилия против одного Клана-Крестоносца, Дымчатых Ягуаров. Они сделали то, что только Клан-Хранители делали до этого: полностью Уничтожили Клан. Когда новая Звёздная Лига прибыла на Страну Мечты и потребовала Испытания Отказа, чтобы завершить вторжение, Клан-Хранители мудро ушли в сторону и позволили Кланам-Крестоносцам защищать их право на вторжение. Они проигрвали Испытание, вторично доказав ошибочность их философии.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Следующие краткие описания каждого из Кланов-Хранителей дают общее впечатление об их отличительных чертах и указывают особенные области их силы. Хотя каждый Клан имеет у себя некоторых воинов, поддерживающих точку зрения Крестоносцев, Клан-Хранители в целом, начиная с Ханов и заканчивая большинством их воинов, поддерживают Хранителей.

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Несмотря на их малый размер, Облачные Кобры - опасный враг. Некоторые могут причислять их к глубоко религиозным, но воины-священники этого Клана никогда не уклоняются от сражения. В отличие от большинства Кланов, они делают значительный упор на использовании аэрокосмических частей, результат событий их ранней истории. Они считаются умеренными Хранителями, их воины почти поровну разделились на Хранителей и Крестоносцев.

КЛАН КОЙОТА

Клан Койота разработал ОмниМех, и вместе с Кланом Волка господствовал в Великом Совете почти век. Хотя недавние военные издежки Койотов побудили предположить, что для этого гордого Клана уже минули времена величия, по сравнению с падением двух Кланов-Крестоносцев и почти уничтоженным Кланом Волка Койоты выглядят сильными как обычно.

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

С кастой торговцев, достаточно мощной, чтобы управлять вместе с кастой воинов, Алмазные Акулы соответствуют своей исторической репутации как нетрадиционного в лучшем случае и бросающего прямой вызов Пути Кланов в худшем. Хотя и отстраняясь от многих своих сотоварищей, включая и других Хранителей, Акулы по-прежнему мощная военная сила и влияют на торговые сделки с почти каждым Кланом. Остаётся открытым вопрос, что более важно для дальнейшего выживания этого Клана.

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

Будучи среди сильнейших Кланов, Медведи всегда были бастионом стабильности. Эта стабильность стала вызывать вопросы после их перехода в лагерь Хранителей в ходе Операции Возрождение и последующего перемещения всего Клана во Внутреннюю Сферу. Осторожные по характеру, они медленно принимают новые вещи, но их ярость при защите того, что имеют, становятся похожей на ярость их тезки. Они никогда не нападают, не подготовившись, и поэтому редко удивляют или проигрывают.

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

Твёрдый приверженец лагеря Хранителей, Клан Гигантского Скорпиона стремится восстановить некогда могущественную Звёздную Лигу, подобно составлению картинки из отдельных кусочков. Самые загадочные из Ищущих, современные рыцари взбираются на невероятные вершины кодекса чести зеллбригена, отдавая все силы охоте за артефактами давно минувших дней. Многие воины-Скорпионы заявляют, что они обладают невидимым проводником благодаря *некроти*, микстуре, полученной из яда гигантского скорпиона.

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Отдавая предпочтение аэрокосмическим и военно-космическим войскам, военные Клана Снежного Ворона были близки к уничтожению при освобождении Пентагона и потере от рук Неназываемого Клана. Эти несчастья сделали их замкнутыми и не желающими доверять посторонним, приведя к высокой степени самоуверенности и приведя их к нежеланию разбрасываться любыми ресурсами или удобным случаем. Расцениваемые как символические Хранители, Вороны следуют своим путём саморазвития и поддерживают инициативы Крестоносцев, которые, как им кажется, принесут пользу их Клану.

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

Возможно, слабейший Клан из оставшихся во Внутренней Сфере, Гадюки ведут двойную политику между Хранителями и Крестоносцами. Многие воины-Гадюки - Крестоносцы, но в целом Клан следует принципам Хранителя их уважаемого бывшего Хана, Санры Мерсер, которая поддерживает скорее воссоздание новой Звёздной Лиги, нежели её завоевание. Формирование новой Звёздной Лиги без Кланов оставило от мечты Гадюк одни руины и многие их воины упорно стремятся действовать против того, что они называют фальшивой Звёздной Лиги.

КЛАН ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

Слухи и действительность нераздельно переплетаются в отношении Клана Волка (в

Изгнании). Изгнанные из Кланов, большинство считает их в лучшем случае предателями Пути Кланов, и бандитами Тёмной Касты - в худшем. Несмотря на это, они готовы защищать Внутреннюю Сферу от нападков Крестоносцев, что делает их большими Хранителями, чем любой другой истинный Клан. Оценка в этом документе, составленная Смотрителем при поддержке от Хана Клана Волка Влада Варда, может помочь пролить свет на вопрос о том, какие действия, если были вообще, предпринимались по отношению к этой фракции изменников.

ВОЕННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Т.к. каждый Клан-Хранитель имеет уникальное собственное представление, то каждый из них отличается числом воинов, уровнями опыта, доступными ресурсами, логистикой и методологией. Однако, как и у Кланов-Крестоносцев, существует нечто общее для всех - или служит основой для появления специфической индивидуальности - в развёртывании и организационной доктрине.

ВОИНЫ

Кланы выросли из 800 солдат, последовавших за Николасом Керенским во Второй Исход. Они дали свои имена и гены для разработки генетической программы, из их Родовых Наследий и появились первые вернорождённые воины. Впервые созданные с использованием технологии рекомбинации ДНК, эти люди были выращены в металлических матках и собраны в sibko (группы родственников). Такие вернорождённые воины воплощали в себе наиболее ценные черты своих генетических наследий. Большинство Родовых Наследий специально применяли в отдельных родах войск, улучшая насколько возможно таких воинов: огромный размер и физическая мощь для бронепехоты, известной как Элементалы, быстрые рефлексы и малый размер для аэрокосмических пилотов и т.д.

В основном Кланы относятся к вернорождённым как к непревзойдённым бойцам, их генетические наследия предрасполагают их к успеху. Каждому воину необходимо доказать свою пользу на поле боя до того, как его или её гены будут добавлены в программу; плохие воины никогда не достигнут такого статуса, и поэтому их слабости не будут присутствовать в будущих поколениях. С годами некоторые Родовые Наследия и Родовые Имена, ассоциирующиеся с ними, стали ухудшаться, став слишком слабыми для их дальнейшего продолжения. Однако большая их часть продолжает пополнять в Кланах воинские ряды.

Хотя вернорождённые воины доминируют, многие Кланы позволяют в меру их возможностей служить и вольнорождённым воинам. Появляющиеся путём так называемого "естественного" рождения, вольнорождённые воины достигают статуса воина, продемонстрировав предрасположенность к военной области вкупе с исключительными способностями. Вольнорождённые обычно получают назначение во 2-й эшелон или гарнизонные подразделения, т.к. большинство Кланов считают их заведомо худшими, нежели вернорождённые воины. Те, кто доказал свою ценность, могут надеяться продвинуться в звании до Звёздного Капитана в Галактике 2-го эшелона или даже до Звёздного Полковника, если его способности действительно исключительные.

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

Хотя Клан-Хранители позволяют большему числу вольнорождённых служить в Галактиках 1-го эшелона, чем в Кланах-Крестоносцах, которые предпочитают формировать их из лучших вернорождённых, они редко выделяются или же недалеко продвигаются в званиях.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МЕХОВ

БэтлМех долгое время считался вершиной военной технологии. Клан с их ОмниМехами вышли на новый уровень, создав совершенную военную машину. Аэрокосмические части и мощная пехота в сражении занимают отведённое им место - даже бронемашин и обычная пехота по-прежнему используются, хотя и в меньшей степени, - но ясно, что Клан, который не имеет мощного корпуса Мехов, не может надеяться долго шагать в ногу с другими Кланами.

Как правило, МехВоины Кланов начинают свою карьеру на легковесных ОмниМехах. Те, кто не сможет доказать свою ценность, быстро смещаются во 2-й эшелон или переходят на гарнизонную службу, где они становятся пилотами обычных Мехов; такие солдаты редко когда возвращаются на службу в 1-м эшелоне. Те же, кто доказал свою ценность, наоборот, получают ОмниМех лучше или тяжелее в соответствии с их достижениями. В некоторых случаях многие воины раскрывают свои способности, занимаясь дизайном Меха, меняя его класс или вес и апробируя его. Не секрет, что командир Кластера или Галактики может пилотировать лёгкий Мех, хотя чаще всего они останавливают свой выбор на тяжёлом или штурмовом ОмниМехе.

В Кланах машина средней огневой поддержки - тяжёлый ОмниМех, оцетинившийся оружием благодаря технологии экстралёгкого двигателя, позволившей отвести для оружия больше места. Клан предпочитает 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. Также формируют Бинарии и Тринарии одного весового класса, хотя зачастую их Звёзды имеют Мехи смешанного веса. Многие Кланов собирают Бинарии и Тринарии, состоящие из ОмниМехов и Элементалов. Чистый Кластер ОмниМехов редко встречается в Кланах как элемент необходимой поддержки в крупных сражениях.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Большинство Кланов фактически отказались от использования бронемашин в пользу более универсальных и смертоносных ОмниМехов, но воздушная поддержка по-прежнему остаётся очень ценной из-за её тактической и стратегической важности. Как ОмниМехи царят на поле боя, так ОмниИстребители царят в небе.

Истребительный аппарат чаще всего используется в сражении в космосе или в операциях в верхней атмосфере на высоте полёта DropShip'a. Они могут быстро завязать наземное сражение, но только до подхода ОмниМехов. Обычно командир оставляет достаточно истребителей для прикрытия от вражеских нападений с воздуха. Путь Клана - одиночное сражение, МехВоин и аэрокосмический пилот редко разделяют смерть.

В списках Кланов доминируют средние и близкие к тяжёлым истребители, хотя это не исключает истребителей легче или тяжелее. Подобно Мехам, истребители собраны в Точки, Звёзды, Бинарии и Тринарии. Типичная Точка состоит из двух истребителей одного типа, хотя конфигурация ОмниИстребителей может варьироваться в широких пределах. На уровне Звёзды и выше типы и весовые категории выдерживаются не так строго. Типичный Кластер истребителей - редкое явление, обычно организуется только для эскорта военно-космических сил, хотя некоторые Кланов используют Кластер истребителей как часть Галактики 1-го эшелона. Для быстрого реагирования на резко меняющийся характер воздушного боя в Кластер может быть добавлена независимая командная Звезда истребителей.

Кланов 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 делом 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	60-150 истребителей	-
DropShip, JumpShip или WarShip			
** Звёзды JumpShip'ов и WarShip'ов часто включают в себя дополнительный командный корабль			

БРОНЕМАШИНЫ

Фактически игнорируемые большинством Кланов, бронемашин в плане воинских навыков и технологическом развитии продвинулись гораздо меньше. Те ТС, которые всё ещё используются, в основном разработки времён Звёздной Лиги, взятые в Исход из Внутренней Сферы. Большинство Кланов рассматривают перенесение Омни-технологий на бронемашин тратой времени впустую, и поэтому подготовка команд бронемашин заведомо слабее сфероидных стандартов.

Бронемашин в основном встречаются в соламе, где состарившиеся воины дослуживают последние дни. Гораздо реже бронемашин встречаются в гарнизонных Кластерах, где выполняют роль приманки или принимают участие в недостойных операциях по усмирению толпы или охоты за бандитами. Большинство бронемашин - лёгкие и тяжёлые; несколько Кланов используют бронемашин среднего класса.

Организация бронемашин повторяет основной стандарт Кланов. Два транспортных средства (ТС) образуют Точку, 5 Точек - Звезда, и т.д. Кластеры бронемашин - явление неслыханное, хотя традиционный Кластер может 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

Традиционная пехота в Кланах используется, но экстраординарные способности Элементалов сделали её уделом соламы или вольнорождённых. Обычная пехота очень редко выступает как часть установившегося порядка ведения боя Кланами. Элементалы Кланов с их мощной бронёй дали пехоте гораздо более смертельную и гибкую роль. Бронекостюмы являются естественным продолжением воина, увеличивая его силу и эффективность. Элементалы представляют серьёзную угрозу даже для ОмниМехов, чего не может сделать обычная пехота.

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 поисковые миссии, а их оружие позволяет им атаковать безо всякой дополнительной поддержки. В сражении они выступают как часть сил ОмниМехов, чего не может сделать обычная пехота, часто появляясь в сражении на дружественных Омнисах, бросаясь

непосредственно на врага. Некоторые Кланов попытались изменить обычный костюм Элементала для более специализированных задач, но универсальность обычного воина-Элементала слишком полезна, 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 постоянно составляют часть Тринария с двумя Звёздами ОмниМехов, хотя многие Кланов формируют также чистые Бинарии и Тринарии Элементалов. Кластер Элементалов чрезвычайно редкое явление, его формируют для краткосрочных спецопераций. К таким Кластерам часто добавляется независимая командная Звезда. Некоторые Кланов выделяют отдельный ОмниМех для командной Звезды Кластера Элементалов для перемещения и дополнительной защиты на поле боя.

Традиционная пехота разбита на отделения по 5 солдат. Это позволяет привести пехотные части к структурному единообразию Кланов вплоть до Бинария. Некоторые Кланов имеют в своём составе традиционную пехоту размером больше Бинария, а командные отделения всегда являются частью подразделений традиционной пехоты размером 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 формирований Кланов: Точка, Звезда, Бинарий, Тринарий, Кластер и Галактика. Он предложил рассматривать Точку - 1 ОмниМех, или 2 ОмниИстребителя или бронемашин, или 5 Элементалов - как наименьшую эффективную единицу для любой военной структуры. Со времён мудрого завещания Керенского до наших дней подобная схема организации остаётся стандартом.

5 Точек работают как отдельное подразделение, или Звезда, нанося максимальный урон с минимальными затратами. В основном Кланов, 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 и отдельная Точка АКИ для эскорта и разведки. Несколько Кланов применяют подобные соединения, но в небольшом количестве.

Нова, объединение 2-х Звёзд, - это единственное главное изменение, которое выделяется из общего порядка, ставшее обычным явлением почти в каждом Клане. Нова по эффективности сравнима с Бинарием, состоящим из Звезды ОмниМехов и Звезды Элементалов. Отличие Новы от обычного Бинария состоит в подготовке и развёртывании. Новы подкованы в технике смешанного сражения, 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 формирования Бинарии и Тринарии - группируя 2 или 3 Звезды соответственно, - Клан и формируют свои войска. Эти формирования могут быть "чистыми" (это значит, что Звёзды состоят из одного типа машин) или "смешанными". Чистые формирования почти вытеснены в Кланах смешанными, хотя применяются оба вида формирований. Бинарии и Тринарии требуют только небольшой тыловой поддержки своих Звёзд, являясь наиболее часто встречающимся видом подразделений сил Клана. Бинарий или Тринарий плюс Звёзды Новы называется СуперНовой.

На уровне Кластера порядок построения сил нарушается. Применяется комбинированный подход - 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 Кластера включают в себя от 3 до 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.

Крупнейшая военная единица Кланов - Галактика. Николас 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 скорее 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

Из первоначальных 4-х Кланов вторжения каждый выставил 3-5 Галактик 1-го эшелона, от 5-Кластерных Галактик Нефритового Сокола до 4-Кластерных Галактик Призрачного Медведя. Несмотря на разнообразный состав, эти Клановы были равны по своим возможностям, позднее к ним

добавились 3 Клана поддержки. Клановы, не выбранные для участия во вторжении, были не настолько сильны, хотя и не могут считаться слабыми в обычном понимании этого слова. Они могли выставить только 2-4 Галактики 1-го эшелона, в среднем по 3-4 Кластера.

Галактики 2-го эшелона организованы наподобие соответствующих частей 1-го эшелона, хотя при этом часто не так много внимания уделяется ровности подбора. Эти Галактики - смесь 2-го эшелона и Временных Гарнизонных Кластеров (ВГК). В большинстве Кланов Кластеры 2-го эшелона комплектуются воинами, не подходящими для службы в 1-м эшелоне; многие такие Кластера также имеют доступ к технологиям ОмниМехов и неплохое транспортное обеспечение. Эти части используются для выполнения менее значимых задач или для удержания позиций, занятых 1-м эшелоном. 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 зачистку местности после 2-го и 1-го эшелонов. Некоторые Клановы не делают больших различий между Кластерами 2-го эшелона и ВГК, которые, хоть и выставляют необходимое количество солдат, служат в качестве затычек в бреши между 1-м эшелоном и его резервом. Сильные Клановы могут выставить от 5 до 8 Галактик 2-го эшелона, в основном - 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 оружие и транспорт. За исключением недавних сражений на Охотнице, где участие принимала даже милиция, никакой Клан не выставит милицию в настоящем сражении. Милиция выполняет неблагодарную работу присмотра за низшими кастами. Поэтому военная сила милиции не входит в задачу данного документа.

ВОЕННАЯ ЭСТЕТИКА

*Пусть воины гордо несут своё Предназначение,
Испытывая гордость за свершения;
В нашей славной, но краткой жизни.
На поле боя, когда останемся одни.*

- Предание (Клан Волка), Отрывок 74, Стих 26,
Строки 1-4

Хотя недавнее завершение вторжения заставило Клановы упразднить пост ильХана до лучших времён, Клановы никогда не подменяли основы званий, данных Николасом Керенским более 200 лет назад. В Кланах звания отмечаются по-разному, меняясь в дизайне или расположении на униформе, но все они базируются на *Предании* и следуют основам, описанным далее.

ЗВАНИЯ И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Клановы следуют простой и эффективной структуре званий. Звание воина чётко указывает на его положение, изменения в его карьере.

Одним из величайших отличий от военной доктрины старой Звёздной Лиги было отсутствие различий между офицерами и вольнонаёмным персоналом. В Кланах воины - это просто воины. Далее, никакой воин не может получить следующее звание голословно или по письменным тестам или же из-за выслуги лет. за звания сражаются в Испытаниях, проверяя личное воинское умение воина. 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 униформе в соответствии с требованиями своего Клана. Только знаки отличия МехВоина общие для всех Кланов - это восьмиконечная 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 красный даггерстар, который несколько больше обычного. Аэрокосмические пилоты носят голубые даггерстары, а пилоты DropShip'ов и WarShip'ов носят черно-голубые даггерстары. Элементалы носят зелёный даггерстар; командам бронемашин позволяет носить белые даггерстары. Знаки отличия воина нашивают туда же, где носят знаки отличия более высоких рангов. Эти знаки отличия обычно нашиваются на плечи воинов (в случае обычной униформы), или как булавки полевой и строевой униформ.

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. Он представляет свой Клан и участвует в определении политики Кланов в целом.

Обычно Хан командует показательной Галактикой 1-го эшелона, возглавляя командное подразделение, известное как Кешик. Кешик по размеру от Бинария до Кластера, хотя также может быть и Тринарий. Как командное подразделение лучшей Галактики Клана, Кешик обычно считается хранителем чести Клана. При необходимости Кешик Хана может принять командование другой Галактикой, заменив или просто впитав в себя собственное командование этой Галактики.

СаХан, чьё положение в отличие от Хана менее определено, также служит как лидер Клана и заседает в Великом Совете. СаХан при необходимости помогает Хану. Если Хан убит или недееспособен, его пост обычно занимает саХан. СаХан также командует элитным Кешиком, который является или командной частью отдельной Галактики, или независимым подразделением, способным при необходимости принять командование любой Галактикой.

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

ИльХан - специальный пост, появляющийся только тогда, когда Кланов стоят перед лицом значительной внешней или внутренней угрозы. ИльХан выбирается всеми Ханами всех Кланов простым большинством на Великом Совете, ильХан - это верховный правитель Кланов и глава объединённых военных Кланов. Недавнее завершение вторжения во Внутреннюю Сферу и со смертью ильХана Линкольна Озиса этот пост был вновь упразднён.

Командир Галактики/Звёздный Адмирал

Командир Галактики, или Звёздный Адмирал в случае военно-космических сил, является мощным и влиятельным воином, зачастую из их среды выбирается Хан. 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 до трети сил Клана 1-го эшелона и элементов поддержки. И командир Галактики, и Звёздный Адмирал подчиняются непосредственно Ханам Клана.

Звёздный Полковник/Звёздный Коммодор

Звёздный Полковник командует Кластером, собранным из нескольких Бинариев и/или Тринариев, в основном смешанного типа, хотя некоторые Кланов развёртывают и чистые Кластеры. Звёздный Полковник часто действует как старший командир в сражении, пока заявки не превысят размер Кластера, в этом случае Командир Галактики может добавить командную Звезду и лично её руководить. Звёздный Коммодор, или Звёздный Полковник ВКФ в некоторых Кланах, командует отдельным WarShip'ом, или Звездой DropShip'ов или JumpShip'ов.

Звёздный Капитан

Звёздный Капитан командует или Бинарием, или Тринарием, включая формирования типа СуперНова. В основном, но не всегда, Бинарии и Тринарии смешанного типа, что означает, что Звёздный Капитан должен уметь управляться комбинированными войсками.

Звёздный Капитан BBC командует Тринарием или Бинарием истребителей. Звёздный Капитан ВКФ служит на WarShip'e как старший офицер, наподобие первого офицера или ведущего инженера, и командует отдельным JumpShip'ом или DropShip'ом.

В случае СуперНовы этот офицер может стать Нова Капитаном. Хотя это звание признают в Кланах, некоторые из них считают его исключением из оригинальной структуры званий Николаса Керенского и поэтому не используют его. Знак отличия звания Нова Капитана такой же, как и у Звёздного Капитана, но обычно носит даггерстар, 4 основных эмалированных луча которого окрашены в цвет его военной сферы, а 4 других луча имеют цвет или цвета воинов, находящихся у него в подчинении.

Звёздный Командир

Воины данного звания командуют отдельной Звездой; МехВоины командуют 5-ю Мехами, аэрокосмический пилот - 10-ю истребительными аппаратами, а Элементал - 25-ю рядовыми. Будучи на корабле, Звёздные Командиры в основном служат как старшие секторов. Командир Новы имеет как Нова Командир больше полномочий и возможностей, чем обычный Звёздный Командир. Командиры Новы используют те же знаки отличия званий, что и Звёздные Командиры, но эмалируют 4 неосновных луча своих даггерстаров цветом соответствующей Звезды, которой он командует.

Командир Точки

Это звание получают те аэрокосмические пилоты, командиры бронемашин и Элементалы, чьи Точки состоят из более чем одного человека. Командир Точки пилотов командует Точкой из 2-х истребителей. Командир Точки Элементалов отвечает за команду в 5 человек. Командир Точки бронемашин командует 2-я ТС.

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

Воин

Самое низкое звание в любом Клане - воин или пилот: МехВоин, аэрокосмический 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 - даггерстар, носимый на месте знака отличия звания.

Большинство вольнорождённых воинов редко когда получают звание выше рядового. Даже когда они получают это звание или когда вольнорождённый по званию выше

вернорождённого, с ним редко обращаются как с равным по качеству или уважению. Как правило, к вольнорождённым обращаются так, как если бы он имеет минимум на одно звание ниже, чем есть на самом деле.

УНИФОРМА

Воины Кланов носят различную униформу, 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 убранств 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 Родового Наследия этого Имени.

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 им награждаются воины, заслужившие упоминания в родном Предании или Предании другого Клана. Упоминание в Предании другого Клана - явление редкое, но, тем не менее, такие случаи были. Знаки отличия Предания традиционно носят на правой груди униформы.

ФОРМАЛЬНЫЕ РИТУАЛЫ

У Кланов имеются многочисленные ритуалы, относящиеся к конкретному Родовому Наследию или отдельному подразделению. 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 низших каст, получившими статус воина. В некоторых Кланах - в основном в тех, где уважают вольнорождённых воинов, - 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 пилотами, Элементалами и МехВоинами. Порядок вызовов зависит от того, воином какого типа он будет. После принятия связанному вольнорождённому воину обычно даётся почётное имя его или её нового Клана. Например, Клан Волка даёт своим приёмным второе имя Волк.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Внутренняя Сфера по своему невежеству считает Клан застойным обществом, т.к. мы на протяжении всей своей истории следуем словам Николаса Керенского, уведшего нас от зла, послужившего причиной падения Звёздной Лиги. В действительности же Клан со временем менялись, но эти изменения лишь слегка коснулись нас, т.к. мы по-прежнему придерживаемся правды, данной нам при нашем рождении.

Николас Керенский дал нам основы военной практики, полагаясь в основном на послания Великого Отца, Александра Керенского. В ходе развития общества Кланов происходили некоторые добавления и изменения, вызванные необходимостью. Каждый Клан произвёл свои небольшие изменения, а также придал им разные степени их важности. Следующий материал напрямую основан на учении Николаса Керенского или выведен из практики большинства Кланов.

ЗАЯВКИ

Сражение начинается задолго до вооружённого столкновения на поле боя.

- Николас Керенский

Клановская практика заявок 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. Клан ценит то, что имеют, и этим не разбрасываются.

Клан 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 заявки увеличивает честь в случае победы в сражении, позволяя воинам, которые хотят прославиться, стяжать славы больше.

Бэтчелл

Воины Клана начинают сражение с ритуала бэтчелл. При типичном бэтчелле нападающий называет себя и войска, которыми командует, и требует от обороняющегося назвать свои силы. Бэтчелл даёт обороняющемуся некоторые сведения о том, чем он рискует 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 минимальное число военных сил, необходимых для выполнения задачи. Так как военная разведка среди Кланов очень точная и в принятии решения могут принять участие все стороны, предел заявки обычно известен заранее, до бэтчелла. Разница в окончательной и стартовой заявках и определяет, насколько ценна будет победа.

В некоторых сражениях с Внутренней Сферой Клан терпел поражение только из-за того, что сфероидные командующие неверно указывали число защищающихся. Сначала такая предательская тактика вводила Клан в заблуждение; теперь же 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. Такие командиры определяют подразделения, 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 торгов развёртывает 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 неудачу. Некоторые командиры Кланов используют гибкую структуру военных сил для извлечения преимуществ, комбинируя свои Кластеры и Галактики или уменьшая их состав, вводя в заблуждение своих оппонентов.

Торг, хоть и является стратегией силы, доказывает некоторую 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.

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 бэтчелла, когда обороняющийся называет время и место поединка. Поскольку бэтчелл 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.

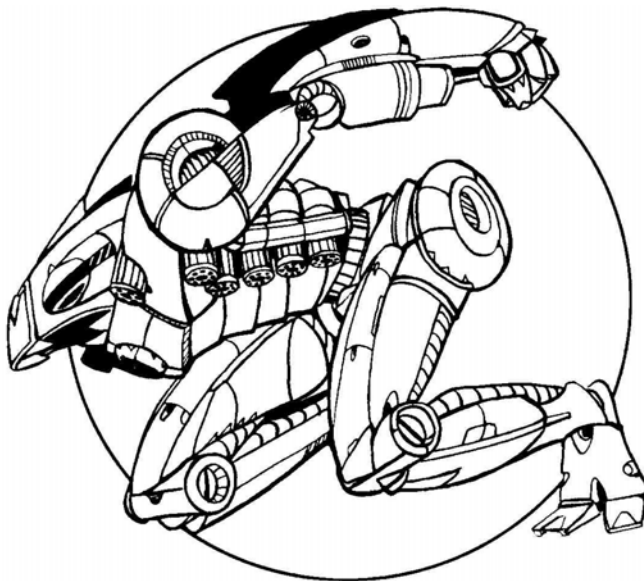
Испытание Положения

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 ставится под вопрос способность воина командовать.

В обычном Испытании Положения два кадета Клана сражаются с шестью опытными воинами, используя оружие на полную мощь. 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 Кланов 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 1-й эшелон воин должен победить в Испытании Положения воин этого подразделения. Эта новая политика пока ещё может быть оспорена в Великом Совете в основном потому, что несколько 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 для 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 женской 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 - т.н. "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 другого воина 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) должны 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 Родовому Наследию, 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 торгога.

Испытание Владения

Это Испытание является наиболее общим при решении вопроса, кому будут принадлежать образцы ДНК воина. Это Испытание всегда начинается с бэтчелла и последующего после него торгога. Сражение редко требует сил больше одного Кластера. Во многих Кланах Испытание Владения проводится за открытый командный пост. Недавнее и беспрецедентное использование такой практики было начато Ханом Владимиром Вардом в Испытаниях 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 Сокола-Волка.

Испытание Отказа

Когда принятое политическое решение не удовлетворяет одну из сторон, или когда воин не согласен с решением его командира, то это решение может быть оспорено несогласным 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 торгоге за право сражения. Самый драматичный вариант этого Испытания - это ритуал 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 Клан будет 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, 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 в Кланах 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. Однако в ходе вторжения, когда Внутренняя Сфера показала Кланам слабость следования ей, эта тактика меняется. Как итог, многие Кланов сейчас не следуют кодексу чести, когда сражаются с подразделениями Внутренней Сферы, которые отказываются понимать и следовать пути Кланов.

Тактика начинается ещё до торгога, т.к. командиры составляют свои планы за право проведения сражения с конкретными выкладками ещё до начала битвы. 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, или формализации поединка. С ранней истории Кланов 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 по нескольким причинам. Прежде всего, из-за непонимания Пути Кланов Внутренней Сферой, веками практиковавшей крупномасштабные сражения. Уничтожение воинской касты Клана Дымчатого Ягуара было успешной попыткой Внутренней Сферы вновь ознакомиться с истинными военными почестями Кланов. Однако зеллбриген по-прежнему является опорой сражений внутри Кланов, а по отношению к Внутренней Сфере он почти не применяется.

ВЫРАЩИВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

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.

- Николай 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 (родственников), - 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 кадет, 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 Родового Наследия; 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 Клань используют престижные Родовые Имена или части Родовых Наследий для добавления в другие сибко, хотя более частым является подход, когда в сибко смешивают гены нескольких Родовых Имён. 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 Клань 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 Клань 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.

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

Многие Клань 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 Клань тренируют несколько навыков, их число, глубина и применение зависят 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. Клань с большим числом навыков воинов могут в этом отношении перекрывать Клань, не имеющих такой широкой базы, но те Клань, которые аттестуют меньшее число воинов, но с лучшими навыками, могут располагать более квалифицированными воинами. Только время и бой покажет правильность выбора.

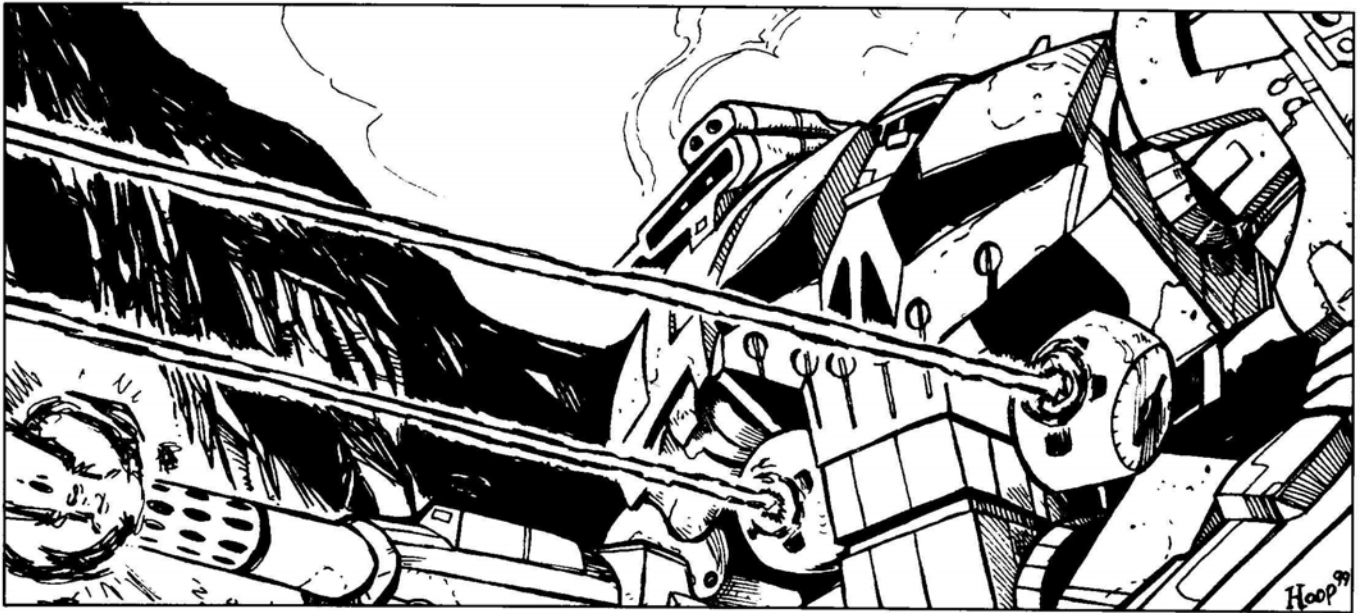
Первичные навыки

Первичные навыки обязательны для обучения всех типов воинов: МехВоинов, пилотов и Элементалов. Во многих Клань 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, иногда даются вместе с первичными, но с 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 Клань имеют возможность давать вторичные навыки, хотя трудно твёрдо на них рассчитывать.

СИЛА КЛАНОВ



Следующий раздел рассказывает о истории и текущем положении каждого из Кланов-Хранителей, включая общие сведения, военную силу и отношения с другими Кланами. Для каждой Галактики этот отчёт включает в себя исторические сведения, данные об офицерах или райстарах 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 *Защитники Истинной Веры*, если не сказано иначе.

Тип подразделения в Галактике обозначается одним из нижеследующих значков. Из-за того, что подразделения большинства Кланов носят смешанный характер, вид символа зависит от того, какой тип войск 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.

Хотя Тринарий является основной единицей измерения для смешанных подразделений, действительный размер Тринария или Кластера может изменяться. Например, указанный размер в 4 Тринария 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 (Grn), Регуляры (Reg), Ветераны (Vet) и Элита. Подразделения из Новичков - это в большинстве своём части из воинов, бывших недавно кадетами, и во многих Кланах кадеты неопытны. Благодаря евгенической 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 1-го эшелона, это многоопытные и закалённые в боях воины ведущих Родовых Наследий.

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-Хранителей, описанных в этом документе. Сомневающиеся (Ques) подразделения нужно рассматривать более подробно, но даже в этом случае этому подразделению можно доверять и использовать его в интересах Клана. Надёжными (Rel) частями командуют верные Хранители, или те, кто последовательно демонстрирует преданность философии Хранителей. Фанатически (Fan) преданные подразделения демонстрируют свою преданность ещё шире; эти воины постоянно продвигают точку зрения Хранителей на любых форумах и активно противостоят фракции Крестоносцев.

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Когда покойный Линкольн Озис просматривал это Полевое Руководство, он захотел увидеть две вещи: объективный взгляд каждого Клана относительно посильного развития стратегии, с помощью которой Внутренняя Сфера будет побеждена, и трактат, который помог бы лучше понять остальные Кланов. Облачные Кобры были среди первых, кто выслал мне свой итоговый отчет для этой работы. Они взяли за основу этого отчета инструкцию, используемую для подготовки воинов после того, как кадеты покидают свои сибко. План изначально был задан теми, кто всю свою жизнь провёл в Кланах, поэтому с учётом их интересов я включил сюда сведения, по крупицам собранные из их собственных историй. При обработке этого руководства я также включил выдержки из моих собственных записей, чтобы лучше оттенить некоторые моменты загадочных Кланов.

- Звёздный Полковник Каэль Першоу,
22 августа 3060 года

*«Позади нас – темнота, свет – впереди.
Стремись к нему, это – наш Путь», -
Сказал наш Основатель, Николас. –
«Будьте бдительны всегда
И полагайтесь на ваши силы:
Веру, которая уберёжёт вас;
Знание, которое даёт вам мощь;
Понимание, которое позволит нам
узнать наших врагов;
Храбрость, которая позволит нам
взглянуть без страха в лицо мраку».*
- Предание (Клан Облачной Кобры), Отрывок 10,
Стих 9, Строки 1-10

Заглянув в будущее, вы уже в будущем. Путь будет вести вас на всём протяжении вашего путешествия, если вы позволите ему сделать это; лишь внимательность уберёжёт вас от впадения в безумие и эгоизм. Наша судьба – собрать воедино всех наших братьев, разбросанных по звёздам. И Путь указывает нам, что вести их будем мы.

БОРЮЩАЯСЯ КОБРА

Наша история балансирует между судьбой и лишениями. Путь не так прост. И нельзя забывать о тех, кто отказывается учиться на ошибках прошлого. Поэтому при чтении нижеследующего будьте внимательны. Эти слова расскажут, кто мы такие; они и удерживают наш Клан вместе.

НАЧАЛО МЕЧТЫ

Столетия назад, когда Узурпатор уничтожил Звёздную Лигу и поверг Внутреннюю Сферу в хаос и опустошение, генерал Александр Керенский – наш отставной Защитник – сохранил свою веру в разбитую человечеством мечту, чтобы где-нибудь создать новое общество. Среди тех, кто последовал за ним, был капитан Уиндхэм Катиб, один из немногих уцелевших членов 335-й дивизии БэтлМехов (дивизия Жанна д'Арк), которая была уничтожена вскоре после начала войны с Узурпатором. Непосредственно видя ужасы деяний Узурпатора, среди прочего это и жестокое убийство его бабушки, Ланаи Мэдонн, Папы Церкви

Распятия, молодой капеллан, однажды ставший основателем нашего Клана, с самого начала предрекал возрождение человечества.

После длительного Исхода, наполненного жестокими лишениями и немеркнувшей надеждой, Защитник вывел свой народ к новым мирам, находящихся более чем в 1000 световых годах от дома, который остался позади. Здесь и были пущены новые корни началось обновление под бдительным оком Защитника. Но даже он не смог уберечь нас от новых вспышек нашей застарелой ненависти и жестокой конкуренции. Спустя поколение мрак вновь коснулся сердец людей – миры Пентагона потонули в войне.

Это событие оставило незаживающую кровоточащую рану в душе Защитника и стоило ему жизни, оставив его сына Николаса Керенского с мечтой о новом, другом пути. Как и его отец до него, Николас увёл немногих верных оставшихся в Землю Мечты, Страну Мечты. Здесь Николас собрал воедино своих последователей и уже из них вывел Двадцатку – тех, кого впоследствии назовут Кланами. Капитан Уиндхэм Катиб был среди их основателей.

РОЖДЕНИЕ НЕОБХОДИМОСТИ, КРЕЩЕНИЕ ОГНЁМ

Хотя Уиндхэм Катиб прекрасно прошёл жёсткий отбор, устроенный среди последователей Николаса Керенского, он не был воином по рождению и воспитанию. Зная сильные и слабые стороны Катиба, Николас выбрал вице-адмирала Рэйфа Кардаана для помощи Катибу и выстраивании Клана Облачной Кобры.

Оба Хана собрали вместе 38 мужчин и женщин, каждый из которых доказал чистоту души и тела и помнящих высшие идеалы Звёздной Лиги. Эти 40 человек постоянно обучались вместе более 5 лет; Хан Катиб укреплял их духовно, а саХан Кардаан формировал их физические умения. К концу времени подготовки эти 40 человек стали едины духом и делом. Когда Николас Керенский заговорил об освобождении Пентагона, наши основоположники высадились на мир Вавилон и, подобно ветру, разметали мятежников.

Однако их первоначальный успех вскоре обернулся почти полным поражением. Хотя причина была понятна и проста, наши первые Ханы недооценили ярость заблудших защитников Вавилона. В Новом Даншэйне (New Daneshane) эти 40 больше 3-х раз попадали в окружение, пока ремонтировали и перевооружали свои БэтлМехи. Лишь обозначенный контрудар боевого контингента саХана Кардаана и своевременное вмешательство Хана Ледяных Хеллионов Стивена Кейджа предотвратило вырезание нашего Клана. Даже с их помощью эти 40 потеряли почти половину своих членов.

Однако их настойчивое упорство вкупе с Кланами Койота, Ледяного Хеллиона и Морской Лисы (ныне известного как Клан Алмазной Акулы), они смели последних неверных защитников Вавилона. В этой суматохе они изобрели новый порядок, который оказался очень живуч.

В городе Надежда Хан Катиб заметил недостаточную укомплектованность своего Клана и помог саХану Кардаану ввести жителей Вавилона в перестроенный Тумен Облачной Кобры. Их прошлая жизнь была отравлена Гражданской Войной Пентагона, и большинство жителей Вавилона убедились в мудрости Николаса Керенского.

Однако не всё прошло гладко. Некоторые из тех, кто был благодарен за уход из ада, повернулись спиной к Пути Кланов. Они начали высказывать опасные мысли, несовместимые с Путём, - идеи, которые если бы им было позволено распространиться, вновь ввергли бы нас в разруху и ненависть. Эти идеи разрастались словно рак среди воинов и граждан Облачной Кобры, пока первые Ханы не вырезали эту опасную угрозу. Мы рисковали слишком ослабеть после этого, но зато окрепли духом.

Наши проблемы не были единственными в Кланах спустя года после кампании Пентагона. Каждый Клан по-своему проверял Путь, выдвигая своё собственное видение мудрости Николаса. Клан Нефритового Сокола и Стальной Гадюки были вынуждены иметь дело с угрозой для жизни Николаса. Хуже всего было преступление Неназываемого Клана, который смело объявил себя выше Пути Кланов и был наказан за это уничтожением. В эти ужасные моменты Хан Катиб увидел необходимость своего лидерства в подавлении разногласий – долг, стоящий выше чего-либо другого в его Клане. Он оставил свой пост Хана, для того чтобы своим высшим призванием исцелить тех, кого он считал душой всех Кланов.

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ВЗЛЁТ

Хан Рэйф Кардаан руководил нашим Кланом более 20 лет до того, как скончался от старости. В это время мы процветали. Наши учёные были лучшими, что доказывала и наша евгеническая программа. Появление вернорождённых воинов помогло улучшить программу, что послужило причиной её широкого распространения среди Кланов. Многие наши предки не одобряли генетических манипуляций, но даже они стали вскоре понимать, что без евгенической программы наш Клан не выживет. Наши учёные также отличились в оружейных разработках, основываясь на исследованиях эпохи Звёздной Лиги, они совершили несколько прорывов в области лазеров. К тому дню никакой из Кланов не сделал такого взноса в разработки в технологии лазеров. С самого начала Путь ведёт нас.

Тем временем бывший Хан Катиб начал свой крестовый поход, просвещая наш собственный народ и народ других Кланов. Сильный в своей вере, он поощрял тех, кто хотел побеседовать с ним о жизни и признавался в своих верованиях. Хотя он ощущал некоторое сопротивление со стороны некоторых Ханов, Катиб более чем кто бы то ни было был убеждён, что Путь будет открыт для тех, кто поднимет свой взгляд и последует за ним. Его ранняя работа стала основой Великих Монастырей, которые остаются частью нашего Клана.

Первые десятилетия так называемого Золотого Века привели к возвышению Клана Койота над нами в попытках сделать научные прорывы. По-прежнему ощущая тяжесть потерь в ходе освобождения Пентагона и после этого, наш Тумен поначалу был ошеломлён огромным числом Койотов. Наши комбинированные аэрокосмические войска сильны и истово верят в Путь, с которого Койоты в итоге сойдут, в то, что человечество нас никогда не забудет. Почти 200 лет наши Кланов яростно сражались друг с другом.

Последние годы Золотого Века распростёрли над ними мрак. Тёмная каста, состоящая из тех, кто самонадеянно отступился от Пути ради иллюзии свободы, стала расти числом и дерзостью. Они обитали на окраинах пространства Кланов, волоча там своё жалкое существование. Они часто совершали набеги на склады Кланов, но за сотни лет мы легко отражали их никчёмные нападения. Однако в середине 30-го столетия их атаки стали слишком скоординированными. Великий Совет, ведомый в то время ильХаном Тобиасом Катибом, взялся за рассмотрение этого вопроса. Однако до того, как Совет пришёл к единому мнению, несколько тысяч мужчин, женщин и детей Клана Баррока, возглавляемые двумя Тринариями БэтлМехов, покинули свой Клан, став членами тёмной касты. Это шокирующее событие вынудило Великий Совет действовать немедленно. Совет избрал два Клана, чтобы те вернули тёмную касту на Путь: Клан Облачной Кобры и Клан Баррока. Преданность нашего Клана Пути сделала нас естественным выбором, а миссия была единственной надеждой Клана Баррока обелиться.

Выслеживание каждой банды тёмной касты потребовало 2-х лет, и оказалось гораздо сложнее, чем ожидалось. Тёмная каста была подобно ночным татам, нигде не пуская корни и постоянно растворяясь в ночи космоса. Однако в конце концов мы успешно выполнили свои задачи. Те из захваченных, кто отказался вернуться на Путь, были убиты.

В ходе этой операции Барроки наладили отношения со своими бывшими братьями, а сами объявили об их уничтожении. Согласно информации, полученной от обоих посланных Кланов, войска Барроков и наши собственные вместе уничтожили около двух дюжин банд тёмной касты. Когда посланные войска вернулись домой, Хан Баррока Табари Данфорт объявил об уничтожении тёмной касты. Он лгал, хотя никто не знал этого долгие годы.

НАКОПЛЕНИЕ СИЛ ПРИ РЕНЕССАНСЕ

Несмотря на сложности, Золотой Век принёс Клану Облачной Кобры и некоторые благоприятные моменты. К нам пришли новые технологии, включая ОмниМехи, созданные Кланом Койота. В 2868 году наши Галактики обладали несколькими Тринариями ОмниМехов.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Бекетт
Катиб
Штайнер

МехВоины

Моралес
Риац
Телинов

Элементалы

Манникс
Куонг

Аэрокосмические Пилоты

Икер
Хоббс
Кардаан
Спаатц

Несколько лет спустя из металлических маток в Клане Облачной Кобры появились Элементалы. Наши учёные продолжили свои изыскания; наша дорога была проторена и нас вёл Путь.

Год 2868-й был для нашего Клана даже более благоприятным – произошло Поглощение Клана Мангуста. Этому Клану, с годами всё более и более отклонявшийся от Пути, в конце концов Великий Совет вынес свой приговор. Клан Дымчатого Ягуара вызвался и получил право Поглотить их, после чего Хан Ягуаров Теодор Озис объявил, что Дымчатые Ягуары «никогда не будут использовать испорченные гены этих химер» в своих евгенических программах. Тогда Хан Облачных Кобр Йозеф Манникс задумал тонкий ход. В следующие 3 года воины-Кобры сразились в серии Испытаний за генетические наследия некоторых лучших воинов Клана Мангуста. Эти Испытания принесли в наш генный пул более 70 наследий, принадлежащих 11-и Домам Родовых Имён. Не взирая на протесты Клана Дымчатого Ягуара, мы стали использовать эти наследия, и наш Тумен вскоре почти утроился в размерах. И вновь Путь вознаградил нас за нашу веру. Вскоре после этого мы получили шанс воспользоваться удобным случаем.

Со времён Ханов Уиндхэма Катиба и Рэйфа Кардаана Облачные Кобры исследовали пространство Кланов и далее него, ища дополнительные ресурсы и владения, которые увеличат мощь нашего Клана. В 2965 году наше исследовательское судно *Tom (Thoth)* прыгнуло туда, где, как мы верили, будет неисследованная звёздная система, находившаяся всего в 5-и световых годах от Дороги Исхода и в 15-и – от Пентагона. Система имела 3 обитаемых мира, основной из которых был назван Танис (Tanis). Исследователи открыли, что эти обитатели этих миров были отколовшейся группой ранних колонистов эпохи Звёздной Лиги. Наша каста торговцев вскоре открыла с ними торговлю, позволив нашему Клану больше узнать о них.

В то время Хан Таран Кон-Дакар осторожно сослался на Путь и заключил соглашение с Ханом Барроков Лиен Хатчинсон, чтобы помочь нам охранять наши миры. Тем временем саХан Картер Н'Бута взял 2 Галактики и решил наставить мир Танита (Tanite) на Путь. Они с самого начала отказались увидеть мудрость Пути, и упорно защищали себя от нас. Однако в конце концов мы победили, и они стали частью Клана Облачной Кобры.

Не желая, чтобы наш Клан и далее страдал от частых мятежей на Таните, Хан Таран вновь заключил контракт с Барроками, это позволило облегчить управление тремя мирами Таниты. Хан Хатчинсон согласилась выставить гарнизоны на мирах Таниты в обмен на ресурсы на этих планетах, контракт выполнялся её Кланом до тех пор, пока не произошло их недавнее Поглощение Кланом Звёздного Ужа.

ПРОСВЕЩЕНИЕ КРЕСТОНОСЦЕВ

Всё следующее столетие и после него Клан Облачной Кобры всюду следовал Пути, согласуя с ним свои возможности и идеалы. Путь был непростым и тщательно выверенным. Требовалась особая тщательность. На этом пути произошли несколько событий и перемены, но лишь немногие чувствовали дистанцию между собой и направлением движения нашего Клана.

К концу 30-го столетия слабые течения превратились в мощные валы, положив начало так

называемому Веку Политики и рождению Великих Дебатов – широкое обсуждение вторжения во Внутреннюю Сферу и восстановления Звёздной Лиги. На всём протяжении пространства Кланов между возникшими фракциями Крестоносцев и Хранителей обозначилась конкуренция, организации, известные как Великие Монастыри, стали обширнее и окончательно определились как часть Клана Облачной Кобры. Со времён чудачества Хана Уиндхэма Катиба, отошедшего от власти, наш Клан стал обладать группами воинов, придерживавшихся различных духовных верований. В соответствии с учением Катиба, они передавали свою веру и обычаи поколениям сибко. Как только разгорелись Великие Дебаты, эти группы воинов стали вместе создавать неформальные объединения. Т.к. число членов этих объединений росло, они формализовали свои структуры и стали избирать лидеров. Эти Великие Монастыри стали во главе нас, даже несмотря на то, что другими Кланами в этот момент руководили Крестоносцы или Хранители. С приходом к ханству в 2996 году Террелла Н'Буты, для его Монастыря Тонго наступил период доминирования, который продолжается последние 60 лет.

Монастыри, подобно воинам других Кланов, выбрали сторону в Великих Дебатах, разгоревшихся в Великом Совете. Монастыри Джосиан и Ка'ан, объединившись, сообща встали на сторону Крестоносцев, но не смогли повлиять на Хана Н'Буту, склонившегося к Хранителям, считая, что призыв к вторжению – ошибка. Монастыри горячо обсуждали это решение Ханов в Совете, пока Хан Волков Керлин Вард не прекратил дискуссии, предложив Компромисс Драгун. Все Кланы, и все Монастыри Клана Облачной Кобры, оценили мудрость предварительной разведки во Внутренней Сфере перед тем, как сразятся с ней. Когда вольнорождённые солдаты из Волчьих Драгун отбывали во Внутреннюю Сферу, они получили горячую поддержку со стороны Клана Облачной Кобры.

Но исход вторжения для нашего Клана по-прежнему был неясен, т.к. различные Монастыри обсуждали вопрос о том, что случится, когда Драгуны соберут всю информацию о каждом из Наследных Домов Внутренней Сферы. Единственная вещь, с которой были согласны все Монастыри, – это то, что Клану Облачной Кобры недоставало ресурсов и боевых подразделений, чтобы участвовать во вторжении.

Монастырь Ка'ан работал по преодолению недостатка путём торговли за технологию и ресурсы для разработок ОмниМехов с Кланами вроде Алмазных Акул, Звёздных Ужей и Нефритовых Соколов. Таким манером Клан набрал примерно Галактику, но этого было недостаточно.

Появление в 3048 году исследовательского судна КомСтара *Исходящий Свет* вблизи мира Охотница Дымчатых Ягуаров пресекло Великие Дебаты. Когда Хан Ягуаров Лео Шоуэрс объявил о прибытии судна на Великом Совете, он резко сместил тонкое равновесие между фракциями Крестоносцев и Хранителей. Один за другим Ханы с обеих сторон присоединялись к призыву Шоуэрса о вторжении. Он предупреждал, что если мы не начнём вторжение сейчас, Внутренняя Сфера может выслать свою армию для вторжения в пространство Кланов. Впервые в истории нашего Клана Ханы Облачной Кобры разделились во мнениях относительно того, куда ведёт нас Путь.

Хан Дин Штайнер упрямо отказывался выслушать воинов-Кобры, которые страстно желали возвращения во Внутреннюю Сферу. В противовес ему, саХан Лейтон Катиб верил, что Путь, указываемый Ханом Ягуаров, в любом случае является Путём домой, к Терре.

Несколько недель противники и сторонники вторжения сражались в нашем Совете Клана. В итоге победил саХан. Истинный Путь помог определиться нашему Хану, который вместе с саХаном Катибом проголосовал в Великом Совете за вторжение. Почувствовав перемену в настроениях, большинство из нескольких Ханов, не отдававших предпочтения вторжению, оставили Волков единственными, голосовавшими против него.

Однако Путь не привёл к нашему участию во вторжении. Наше решение было твёрдым, но воины, увы, нет. В первых же Испытаниях за место во вторжении Хан Дин Штайнер вывел наш Клан из заявки. Огромное число воинов, особенно тех, кто принадлежал к Монастырям Тонго и Ка'ан, яростно протестовали. Ратовать за вторжение и после этого отвернуться от шанса возглавить Крестовый поход – это было выше сил многих. На Хана обрушился шквал вызовов, пока саХан Лейтон не утихомирил эмоции, бросив встречный вызов каждому из них на Испытание Обиды. Его решительные действия взломали стены ошибочного толкования и эгоизма, и бросавшие вызовы видели, что Хан действовал в соответствии с Путём. Вскоре мы поняли, почему наш путь лежит в другом направлении.

Сначала вторжение шло хорошо, и Клан Облачной Кобры был не одинок в своём желании присоединиться к славному возвращению во Внутреннюю Сферу. Миры один за другим падали в руки Крестоносцам, и фракция Хранителей сильно поредела. Властители Внутренней Сферы проявили свою истинную сущность; они оберегали лишь своё жалкое существование. Наши вторгавшиеся собратья-Кланы прошлись подобно вихрю по их разобщённым королевствам. Т.к. вторжение затягивалось, мы не знали, что Путь предупреждал нас во время этого вторжения. По своему невежеству и высокомерию мы не смогли увидеть истину – что после того, как ильХан Лео Шоуэрс был убит аэрокосмическим пилотов Внутренней Сферы около мира Радштадт, его место займёт верный Хранитель Ульрик Керенский.

ИльХан Ульрик положил конец этому крестовому походу, предложив сыграть в игру КомГвардии, военной части КомСтара – отдельное войско Внутренней Сферы встретиться с Кланами на схожем оборудовании и со схожими навыками. Ульрик согласился провести битву за Терру на планете Токкайдо, которое закончится 15-летним перемирием, если Кланы проиграют, и принесёт нам Терру, если мы выиграем. Путь привёл Кланы к поражению и приостановке вторжения. Это дало Клану Облачной Кобры шанс, который был нужен нам для нашего возрождения, и принесло нам то, о чём мы всегда мечтали.

ВОСКРЕШЕНИЕ ИЗ РУИН

Путь продемонстрировал всё более расширяющуюся трещину в основании Кланов, которая стала лишь разрастаться после Токкайдского Перемирия. Отказываясь принять то, что давал Путь, Хан Элиас Кричелл бросил всех своих Нефритовых Соколов против Ульрика Керенского и Волков, пытаясь отвергнуть перемирие. Кричелл заплатил за эту ошибку своей собственной жизнью и жизнями тысяч воинов-Соколов – и Соколы до сих пор не видят своего безрассудства. Хан Фелан Вард увёл немногих Волков, видевших истинный путь, из пространства Кланов, делая то, что Кланы должны были делать прежде всего – охраняя Внутреннюю Сферу от опасности. Волки, оставленные им, были затуманены их собственным невежеством и ненавистью, цепляясь, подобно Соколам, за ошибки своей несправедности.

Однако явный признак разложения Кланов привёл к Поглощению Барроков. Хан Звёздных Ужей Кассиус Н'Бута предьявил доказательство того, что Клан Баррока сотрудничал с тёмной кастой, положив начало этому десятилетия назад, ещё во времена выслеживания бандитов. Великий Совет признал Барроков изменниками и Облачные Кобры присоединились к Звёздным Ужам и Духам Крови, призывая к скорейшему Поглощению этого Клана. Барроки были среди наших ближайших союзников, но наша дружба была запятнана этим преступлением.

Через год другой Клан – некогда могучий Клан Дымчатого Ягуара – был свергнут с пьедестала объединёнными силами Внутренней Сферы, втоптавшими их в землю, которую когда-то они попирали. В отличие от Волков и Соколов, уцелевших после так называемой Войны Отказа, Ягуары не смогли оправиться от этого. Это же самое действие привело к падению третьего Клана; Клан Нова Кота сражался с Внутренней Сферой против своих собратьев-Кланов, и был за это осуждён на Отречение. Коты сразу же ушли во Внутреннюю Сферу и формально присоединились к новой Звёздной Лиге.

ПРОСТИРАЯ РУКУ

- Из личных дневников Хана Уиндхэма Катиба, 26 августа 2824 год

Я оглядываюсь на свою жизнь, свою службу, и я спрашиваю себя, было ли что-нибудь такое, что я мог бы сделать ещё. Припоминаю множество ошибок, сделанных мною и которые я надеюсь исправить. Я думаю, что величайшей ошибкой было рассматривать видение Николаса со всех сторон, о чём говорят и мои чувства. Я по-настоящему думаю, что Николас был вновь пришедший Мессия, уведя нас всех в Рай. После всего, что я повидал, я далеко не наивен. Но, возможно, я хочу им быть... или нужно им быть? В конце концов, это уже не важно. Мы не можем изменить прошлого. Это сделает будущее.

Я думаю, что веду свой Клан достаточно долгое время. Я никогда не был солдатом, а они нужны только в такие беспокойные времена. Именно они нужны Рэйфу, а не этот ковыляющий престарелый клерик.

Нет – всё это время я делал то, что делал и 15 лет назад. Мы все по-прежнему ощущаем, кем мы были – Силами Обороны Звёздной Лиги, многие в Кланах по-прежнему видят меня как Старшего Капеллана. Я даже иногда слышу, как некоторые называют меня «Папой в Изгнании». Я не уверен, что это так... но, возможно, пришло время для нового порядка Николаса, который встряхнёт всех нас. Сейла. Он сделает это.

ПРОБЛЕСКИ РАЯ

С завершением ошибочного вторжения во Внутреннюю Сферу для Кланов восходит новый день. Долгая ночь разногласий прошла, и сейчас Путь вновь предлагает следовать ему. Клан Облачной Кобры уже захватил территорию, некогда принадлежавшую другим на нашем домашнем мире Гомер, а также на Бриме. Как всегда – нам указывает Путь.

После Поглощения Баррока Клан Звёздного Ужа согласился выполнять контракт этого Клана, по которому они стоят гарнизоном на мирах Таниты. Хотя это соглашение стоило нам многих ресурсов, мы смотрим вперёд, укрепляя дружбу со Звёздными ужами. В свете наших действий по первому захвату анклава Нова Котов на Бриме и последующего отбрасывания щенков Койота с этой планеты, возможности такого сильного альянса возрастают. Огромное число бывших Барроков в рядах Звёздных Ужей поможет нам наладить такие отношения.

Путь – опасная вещь, он расставляет ловушки и изобилует хищниками. Точное их местонахождение нам не известно. Опасности подстерегают нас на каждом шагу. Мы можем пасть раньше, чем закончится наше путешествие, но на горизонте нас ждёт величие. Мы, верные последователи Керенских, будем триумфаторами, вознесясь выше тех, кто отталкивает мудрость Пути.

ВЕРА И ОБЫЧАИ

Наши предки были из того времени и места, где справедливость и порядочность были вытеснены завистью и безрассудством. Отягощённые пустыми ссорами правителей Внутренней Сферы и мучимые ужасами Узурпатора, они избрали свой собственный путь под руководством Защитника. Но все их надежды сгорели в пламени недовольства их же товарищей. Поэтому наши предки ушли в Страну Меты, Землю Мечты. Наш Клан родился в 2810 году, жизнь ему дал Николас Керенский, а вырасти помогли Ханы Уиндхэм Катиб и Рэйф Кардаан.

С момента нашего рождения, мы, Облачные Кобры, вобрали в себя остатки Двадцатки. В отличие от них, мы уважали вещи, гораздо лучшие, чем война. Мы также боролись за мир и справедливость, и бой не был единственным методом достижения этих целей. Наш Клан ценит целостность и преданность наряду с воинским умением или политической искущённостью. Но Путь стоит выше всего этого.

ПУТЬ

Называйте это Богом, Выбором или Судьбой. Не зависимо от названия, многие согласятся, что над нашими жизнями есть нечто более великое. Какое бы название мы не использовали для этого, Путь даёт понимание нашего существования. Это и есть путь, которым мы следуем. Он формирует нашу жизнь и даёт понимание того, что нам нужно для выживания и процветания.

Немногие понимают, что означает для них Путь, и ещё меньше начинают следовать его указаниям. Он вызывает к нам, но мы должны поступать осмотрительно. Он может дать нам множество дорожек, которые будут параллельны до самого конца. Горизонт покажет нам рай, к которому мы стремимся. Но ступайте осторожно, чтобы путь не увёл вас слишком далеко от судьбы.

ВОЗДАЯНИЕ

Каждая жизнь ценна и значима, будь то жизнь верующего или бандита. Хан Уиндхэм Катиб давным-давно учил нас, что всякая жизнь, которую мы забираем, не зависимо от справедливости случая, умаляет единое целое.

Воздаяние символизирует и чтит жизни, потерянные при нашем следовании по Пути – тех, кто был одним из наших воинов, и тех, кто пал перед нами. Воздаяние – это сад, в котором мы – ростки новой жизни – дерево, или куст, или цветок – вырывающиеся с корнем в каждой жизни. Каждый Кластер или Галактика имеет своё собственное Воздаяние, давая каждому воину этого подразделения место для созерцания того, кем они были до этого и кем они ещё могут стать благодаря Пути. Некоторые Воздаяния тщательно скрываются и оберегаются; другие – неистовы и не охраняемы. Каждое из них отражает человека этого подразделения и раскрывает историю этого подразделения.

Воздаяние Кобры на Земле Свободы (Svoboda Zemlya), область, окружающая Холм Ханов на Стране Мечты, даёт полное представление о существовании нашего Клана. Несколько квадратных миль грубо иссечённой земли чтят все, кто был и ушёл, сражались они с нами или против нас, служа могилой нашим носителям Родовых Имен. По возможности мы рассеиваем пепел наших павших в этом Воздаянии, где они будут жить духовно и служить Пути.

МОНАСТЫРИ

Не много нашлось смелых последовать нашим путём. Наш путь – особенный, мы единственные, кто понимает истину Пути. Наше просвещение стало причиной нашего разнообразия. Мы не обескуражены этим и не заявляем громогласно об обычаях любой религиозной веры, как это делают наши братья-Кланы. Каждый волен в своей жизни интерпретировать Путь.

Вдохновлённые нашим первым Ханом, Уиндхэмом Катибом, многие воины-Кобры стали выдвигать свои собственные доктрины. С годами эти воины объединялись, формируя группы, которые мы сейчас называем Монастырями. На данный момент существует 19 Монастырей, большинство из которых входят в наш Клан, каждый из них представляет собой различные основные духовные традиции. Монастыри по размеру меняются от нескольких дюжин до более чем тысячи воинов, плюс бесчисленное множество граждан из низших каст.

Члены Монастырей также приходят и извне Клана Облачной Кобры. Более 500 воинов из почти всех Кланов присоединились к нашим Монастырям, не говоря уже о миллионах из других каст этих Кланов. Наибольшей концентрацией членов Монастырей вне Клана Облачной Кобры обладает Клан Звёздного Ужа, куда входят и многие бывшие Барроки. Обычаи Монастыря Россей навязывают мистицизм, сильно напоминающий мистицизм Нова Котов.

Наши Монастыри занимают почётное место в Клане. Там, где другие опираются на советы Домов своих Родовых Имен, мы присматриваемся к тем, кто по-настоящему понимает смысл вещей. Выборный лидер каждого Монастыря, экХан, – испытанный воин, продемонстрировавший экстраординарное понимание Пути при наставлении своих собственных учеников. Голосование в Совете Клана наших воинов с Родовыми Именами часто очерчивается преданностью Монастырю.

Хотя членства в Монастырях могут требовать и воины извне Клана Облачной Кобры, такие ассоциации не дают лидерских постов в нашем Клане для посторонних. Воин из другого Клана может прийти к управлению Монастырём, но не более того. Хотя некоторые из наших заблуждающихся Кланов-собратьев пытались таким образом надавить на нас посредством Монастырей, мы постоянно проявляем упорство. Мы постоянно выкорчёвываем тех, кто использует Монастыри для чего-либо другого, а не для Пути.

Воины-священники этих Монастырей получают прочные знания о теологии, а также и о военных обычаях. Они становятся мастерами боя и настоящими духовниками, несущими данную им догму. Совсем не обязательно, чтобы воины медитировали или штудировали священные предписания своих Монастырей перед сражением и после него, но многие обращаются за цитатами к своим святым книгам, как Хранитель Закона цитирует отрывки из Предания своего Клана.

5 из 19-и Монастырей имеют наибольшее влияние и обладают наиболее крупной военной и политической властью. Каждый из этих Монастырей – мощная политическая сущность, обладающая властью, сравнимой с Домом Родового Имени Клана Волка или Киндраа Огненного Мандрила. Однако есть две вещи, которые отличают Монастыри от этих примеров. Во-первых, преданность общей вере стоит выше кровных связей. Во-вторых, низшие касты отдают себя во власть Монастыря. Хотя у Монастырей много общего с Киндраа Огненного Мандрила, Облачные Кобры имеют беспримерный порядок, который они сохраняют у себя в Клане. Цивилизованность и единство Клана в целом – вот что объединяет Монастыри. Хотя они иногда и критикуют друг друга за недостаточное верование, такие стычки редки, и они в основном по-прежнему близки друг к другу – особенно когда судьба нашего Клана под вопросом.

Анасац

Взяв своё название от древней терранской цивилизации, погибшей более 2000 лет назад, эти воины почитают своих павших великих предков как богов или предтеч. Их Верховная Сущность – это триумвират, где Александр Керенский – первый, Николас – второй и Путь – третий компоненты. Анасац – строгие Хранители и изоляционисты. Их знак отличия – облачная кобра, обвившаяся вокруг жёлто-оранжевого диска, представляющего собой солнце.

Джосиан

Монастырь Джосиан восходит к первому Хану Кобр, Уиндхэму Катибу. После того, как он покинул пост Хана, он сфокусировал свою энергию на духовной закалке Кланов. Будучи священником некогда известной Церкви Распятия, Уиндхэм собрал вокруг себя тех, кто имел схожую веру, организовав на основе этой группы Монастырь Джосиан. Этот Монастырь – среди самых горячих Крестоносцев в Тумене Кобры, различными путями прокладывая себе подходы к остальным Кланам, желая присоединиться к войскам по возвращению Внутренней Сферы. Знак отличия этого Монастыря – два скрещенных меча поверх Креста Лорэйн.

Ка'ан

Другой Монастырь, ведущий своё существование с начала 29-го века, Ка'ан, также обязан своим существованием Уиндхэму Катибу. Основываясь на традициях иудаизма, одной из древнейших человеческих религий, эти воины были первыми, поднявшими флаг Крестоносцев в Клане Облачной Кобры, и по-прежнему кричат в защиту Тумена покрупнее и посильнее. Знак отличия Ка'ан – стилизованная шестиконечная звезда, составленная из шести кинжалов клинками наружу.

Корани

Часто воспринимаемый как тихий и неприязнательный, этот крупнейший из Монастырей играет важную роль в политике Клана. Они именуются в честь унифицированной догмы самого священного текста, Корана ислама. Их мягкий темперамент и точка зрения Хранителей, по-видимому, также проистекают оттуда, хотя когда они разъярены, их не остановить. Их знак отличия – красно-оранжевое солнце.

Тонго

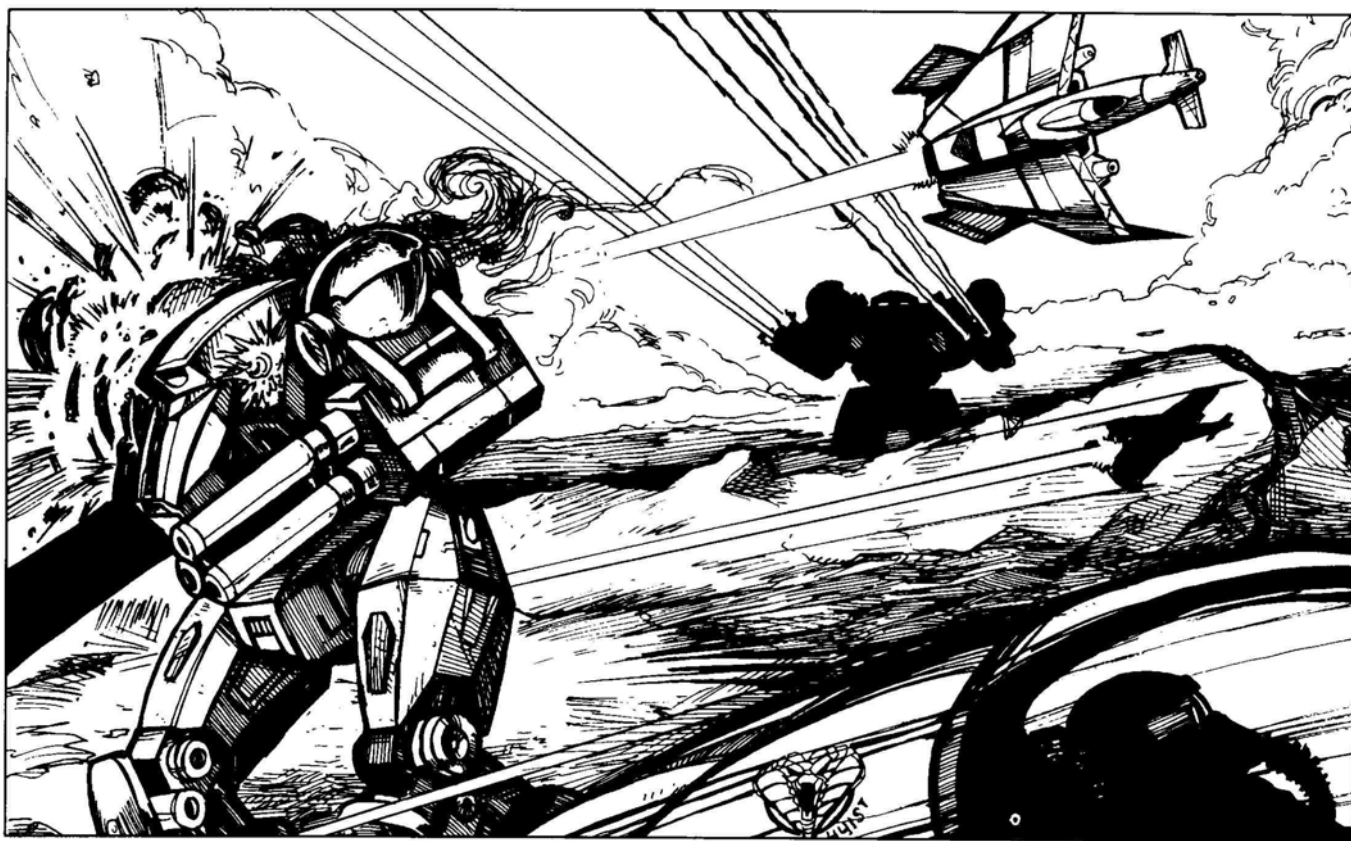
Политически наиболее сильный из Монастырей, Монастырь Тонго доминирует в Клане Облачной Кобры с тех пор, как в годы упадка 30-го столетия руководство Кланом взял Хан Террелл Н'Бута. Монастырь возник 15-ю годами ранее, когда Сантана Н'Бута, захваченный воин-Уж, начал медленный процесс обращения своих товарищей в свою уникальную веру.

Поклоняясь самой вселенной, Тонго по-прежнему строго придерживаются такой точки зрения, которая зачастую приводит их к поддержке Хранителей. Они не желают нести во вселенную войны больше, чем это необходимо, подкрепляя свою неистовость силой оружия. Знак отличия – замысловато высеченный щит зулу, по бокам которого два копыя.

ПОДГОТОВКА

При всём уважении, наши традиции подготовки несколько отличаются от соответствующих в других Кланах. Наш цикл подготовки длится несколько дольше, чем обычно, поэтому наши воины в основном не сталкиваются со своим первым Испытанием, пока не достигнут возраста 22 лет. Как итог, мы выпускаем высокий процент воинов. Несколько из наших наиболее мощных Монастырей располагают своими собственными основными подготовительными лагерями. Здесь sibko из отобранного резерва единолично контролируемых наследий учатся становиться воинами в строгой теологической атмосфере.

Воины Пути должны обладать искусными навыками, величием духа и высокой добродетелью. Те, кто хочет получить статус воина, должны доказать больше, чем обычную воинскую доблесть. Входе военной подготовки кандидата он или она находятся под постоянным наблюдением. Кандидат должен постоянно демонстрировать единение, верность, бойцовские способности и непоколебимую преданность Клану. Наконец, кандидат должен также совершить акт самопожертвования, подвиг, совершаемый свободно ради процветания Клана и улучшения Пути.



Зов Пути

Вдобавок к своим основным подготовительным лагерям, несколько крупных Монастырей имеют и вторичные подготовительные мощности, а Монастыри поменьше имеют колледжи, доступные для 2-3-х Монастырей. После 4-х лет службы в Тумене Кобры воины могут испросить разрешения поступить в колледж или пройти вторичное обучение в соответствии со своими наклонностями. Просители должны быть рекомендованы минимум 2-мя воинами этого Монастыря и пройти жёсткие тесты под присмотром экХана. Те, кто проходит их, проводит 2 года интенсивного обучения, медитации и дополнительной подготовки. В конце курса кандидат заносится в священные списки Монастыря как его последователь, освящённый Путём и наставленный на Путь.

ЗУБЫ КОБРЫ

Путь говорит нам, что нужно уважать жизни наших сотоварищей. Но мы также должны быть готовы к тому, куда нас может завести Путь. Мы обладаем мощным Туменом, готовым сразиться с теми, кто будет стоять у нас на нашем Пути.

ФИЛОСОФИЯ СРАЖЕНИЯ

Хотя нас ведёт Путь, он не даёт нам ни лёгких побед, ни их изобилия. Что же касается нас, мы должны всегда помнить о нашем собственном месте во вселенной. Мы очень

печалимся о каждой победе – иногда из-за цены, которая ужасна. Но мы полны отдачи, всегда готовы к новым напастям на нашем длинном пути. Мы также разработали уникальные методы для работы с теми, кто стоит на нашем пути.

С ранней нашей истории, в ходе долгой кампании по воссоединению миров Пентагона, наши предки пострадали от тяжёлых потерь. Больше всего страдали наши МехВоины, уничтоженные почти до последнего человека. С тех пор, после завершения нашей кампании на Вавилоне, Ханы Уиндхэм Катиб и Рэйф Кардаан, опираясь на аэрокосмические войска, упорно добивались побед.

С тех пор мы бесчисленные разы перестраивали наш Тумен. Хотя мы пытались нарастить наши наземные войска, они оставались малы по сравнению с нашими сотоварищами-Кланами. Тогда мы стали делать то, что некогда указал нам Путь.

Где было возможно, чтобы смять противника, мы использовали наше огромное количество АКИ и штурмовых кораблей. Мы редко действовали в операциях, которые не позволяли нам использовать эти рода войск. Терпение, необходимое как и достоинство, множество раз спасали нас от поражения. Гнев другой инструмент сражения, хотя мудрый воин воспользуется им лишь при крайней необходимости; гневом сложно управлять, и он может обернуться против тебя.

Аэрокосмические войска могут ослабить противника, но захватить и удержать позиции – это работа для Мехов. Враг, выстраивающийся перед вами, позволяет вашей артиллерии сокрушить его, после чего плавно двинуться ему навстречу и добить последних сопротивляющихся, как это делает облачная кобра со своей добычей. Воин-Кобра сражается не ради личной чести, а за честь, принадлежащую Пути.

Перед лицом превосходящего по числу противника мы вызываем к мудрости Николаса Керенского, призывавшего не разбрасываться ресурсами. Заявка – искусство, сформированное в Клане Облачной Кобры; благоразумное использование тактики заявок понижает наши возможные потери и позволит нам быстрее поправиться. Однако мы сражаемся сбалансированно, не развёртывая лишь малое число тех или иных войск. Это будет пиррова победа. Во всём, что мы делаем, Путь должен быть превыше всего.

Не все битвы проходят на твёрдой земле. Хотя мы крайне редко используем их, наши WarShip'ы и штурмовые DropShip'ы несут ужасающее вооружение. Враг, который беспомощно погибает от их огня до того, как ударит по нам, – не враг для нас. При необходимости наш Клан воспользуется всеми родами войск.

Больше всего мы помним о том, кто мы есть, кем является наш враг и кто наши союзники. Смертельные поединки между нашими воинами наносят нам такой же урон, как и атака другого Клана против нас, и поэтому недопустимы. Путь даёт достаточно шансов одержать победу в таких случаях; нам нет нужды убить или калечить самих себя.

ЯЗЫКИ ПЛАМЕНИ

По числу Облачные Кобры далеко отстают от сильнейших Кланов. Многие из наших собратьев могут выставить Тумен, по размерам более чем вдвое превышающий наш собственный. Наша истинная сила – в нашей храбрости, в нашей решительности, в нашей вере в Путь.

Из наших воинов, выходящих из сибко, лишь лучшие назначаются в Галактики 1-го эшелона. Большинство сначала служат в Галактиках 2-го эшелона. Остальные действуют как воины резерва, готовые встать в ряды и заменить собой павших или раненых товарищей.

Каждая Галактика имеет свой собственный контингент резерва. Воины, назначенные в подразделения резерва, сражаются в псевдо-Испытаниях, чтобы определить порядок их возвышения. Когда в подразделении появляется вакантное место, это место может занять кто-нибудь из верхушки воинов резерва, или – в случае резерва, добавленного к Галактике 2-го эшелона, – воин может подождать, пока не высвободится место в резерве Галактики 1-го эшелона. При выпуске новых воинов они сражаются в псевдо-сражениях против лучших из резерва. Эти сражения определяют порядок выхода в Галактику и в резерв, продолжая цикл замен, впервые произведённый Ханом Самсоном МакКлаудом в 2894 году.

Эти назначения в резерв происходят между различными резервными подразделениями достаточно часто, позволяя обучиться получше. Подготовка такого рода постоянно оттачивает их навыки, и позволяют ознакомиться с машинами, которыми они когда-нибудь будут управлять. Контингент резервов также выполняет и несколько других полезных задач, вроде присмотра за техниками, логистики и административных деталей. Хотя многие из наших собратьев-Кланов считают подобные задания унижительными, мы помним, что любое действие, совершённое на службе, будет почётным для Пути. Во время острой необходимости из воинов резерва могут быть образованы команды техников, пилоты обычных танков или даже действовать как традиционная пехота.

Системы резерва исключает необходимость подразделений соламы, оснащённых улучшенной технологией. Те, кто не пригоден или стар для службы даже в резерве, назначаются в пехотные подразделения соламы. Эти пехотные Кластера служат, в основном, как планетарные гарнизоны, но могут быть вызваны для служения Пути для поддержки подразделений 1-го эшелона.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Мы не одиноки в своём путешествии по Пути. Из Двадцати, выведенными Николасом из мрака, осталось только 14 Кланов. Каждый по-своему уникален, воплощая собой собственную интерпретацию Пути.

Клан Духа Крови

Их годы изоляции превратили их в заблуждающихся. Их вмешательство в Поглощение Баррока доказало их неустойчивость.

Клан Койота

Клан Койота долгое время был хищником в тени. Сейчас они всего лишь оболочка того Клана, которым некогда являлись. Однажды они или же узрят истинный Путь, или умрут. Мы не знаем, что они выберут.

Клан Алмазной Акулы

Просвещённый Клан, они превосходно доказали, что нужно для выживания всех Кланов. Акулы – наши уважаемые товарищи.

Клан Огненного Мандрила

Хотя они сильно напоминают наш Клан, они не действуют как единое целое. Они никогда по-настоящему не узрят Путь.

Клан Призрачного Медведя

Медведи – остров спокойствия в бушующем океане. Даже после их ухода в земли Внутренней Сферы они остаются сильными партнёрами.

Клан Гигантского Скорпиона

Этот Клан видит многие вещи подобно нам. Мы долгое время с ними мало контактировали, сейчас мы склоняемся к перемене отношений с ними.

Клан Адских Лошадей

Хотя они относительно слабые МехВоины, Лошади по своему складу – увлечённые.

Клан Ледяного Хеллиона

Ярость их подобна их тёзке, они напоминают тёзку ещё и по глупости. Ослеплённые своей мечтой о возвращении во Внутреннюю Сферу, они не замечают опасностей, их подстерегающих.

Клан Нефритового Сокола

Постоянно критикуемые всеми, кто не разделяет их ошибочных концепций, сейчас они должны использовать слова там, где они некогда использовали силу.

Клан Снежного Ворона

Союзник, заслуживающий уважения. Когда наступит время, мы объединимся с ними и подыдем стяг истинной Звёздной Лиги.

Клан Звёздного Ужа

Ужи вышли из числа ценных союзников. Однако их новоприобретённая сила смягчается неравномерностью их воинов. Поглощённые из Клана Барсука не так часто попадают впросак, как их новые братья.

Клан Стальной Гадюки

Гадюки ступают по тонкой грани, цепляясь то к прожорливым Волкам, то к безжалостным Соколам. Однако они демонстрируют знаки понимания Пути и заслуживают нашего наставления.

Клан Волка

Тем, кто последовал за выскочкой Владимиром Вардом, не хватает чести и преданности. Уход Хана Фелана – другое дело. Лишь некоторые были близки к истинному пониманию, но Фелан Келл заметил крутые повороты на пути до нас и может стать мощным союзником, как только мы закончим своё путешествие.

Клыкастые Кластера: Эти Кластера подобны Кольцевым, их основная огневая мощь исходит от 3-4-х Тринариев быстрых средних и лёгких ОмниМехов, полностью укомплектованные штурмовыми DropShip'ами и WarShip'ом класса корвет.

Гренадёрские Кластера: Эти Кластера – самые тяжёлые из наземных Кластеров, с 2-я Тринариями ОмниМехов от тяжёлого до штурмового классов, с Тринарием Элементалов и 1-2-я аэрокосмическими Тринариями. Эти Кластера полагаются скорее на огневую мощь, чем на манёвренность, которая ограничена.

Гвардейские Кластера: Эти Кластера широко меняются в своём составе. В среднем они содержат 2 Бинария Мехов, 1-2 Звезды Элементалов и 3 Бинария АКИ.

Военно-космические войска

Для Клана нашего размера мы развёртываем значительные военно-космический флот. Мы обязаны этим Хану Рэйфу Кардаану, который понимал преимущества сильного флота. И вновь Путь указал нам будущее. Все 15 WarShip'ов Кобр находятся на активной службе. Половина из них назначена в 2 Военно-космических Резерва. *Фумуам (Incense)* класса *Камерон (Cameron)*, *Катаклизм (Cataclysm)* класса *Лола III (Lola III)*, *Бримстоун (Brimstone)* и *Защитник (The Protector)* класса *Йорк (York)* и *Слепая Вера (Blind Faith)* класса *Каррак (Carrack)* составляют Резерв Альфа. *Мудрость Веков (Wisdom of Ages)* и *Правдивое Видение (True Sight)* класса *Потёмкин (Potemkin)* и *Адская Ярость (Hell Fury)* класса *Фредаза (Fredasa)* принадлежат Резерву Бета. Остальные 7 кораблей привязаны к 4-м Галактикам. *Небулус (Nebulous)* класса *Йорк (York)* принадлежит Галактике Альфа; *Важность (Consequence)* класса *Покровитель (Aegis)* – Бете; *Второе Пришествие (Second Coming)* класса *МакКенна (McKenna)*, *Козырь (Trump)* и *Команда Герцога (Hertzog's Staff)* класса *Винсент Mk 42 (Vincent Mk 42)* и *Пламя Проклятия (Perdition's Flame)* класса *Фредаза (Fredasa)* – Дельте; *Инквизитор (Inquisitor)* класса *Покровитель (Aegis)* – Галактике Зета.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Мы не страдаем нарциссизмом. Нам нет нужды укутываться в сверкающие одеяния или отмечать наши свершения кричащими орнаментами. Вещи подобного рода – для заносчивых и глупых. Наша униформа и знаки отличия служат лишь данью необходимости.

Полевая Униформа

Простая и функциональная, полевая униформа в основном состоит из костюма (jumpsuit) или брюк и рубашки, несущих камуфляжную раскраску, если того требуют обстоятельства. С этой униформой часто носится лёгкая нательная броня вместе с другими защитными механизмами и оборудованием, если это требуется окружающей средой или ситуацией.

Воины, пилотирующие БэтлМехов или носящие бронекостюм Элементал, надевают специализированный, лёгкий бронированный костюм, который содержит встроенную систему охлаждения и медицинские датчики. Аэрокосмические пилоты носят схожий костюм и шлем – это одеяние действует как костюм окружающей среды.

Эшелонные войска

Хотя Клан Облачной Кобры развёртывает, возможно, самые малочисленные войска БэтлМехов в Кланах, наши Кластера организованы с упором на преимуществе нашей величайшей силы: аэрокосмического превосходства. Дополнительные боевые элементы группируются вокруг этого ядра и образуют наши боевые Кластера. Тип каждого из боевых Кластеров определяется ниже.

Кластера 1-го и 2-го эшелона следуют такой же организационной схеме, но используют различные типы оборудования. Кластера 1-го эшелона оборудованы почти исключительно ОмниМехами и ОмниИстребителями, а подразделения 2-го эшелона имеют большее число обычных БэтлМехов и АКИ. Вдобавок Кластера и Галактики 2-го эшелона часто имеют традиционные бронемашины и пехоту, более пригодных для защитных операций, которые они часто выполняют.

Боевые Кластера: Отдельный боевой Кластер, часть Галактики Альфа, состоит из 3-х Тринариев, почти полностью состоящих из тяжёлых ОмниМехов, Тринария Элементалов и аэрокосмического Тринария. Боевой Кластер часто прекрасно сбалансирован для огневой поддержки.

Кольцевые Кластера: Эти Кластера составляют основу Тумена Кобр. По большей части основную ударную силу формируют 3 Тринария АКИ, а Бинарий или Тринарий, смесь БэтлМехов и Элементалов, обеспечивают наземную безопасность и помощь другим наземным Кластерам.

Драгунские Кластера: В Тумене существует единственный Драгунский Кластер. Его 3 СуперНовы Тринариев средних и тяжёлых ОмниМехов, вместе с 2-я Тринариями средних ОмниИстребителей, составляют наиболее быстрый и многосторонний Кластер Тумена.

Строевая Униформа

Основанная на полевой униформе, строевая униформа имеет дополнительно церемониальную мантию, надеваемую поверх основной униформы и застёгивающейся портупеей. Мантия по длине до голени и имеет светлый сине-зелёный цвет (это цвет облачной кобры), подбитая цветом, обозначающим статус воина: золотой – для солдат 1-го эшелона; серебряный – для солдат 2-го эшелона; красный с золотыми или серебряными отблесками – для солдат их соответствующих резервов; тёмно-зелёный – для воинов соламы. Даггерстары носятся на воротничке униформы, который выше шейного проёма мантии. Немногие награды, даваемые воинам-Кобрам, носятся вокруг шеи. Знак отличия звания носится прямо пониже любых наград, в основном на груди униформы. Фуражки отмечают дополнительные посты и степень ответственности перед Кланом.

Знак отличия воина Кластера наносится на всём протяжении передней части мантии на высоте груди. Дополнительные знаки отличия подразделения носятся на плечах униформы. Воины без Родового Имени носят чёрный кожаный пояс с серебряной пряжкой, выполненной в виде знака отличия Клана. Воины с Родовыми Именами носят тёмный синий/зелёный пояс, с серебряными отблесками, по виду напоминающего облачную кобру; пряжка выполнена в виде головы змеи, закусившей собственный хвост.

Церемониальная Униформа

Мы носим эту священную униформу в соответствии с указанием нашего Основателя, Николаса Керенского. Обтягивающий тело костюм, видом напоминающий чешую облачной кобры, с выделанной баллистической тканью, формирует основу церемониального одеяния Облачной Кобры. Могут носиться знак отличия звания и награды, они располагаются так же, как и на строевой униформе. Эту униформу завершает эмалированная маска, выполненная в виде головы облачной кобры. Церемониальную униформу могут носить только воины с Родовыми Именами. Униформа говорит о том, что её носитель завоевал своё Родовое Имя.

Знак отличия звания

Вдобавок к обычным даггерстарам, носимым на воротничке униформы, все воины носят эмблему, которая отмечает их пост как воинов на службе у Пути. Знак отличия звания носится на всех униформах, примерно в центре пониже шеи. Воины, не имеющие других званий, носят чёрный крест Ботони (Botonee), эмалированный цветом, характерным для их рода службы; Элементалы и Командиры пехотных Точек носят такой же крест, но только серебряный, а не чёрный. Звёздный Командиры носят крест как у Командиров Точек, но с двумя горизонтальными планками равного размера. Звёздные Капитаны носят свой знак отличия с тремя горизонтальными планками, центральная – длиннее, чем планки выше и ниже её. Звёздные Полковники носят крест Ботони, расположенный на серебряном бриллианте. Командиры Галактик заменяют серебряный бриллиант на золотой. Знак отличия саХана заменяет бриллиант серебряной кристаллической звездой, а Хан – золотой. Маленькие звёздочки синей эмали с крестом Ботони указывают на положение в Звезде.

Хранители Законов подразделений носят помимо знака отличия звания фуражки. Тёмно-синий с красными проблесками цвет шнура указывает на назначение уровня Кластера; такой же шнур с серебряными проблесками – уровень Галактики. Фуражка Хранителя Закона Клана имеет золотые проблески.

Убранства

Облачные Кобры имеют не много убранств. Мы признаем только величественные подвиги, совершаемые на службе во славу и во имя Пути. Всё остальное – это уже излишества, чреватые западнями, в которые когда-то попала павшая Звёздная Лига.

Самыми распространёнными убранствами являются медальоны, указывающие на братство Монастыря. Став посвящённым в Монастыре, воин может носить Крест Братства. Каждый Монастырь использует несколько отличающееся начертание креста, хотя большинство из них напоминает мальтийский крест, помещённый на эмблему Монастыря.

ПУТЬ И ЕГО ВЛАСТЬ

- Из дневников Звёздного Полковника Казяля Першоу. 5 августа 3059 года

Готовя это писание, я глубоко изучил Облачных Кобр. После моего ознакомления с их историей и обычаями, я был сбит с толку даже больше, чем когда начинал своё знакомство. Это Клан парадоксов и противоречий... хотя это может быть метод познания их безумства.

Кобры стремятся беречь себя. Клан Койота, который они считают смертельным врагом, - единственный Клан, постоянно пытающийся смести их с лица земли. Несколько других долго контактировали с ними со времён основания Клана. Те, кто хоть что-то знает о Кобрах, питают к ним пренебрежение из-за их малого числа или же из-за возводимого на них фанатизма, что граничит с безумием Клана Нова Кота. Однако я смотрю глубже, чем они. Их уважение к жизни похвально. Немногие могут преодолеть их ярость и умения, когда всё кончается сражением, особенно это касается аэрокосмических боёв. Их почитание того, что они называют «Путём» - вещь, которая причиняет мне головную боль. Из двух источников нельзя прийти к выводу о том, что такое Путь, и многое противоречит себе. Иногда это – самое естественное существование, иногда – судьба. Его обычные контексты – строгое следование некоему, при некоторых обстоятельствах, умение быть гибким. Иногда – это все три вещи сразу, иногда – даже больше этого.

Кобры более умные, чем о них думают, и этот их Путь доказывает это. Огромное множество Кобр истинно верующие в Путь и следуют своей собственной версии Пути. Однако некоторые используют его для собственных достижений. Они говорят правильные слова, но подделывают Путь под себя – когда это возможно, - следуя своим собственным взглядам. Плюс политическая проницательность их Ханов, которая постоянно проявлялась все эти годы, и я думаю, что Облачным Кобрам лучше всего подходит наименование благопристойные.

Те, кто почтён упоминанием в *Предании*, носят Ленту Предания. Испещрённая отрывком и стихом, в котором упоминается воин, лента носит высшее отличие Клана. Те, кто также носит и Крест Братства или Крест Посвящения, носят эту ленту выше данных наград.

Наивысшая почесть Кобр – Крест Посвящения, редкостная награда, даваемая за доблестную службу Клану и Пути. При проявлении выдающейся службы все воины с Родовыми Именами и текущие носители этой награды из Кластера данного воина должны единогласно выбрать его для выдвижения на эту награду. Командир Галактики этого воина, его или её экХан, если воин – член Монастыря, саХан и Хан также должны одобрить его награждение. Только Хан, саХан или экХан воина могут представлять к этой уважаемой награде, и потом только среди собранных членов Кластера или Монастыря получателя. Награда представляет собой мальтийский крест с группой звёзд, и располагается над знаком отличия Клана. Если награждаемый – член Монастыря, то на месте мальтийского креста помещается его или её Крест Братства. Каждая дополнительная награда отмечается дополнительной группой звёзд, эти группы сбалансированно располагаются на кресте.

ГОЛОВА КОБРЫ

Хотя Кобры ставят верность Пути выше всего, мы признаём власть наших Ханов, ведущих нас по нашему пути, с указаниями ильХана и Великого Совета. Наши Ханы единственные командиры нашего Тумена, напрямую связанные с Командирами Галактик и Звёздными Полковниками. Наши Галактики 1-го эшелона сметают врагов с нашего Пути, а Галактики 2-го эшелона защищают нас от грязных притязаний.

Так как 1-2 человека не могут эффективно управлять целым Кланом, наши Ханы полагаются в этом на тех, кто достаточно умело управляет с командованием массами. Военные губернаторы правят и нашими гражданскими кастами, на этот пост часто назначаются командиры Галактик и Кластеров. В других случаях эту важную задачу выполняют уважаемые пожилые воины. Бывший Командир Галактики Бета Ронас Кингстон – наиболее влиятельный для своего поколения, он правит всеми владениями Кобр на планете Гомер из нашего столичного города Эль-Газа (El-Ghaza).

ХАН ДИН ШТАЙНЕР

Хан Дин Штайнер выходит из Родового Имени Кайлина Штайнера, незаконного ребёнка главы Содружества Лиры Пола Штайнера, которого Николас выбрал как одного из 800 воинов-основоположников. В своё время саХан и протеже Хана Товы Н'Бута, Дин Штайнер пришёл к посту Хана после смерти Товы в 3037 году. Хотя он и является членом Монастыря Тонго, Дин чётко отделяет свои дела от дел Монастыря. Он предпочитает без необходимости не употреблять свою политическую власть, черта, присущая Кайлину Штайнеру. Он верит, что вторжение во Внутреннюю Сферу было ошибкой, что Клановые ещё не готовы вновь двинуться в обетованную землю.

Высокий и худой, Дин выглядит старше своих 58 лет. Его хилый вид компенсируется острым умом и взрывным характером. Хотя он более 20 лет не проводил военных операций, его боевые навыки говорят о том, что он по-прежнему совершенный воин. Его тонкие политические умения делают сражение ненужным.

САХАН КИРАН ТЕЛИНОВ

Протеже Хана Дина Штайнера, Киран Телинов занял этот пост после гибели Лейтона Катоба, защищавшего своё наследие от Клана Баррока в 3051 году. При всех достоинствах Кирана, он – полная противоположность Хана, являясь строгим приверженцем Монастыря Джосиан и учения Крестоносцев. В ходе последних стычек в Великих Дебатах Киран, как командир Кластера в Галактике Бета, был выбран экХаном этого Монастыря, и стал последовательно подталкивать Хана Штайнера голосовать за вторжение. Его умения и упорство сделали Кирана естественным выбором на пост саХана. Многие ошибочно считают, что он медленно растёт, выдавая это за признак его слабости, но никто из тех, кто сражался с ним, не допустили эту ошибку дважды.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА ЭЛЕНИ РИАЦ

Хан Дин Штайнер выдернул Элени Риац из Галактики Гамма, когда она была молодым райстаром Звёздным Командиром, и сделал её своим атташе. 2 года спустя, после завоевания Родового Имени Риац, она была единогласно выбрана собранием экХанов и Командиров Галактик как Хранитель Закона Облачной Кобры, и этот пост она занимает вот уже 13 лет. Она не настолько искусный тактик и, пока занимает свой пост, в бою не была, но она прекрасно разбирается в приказах и долговременной стратегии. Вдобавок к службе как экХан Монастыря Танакл – группа, которая объединяет 36 воинов-Кобр, – она взялась за организацию логистики и решение подготовительных нужд Клана. Среднего роста, она обладает пронзительным взглядом фиолетового цвета, их поразительный цвет – эффект генетически улучшенного зрения.

ЭКХАН ДЖААЛИ Н'БУТА

Одна из трёх единственных носителей Родового Имени Н'Бута в Клане Облачной Кобры, Джаали Н'Бута никогда не поднималась выше звания Звёздного Капитана. Всё свою жизнь она посвятила Монастырю, основанному её генетическим отцом, Сантоной Н'Бута. После смерти Хана Товы Н'Бута в 3037 году, Джаали, приняв участие в возвышении Монастыря Тонго, «оставила» активную службу воина. Она добивалась новых союзов внутри и вне Клана, сцементировав основу власти своего Монастыря даже в свете их неприятия призыва Крестоносцев к вторжению. Её высокий пост в Клане даже позволил ей иметь дела с Домом Родового Имени Н'Бута, у которого в Клане Звёздного Ужа осталось 22 носителя этого Имени.

Считающаяся старой даже для соламы Кобр, 74-летняя Джаали ещё не утратила своих способностей. Она носит остатки своих волос в виде «конского султана», что подчёркивает её облысение.



КЕШИКИ ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ И РЕЗЕРВ

В отличие от Ханов других Кланов, где они часто лично ведут в бой соединения вроде Галактики или крупнее, Ханы Клана Облачной Кобры давно поняли, что является истинной необходимостью при командовании. Они понимали, что лидеры почти 6 млн. обычных людей, воинов и других подкаст, не могут командовать войсками в каждом сражении. Как сказал Хан Рэйф Кардаан, когда в 2832 году он отделял Кешик от Галактики Альфа:

«Настоящий лидер обратится к своим представителям, веря в субординацию».

Со временем Тумен Облачной Кобры вырос до 6-и Галактик, составляя 22 Кластера. Каждый Хан имеет личную гвардию, по размеру близкой к Кластеру. 2 Кешика сгруппированы с подразделениями Военно-космического Резерва Клана, это их формирование примерно равно половине Галактики. Каждое подразделение этого формирования, вплоть до уровня Звезды, может быть немедленно назначено для укрепления или поддержки других элементов Тумена. Многие воины Клана Койота уже пожалели о такой уникальной гибкости Тумена Кобры. Совсем недавно несколько Звёзд Кешика были замечены в действиях против войск Клана Стальной Гадюки на домашнем мире Кобр Гомер.

Резерв Альфа, находящийся среди лучших подразделений Облачной Кобры, патрулирует 3 системы Кобр в Созвездии Керенского, а также далеко отстоящую систему Танита. Хотя это и жизненно важно для Клана, эта миссия позднее превратилась в небольшую акцию. Кроме нескольких легко разбитых бандформирований, это подразделение в основном сражалось против Клана Дымчатого Ягуара вскоре после поражения на Токкайдо. Небольшая флотилия Ягуаров прыгнула в систему Танис, затребовав обслуживания и ремонта на станции зарядки Кобр. Звёздный Адмирал Холлианн Кардаан, бывшая в системе, бросила свой *Фимиа*м класса *Освободитель* и 4 из 6-и штурмовых кораблей против 3-х WarShip'ов войск Ягуаров. 10 минут длилось сражение, командир Ягуаров принял *хегиру*, оставив как изорлу корвет класса *Фредаза* и 2 новых DropShip'а Ягуаров класса *Мираборг*.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Адмирал Холлианн Кардаан командует Тринарием Военно-космического Резерва Альфа. Самый молодой воин, командующий WarShip'ом, и самый молодой Звёздный Адмирал за всю историю Облачных Кобр, Холлианн Кардаан – безжалостный противник. Когда она командует с мостика своего крейсера или же пилотирует ОмниИстребитель *Турк* (*Turk*), она делает паузу лишь для того, чтобы возобновить атаки своего неумолимого нападения под неожиданным углом. Такая тактика также служит ей и в Совете Клана Облачной Кобры, где она, сражаясь словами, лучше всех защищает интересы своего Клана. Её 4 Креста Посвящения и поддержка Звёздного Адмирала Тора Кардаана обеспечивают ей необходимую поддержку, которую она умело использует.

ТАКТИКА

Оба Кешика во всех тонкостях знают холмы и низины, окружающие анклав Кобр на Гомере. Как итог, они превосходно маневрируют на холмистой и горной местностях. Пилоты и команды Военно-космического Резерва Альфа постоянно тренируются для сражений при высоких ускорениях.



AEROSPACE

Cobra Pharaoh Keshik **3 Бинария/Элита/Фанатики**

СО: Хан Дин Штайнер

Как только Дин Штайнер стал Ханом, Кешик Кобра Фараона не участвовал в сражениях как единое подразделение. Хан Штайнер разбил этот Кешик на несколько небольших боевых групп для укрепления своих Галактик. Почётная гвардия Хана состоит из СуперНовы Тринария и 2-х аэрокосмических Бинариев.

Знак отличия Кешика – свившаяся кольцами облачная кобра на троне, по бокам которого стоят 2 БэтлМеха.



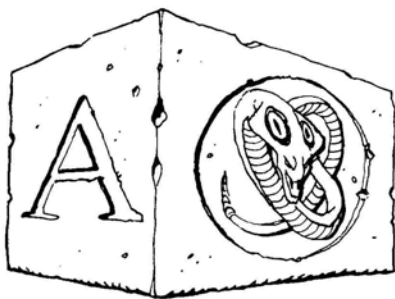
AEROSPACE

Cobra Temple Keshik **2 Тринария/Элита/Надёжные**

СО: саХан Киран Телинов

В противовес Хану Штайнеру и его Кешику, саХан Телинов за последние 9 лет лично водил в бой свою гвардию, почти всегда – в ответ на налёты Клана Дымчатого Ягуара на территорию Кобр на планете Гомер. Кешик Кобры Храма состоит из 2-х Тринариев, 1 СуперНовы и другого аэрокосмического подразделения.

Знак отличия – Звезда АКИ, пересекающая небо над огромной пирамидой, на которую нанесён знак отличия Клана Облачной Кобры.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

Перестраиваемая почти с нуля более 3-х раз за прошедшие 250 лет, Альфа долгое время была основой Тумена Облачной Кобры. После освобождения миров Пентагона сотни новых воинов вошли в её списки. Всего несколько лет спустя, когда огромное число этих же воинов открыто восстали против Пути Кланов, Хан Рэйф Кардаан почти на 70% опустошил Галактику и казнил этих солдат за предательство. Лишь тем солдатам, кто искренне принял Путь Кланов, было позволено остаться на службе.

Шло время и Альфа вновь погрузилась в пламя сражения в Созвездии Керенского. В 2872 году Клан Койота атаковал недавно заселённую планету Приори. 2 из 3-х Кластеров Альфы, стоявшие гарнизоном на новых колониях, были практически уничтожены в мясорубке Койотов. Спаслись только неполные 3 Тринария и несколько сотен колонистов из 12000. Однако трагедия дала Клану и кое-что хорошее – отступившие Тринарии привезли с собой трофейные ОмниМехи Койотов. За 5 лет Галактика Альфа восстановилась и разрослась, развернув ОмниМехи и несколько ОмниИстребителей на основе захваченной технологии.

82 года спустя Койоты пришли вновь, на этот раз в домашний мир Облачной Кобры на Гомере. Понеся почти 80% потерь своего состава, Галактика Альфа, тем не менее, выдержала атаку Койотов и вынудила их отступить из их анклава на планете.

Знак отличия Галактики Альфа – огромный кирпич с нанесёнными на него греческой буквой «альфа» и знаком отличия Клана Облачной Кобры.

ОФИЦЕРЫ

Ардрик Спаатц ведёт Галактику Альфа последние 9 лет, с тех пор, как её бывший командир Киран Телинов стал саХаном. Член Монастыря Корани, придерживающегося Хранителей, Спаатц прививает своей команде точку зрения Хранителей. Мораль Альфы и степень её мастерства значительно возросли под командованием Спаатца, сделав её одним из выносливейших оппонентов в Тумене Клана.

ТАКТИКА

Несколько изменяя обычную военную доктрину Клана, Галактика Альфа использует свои мощные ОмниМехи для ошеломления противника. После чего АКИ из 214-го добивают врага своим огнём.



'МЕЧ

33rd Battle Cluster (Молот Тора) 5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сиксто Турица

Подстрекаемый недавней гибелью Клана Дымчатого Ягуара, Хан Штайнер приказал Альфе захватить небольшой анклав Ягуаров на Гомере. Во главе с 33-м, немногие защищающиеся Стальные Гадюки быстро пали в сражении с Кобрами.

Знак отличия – огромный боевой молот, крушащий несколько БэтлМехов.



'МЕЧ

149th Cobra Guards (Небесная Гвардия) 5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Донди Бекетт

Воины из 149-го Гвардейского больше всех имеют зуб на Клан Койота, даже несмотря на то, что со времён потери Приори прошло почти 200 лет. Рассказ о надувательстве, проделанном Койотами, кочует из поколения в поколение, и отступление Клана Койота с Приори перед Кланом Баррока 75 лет назад несколько ослабило давнюю озлобленность 149-го.

Знак отличия – кобра, обвинившаяся вокруг планеты Тамарон.



AEROSPACE

214th Cobra Fangs (Чёрная Овца) 5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Карл Икер

Возможно, 214-й – самое крупное аэрокосмическое подразделение в Кланах, их умения и упорство снискали уважение всей Галактике Альфа. Тем не менее, подразделение по-прежнему оправдывает своё прозвище, данное им из-за того, что они предпочитают массированные авианалёты ещё со времён своего основания.

Знак отличия – чёрная овца в истребителе, бомбардирующего вражеские позиции.



AEROSPACE

243rd Cobra Guards (Изумрудная Гвардия) 4 Бинария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эдجو Штайнер

Изначально часть Галактики Гамма, 243-й присоединился к Галактике Альфа, подстрекаемый Ханом Патриком МакКлаудом, пополнявшего ряды Альфы после катастрофических потерь 2954 года. Т.к. 243-й пришёл из Галактики 2-го эшелона, он последним получает новое оборудование, а три остальные Кластера Альфы пополняют свои потери из числа воинов этого подразделения.

Знак отличия – голова изумрудно-зелёной кобры поверх мальтийского креста.

ГАЛАКТИКА БЕТА: БИЧ ПЕНТАГОНА



Появившись в 2859 году для помощи в защите расширяющихся границ Клана, Галактика Бета сначала имела лишь 6 Бинариев, за 20 лет её размер увеличился более чем вдвое, т.к. Клан Облачной Кобры наладил массовое производство ОмниМехов и ОмниИстребителей.

Хотя часто Бета пропадает в тени Альфы, она сделала себе боевое имя. Однако достижения Галактики несколько снизились из-за того, что в двух наиболее крупных успешных сражениях она боролась с противником, неспособным защитить себя от такого большого и хорошо оснащённого войска.

СаХан Мабель Турица вела Бету в начале 2953 года – в совместной операции с Галактикой Альфа Клана Баррока, помогая уничтожить тёмную касту. Спустя 24 года Бета возглавила вторжение на 3 мира Таниты и поглотила эти планеты, принеся их Кобрам.

С недавних пор Бета малозаметна. За последние 50 лет Галактика получила лишь назначение на 5 лет, перемещалась между мирами Таниты и Созвездием Керенского. Будучи на Таните, солдаты Беты принимали участие в умирении толп и антитеррористических акциях. Однако положение вещей

может измениться из-за недавнего возвращения в Созвездие Керенского. Новый командир и быстро меняющееся лицо общества Кланов могут привести Бету к ключевой роли в будущем Клана Облачной Кобры.

Знак отличия Галактики Бета – созвездие в виде Смерти с косой, поверх этой фигуры – звёзды Пентагона.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Йишаи Хоббс принял командование Бетой после смерти её бывшего командира в Круге Равных против нынешнего саХана. Он унаследовал дезорганизованную команду, и его статус как экХана маленького Монастыря Таккес стал осложняться ещё и задачей сохранения единства Беты. Огромное число воинов Беты – члены Монастырей Ка’ан и Джосиан, а большинством остальных членов Беты «завладели» 4 небольших Монастыря с точкой зрения Хранителей. Хотя конкуренция между Монастырями по большей части не видна, ксенофобный взгляд Хоббса недавно выдвинул их на передовую.

Хоббсу противостоит Звёздный полковник Аделия Кардаан, командир ведущего Кластера Галактики Бета. Звёздный Полковник неистово возражала против назначения Йишаи Хоббса на пост Командира Галактики, но саХан Телинов отказал ей в вызове на основании того, что бесчестье бывшего Командира Галактики Халстеда Джамала также затронуло и его подчинённых.

ТАКТИКА

Из-за почти видимой вражды между 3-мя Кластерами Беты это подразделение почти не обладает спайкой. 121-й Клыкастый – приверженец утешающих наземных атак, даже в высоченных горах Сакрос, которые разделяют континенты Амис и Ортин планеты Гомер.



45th Cobra Grenadiers (Плюющие Змеи) 5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Хару Качук

Более 70% воинов 45-го приверженцы Монастыря Ка’ан. ЭкХан Ка’ан Экко Манникс некогда командовал 45-м, сделав этот Кластер движущей силой за спиной Ка’ан и своим голосом в Совете. Знак отличия – огнедышащая кобра.



97th Cobra Guards (Малиновая Гвардия) 5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Чуонг Телинов

4 Тринария тяжёлых и штурмовых ОмниМехов, один из которых СуперНова, и 5-й Тринарий из АКИ и составляют 97-й, один из тяжелейших подразделений в Тумене Клана. Разногласия между Монастырями Джосиан

и Тонго вносят некоторое беспокойство в ряды воинов 97-го.

Знак отличия – средневековой рыцарь в броне красной кольчуги, держащий длинную пику.



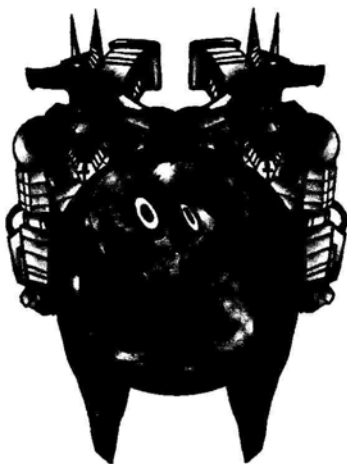
AEROSPACE

121st Cobra Fangs (Шкура Дракона) 5 Бинариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Аделия Кардаан

121-й – единственный Кластер-Хранитель в Галактике Бета. Склонные к Крестоносцам 45-й Гренадёрский и 97-й Гвардейский, к счастью, понимают, что 121-й необходим для их выживания, что несколько приглушает открытое неприятие их точки зрения как Хранителей, и позволяет Галактике Бета оставаться неким подобием единого подразделения.

Знак отличия – силуэт летящего дракона.



ГАЛАКТИКА ГАММА: ЧАСОВЫЕ ФАРАОНА

Понимая необходимость создания минимум ещё одной Галактики для защиты планет под управлением Клана, Хан Йозеф Маннкис дал молодому Звёздному Полковнику по имени Самсон МакКлауд устрашающее задание по организации войска такого рода. За 2 года Командир Галактики Самсон собрал два Кластера, оснащённых оборудованием, не взятым Галактиками Альфа и Бета, и состоящих из воинов, недавно вышедших из сибко. Спустя 3 года Галактика Самсона стала ветеранским подразделением благодаря неустанным тренировкам и непрерывным процессам подготовки. Ещё через год, в 2884 году, Самсон был избран саХаном.

С тех пор Галактика Гамма защищает домашние миры Клана Облачной Кобры. 1 Кластер назначен на Вавилон, остальная часть Галактики защищает

Гомер. В последние годы 1 Тринарий был удостоен номинальной службы как почётной гвардии на Стране Мечты. Каждые несколько лет все подразделения получают подобные назначения, давая Галактике достаточно возможностей доказать их боевую выучку. Совсем недавно, находясь на Гомере, 254-й Гвардейский помогал частям Галактики Альфа захватить бывший анклав Ягуаров, а затем сражался со Стальными Гадюками, подошедшими к захваченной территории. Хан Дин Штайнер лично похвалил солдат, участвовавших в этой операции, отметив, что благодаря их усилиям Клан Облачной Кобры получил почти полный контроль в их домашнем мире.

Знак отличия Галактики Гамма – два БэтлМеха, напоминающие египетского бога Анубиса, стоящие по бокам знака отличия Клана Облачной Кобры.

ОФИЦЕРЫ

Официально Финдлэй Катиб принял командование Галактикой Гамма 12 ноября 3059 года, спустя 9 лет после выхода из своего сибко. Хотя он и не находится в числе лучших воинов, его врождённые тактические и логистические способности привлекли к нему внимание Хана, когда он был ещё кадетом. Негласная поддержка Хана Дина Штайнера позволила Финдлэю завоевать Родовое Имя Катиб в возрасте 22 лет и способствовала последующему его взлёту до звания Командир Галактики.

ТАКТИКА

За 180-летнюю историю ни один Кластер Гаммы не сражался вместе с другим Кластером из другой Галактики. Поэтому Гамма развивает стратегию, не опираясь на поддержку со стороны. Из-за того, что Кластеры Гаммы иногда назначаются на планеты или действуют в операциях вместе с другими подразделениями Облачной Кобры, очень часто случается так, что они не сражаются в одиночку. Когда их поддерживают другие, они предпочитают действовать независимо. Эта свобода позволяет им практиковать свою уникальную смесь манёвров и неожиданных атак, что приносит Галактике пользы гораздо больше.



'МЕСН

59th Cobra Guards

(Серебряная Гвардия)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Шика Маннкис

59-й Гвардейский состоит из 3-х СуперНов Тринариев, здесь – крупнейшая концентрация бронепехоты в Тумене Кобры, с поддержкой 2-х аэрокосмических Бинариев. Более 70% Элементалов, включая Звёздного Полковника Шика, принадлежат Монастырю Анасац. Знак отличия – бронекостюм с длинным мечом.



'МЕСН

254th Cobra Guards (Белая Гвардия)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Мойра Телинова

254-й Гвардейский возник в последней половине 30-го столетия, после того, как 243-й Гвардейский был переведён в Галактику Альфа. На всём протяжении истории этого подразделения его воины замечались в сражениях чаще любого другого Кластера Гаммы. Венцом их успеха стали недавние столкновения с Кланом Стальной Гадюки на Гомере, где они одержали победы и заслужили личной похвалы своего Хана.

Знак отличия – два скрещенных клинка.



AEROSPACE

441th Cobra Guards

(Рубиновая Гвардия)

4 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Карлен Зейра

Бывший 97-й Кобриный Гвардейский, располагавшийся на Гомере, этот Кластер до своего возвращения в гарнизон Вавилона получил назначение на Танис. По прибытии на Вавилон подразделение было переименовано и несколько изменилось по составу; оно потеряло 1 Тринарий БэтлМехов, но получило аэрокосмический Бинарий. Знак отличия – голова кобры с красными челюстями.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ВЕРШИНА ОЛИМПА

Вне Клана многие считают это подразделение экспериментальным, подобно Галактике Зета Клана Призрачного Медведя, полностью состоящей из Элементалов, но в Клане Облачной Кобры к Галактике Дельта относятся как к воплощению силы Клана. В целом Галактика никогда не располагала более чем 50-ю БэтлМехами, что составляет менее половины Кластера. Вместо них упор сделан на АКИ и штурмовые корабли. Поэтому нет необходимости включать в эту Галактику наземные боевые подразделения, ведь предпочтение отдано аэрокосмическому бою.

Идея создания Галактики, целиком состоящей из АКИ и элементов их поддержки исходила от Варда Кардаана в последние годы 29-го столетия, когда он командовал 214-м Клыкастым. Однако его мечта оставалась мечтой, пока год спустя он не стал Ханом. Официальная дата появления Галактики Дельта – 24 августа 2911 года, на 125-ю годовщину Дня Основания, спустя 14 недель после подписания Ханом Кардааном приказа о её создании. Такое быстрое рождение произошло благодаря подготовке Хана Кардаана в течении предыдущих 7-и лет, когда он был ещё саХаном.

Изначально ощущая недостаток наземных войск, Дельта получила БэтлМехов вскоре после своего создания и серьёзного поражения от Клана Нова Кота. Будучи временно назначенным на Брим, 5-й Кольцевой столкнулся с отдельным Тринарием Нова Котов. Серьёзная непогода не позволила Кластеру Кобры воспользоваться истребителями, чтобы отразить атаку. Более 50-и истребителей были захвачены, пока пилоты и наземные подразделения сражались с пехотой. Оставшиеся истребители Кластера, располагавшиеся на орбите, не смогли обойти шторм. Хотя Кобры затем наказали Нова Котов за их действия, урон был нанесён, но этот урок был выучен. Для полного восстановления 5-му Кольцевому понадобилось 5 лет.

Знак отличия – вершина горы, находящая выше слоя облаков, освещённая вспышками молний.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Адмирал Тор Кардаан считается одним из лучших военно-космических командиров Клана Облачной Кобры. Он по прежнему близко знаком с несколькими членами Дома Родового Имени МакКенна Клана Снежного Ворона, и даже участвовал с ними в нескольких учениях. Бесспорный лидер Дома Родового Имени Кардаан, Звёздный Адмирал обладает значительной властью в Совете Клана и в Монастырях Джосиан и Анасак, к которым принадлежат многие носители Родового Имени Кардаан.

ТАКТИКА

Аэрокосмические подразделения Галактики Дельта часто находятся вдали от Галактики, укрепляя другие Кластера или Галактики. Помимо своего предпочтения сражаться с врагом в космосе или в верхней атмосфере, они также превосходно обеспечены ближней воздушной поддержкой.



AEROSPACE

1st Cobra Coil (Дикий Каардс)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Коммодор Ира Спаатц
Личное аэрокосмическое подразделение Хана Рэйфа Кардаана в ходе кампании Пентагона, 1-й Клыкастый стал 1-м Кольцевым после того, как в 2911 году покинул Галактику Альфа. *Козырь* класса *Винсент* служит как база 1-го Кольцевого.

Знак отличия – игровая карта «джокер» поверх дымящегося пистолета.



AEROSPACE

84th Cobra Fang (Крылья Фараона)

4 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рольф Хедемейер

Это – подразделение быстрого реагирования Галактики Дельта, способное быстро вломиться в сражение любого размера, подняв дух колеблющихся или забросав бомбами объекты.

Знак отличия – огромная птица с широко распростёртыми крыльями, стоящая перед пирамидой.



AEROSPACE

5th Cobra Coil (Рука Апеса)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Коммодор Ахмед Бар-Фетштайн

Выдернутый из Галактики Бета, переименованный в 5-й Кольцевой и назначенный на корвет *Команда Герцога* класса *Винсент*, это подразделение с 2911 года стало одним из двух столпов Дельты. Знак отличия – рука, крушащая планету.



AEROSPACE

170th Cobra Coil

(Маленький Зелёный Человечек)

5 Бинариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Коммодор Антонетта Кардаан

Со времён своего создания в 2955 году 170-й имеет свой собственный флагманский корабль – корвет *Пламя Проклятия* класса *Фредаза*. Знак отличия – карикатура – римский центурион-коротышка, стоящий на блюдцеобразном аппарате.



ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН: УСТОЯТЬ И ДОНЕСТИ

Хан Таран Кон-Дакар сформировал Галактику Эпсилон в июле 2973 года, через месяц после своего выбора на пост Хана. В ответ на тяжкие набеги Койотов и Дымчатых Ягуаров, накатывавших один за другим в предыдущие 50 лет, Хан организовал Эпсилон как ещё одну Галактику, предназначенную для обороны территорий Облачной Кобры.

Хотя её статус 2-го эшелона часто приводит к тому, что она последней получает сменное оборудование и состав, Галактика Эпсилон, тем не менее, впечатляющий оппонент. За последние 90 лет Галактика участвовала практически в каждом сражении Клана Облачной Кобры. Первая и наиболее кровопролитная из этих операций стало

сражение с Кланом Нефритового Сокола в 2977 году. Когда саХан Кобр Картер Н'Бута повёл свои войска Поглощать 3 мира Таниты, он оставил Хану Кон-Дакару войска, достаточные лишь для эффективной защиты миров, удерживаемых Кобрами, и это несмотря на контракт с Кланом Баррока по предоставлению дополнительной защиты. Хан Нефритовых Соколов Акерли Хазен воспользовался преимуществом временной слабости Кобр и начал яростную атаку на анклав Кобр на планете Гейткипер. 73-й Гвардейский и недавно образованный 185-й Клыкастый были единственными подразделениями Облачных Кобр на этой планете. Они прекрасно справились с тяжёлым натиском Нефритовых Соколов, но в итоге были вытеснены с планеты. После этого первого, катастрофического сражения, воины Галактики Эпсилон стали сражаться лучше. Постоянные набеги других Кланов позволили Эпсилон держать своё мастерство отточенным.

Знак отличия – ставший на колено мушкетёр, стреляющий из своего оружия.

ОФИЦЕРЫ

Елена Норрис ведёт Эпсилон вот уже более 15 лет, а до этого командовала Галактиками Дельта и Альфа. Казалось, ей уготовано ханство, пока она не стала экХаном Монастыря Халидон, которому она и посвятила всю свою энергию.

Простой Звёздный Командир из 73-го Гвардейского, Сенальда Куонг стала рупором многих Крестоносцев Клана Облачной Кобры, желавших заполучить шанс вернуться во Внутреннюю Сферу. Пока точка зрения Сенальды не влияет на убеждение её Кластера, но её растущая популярность среди воинов, не имеющих Родового Имени или не членов Монастырей, может вскоре вынудить её старших офицеров к решительным действиям, чтобы осадить этого пламенного Элементала.

ТАКТИКА

Воины Галактики Эпсилон в основном имеют гарнизонные подразделения, и поэтому стали мастерами городских сражений. Вне городов подразделение ищет спасения на местности с достаточным укрытием. Мехи и другие наземные элементы Эпсилон используют эти укрытия и свою превосходную мобильность, чтобы изматывать врага достаточно долго, пока истребители Галактики разбивают его с воздуха.



73rd Cobra Guards
(Эбонитовая Гвардия)

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Артур
МакКлауд

73-й начинал как часть Галактики Гамма. Как только подразделение было перемещено в Эпсилон, оно стало потихоньку получать всё больше и поновее БэтлМехи, включая недавнее добавление полного Тринария Мехов. На данный момент в 73-й входят 3 Тринария БэтлМехов, один из них СуперНова, и 2 Тринария истребителей.

Знак отличия – ракета, пересекающая знак отличия Клана Облачной Кобры, устремившаяся вниз, к вражескому Меху.



AEROSPACE

185th Cobra Fang (Врата Небес)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Льюис
Джамаль

Основу 185-го составляют 130 лёгких истребителей, большинство которых –

Омнисы. 4 Тринария истребителей и командную Звезду подразделения дополняют Тринарий быстрых и манёвренных БэтлМехов.

Знак отличия – золотые ворота, раскрывающиеся напротив сияющей кобры, сидящей на троне.



AEROSPACE

268th Cobra Fang (Ветер Титанов)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Люсинда
Кардаан

Ветер Титанов – название крейсера класса *Покровитель*, флагманского корабля из эскадры миноносцев Хана Рэйфа Кардаана до Гражданской Войны Исхода. Хотя корабль погиб ещё на первых этапах войны, название корабля живёт в *Предании* как защитник Ханов. Хан Фелип Кардаан дал это имя 268-му после жертвы, принесённой этим подразделением в 2992 году, когда шло сражение в защиту Хана от атаки Клана Койота.

Знак отличия – две руки, качающие знак отличия Клана Облачной Кобры.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: ПРОРОКИ ВАВИЛОНА

Ни подразделение 1-го эшелона, ни 2-го, Галактика Зета обозначается как резервная Галактика – это уникальное положение в Тумене Облачной Кобры. Усмотрев необходимость усиления Тумена, если Кобры будут участвовать во вторжении во Внутреннюю Сферу, лидеры Монастырей Джосиан и Ка'ан подали прошение Хану Тове Н'Бута, который пообещал им выделить средства и личный состав для построения новой Галактики в соответствии с их желанием. Лидеры Монастырей сразу же начали подбор материалов, заманивая молодых

воинов и воздвигая административные и логистические структуры, необходимые для функционирования Галактики. Почти 5лет Зета существовала в виде оболочки, со всеми необходимыми частями. Всё, что было нужно, - это последнее слово Хана, положившего начало официальному существованию Галактики.

Хан Това Н'Бута объявил о своём решении в начале апреля 3021 года. Надеюсь, наконец, сместить власть между Крестоносцами и Хранителями к Крестоносцам, лидеры обоих Монастырей поощряли многих своих воинов к прошениям о переводе в Зету. Однако после подписания приказа о формировании Зеты Хан Това предоставил нескольким своим воинам с точкой зрения Хранителей необходимые посты в новой Галактике. За август Галактика стала полностью действующей, где подавляющее большинство воинов-Крестоносцев было под командованием офицеров-Хранителей. Большинство из первых офицеров Галактики были преданны Монастырю Тонго Хана Товы.

Зета по-прежнему располагается в Созвездии Керенского все 40 лет своего существования, это единственная Галактика, которая не побывала у 3-х удалённых миров Таниты. В основном она несёт гарнизонную службу, хотя несколько раз Хан Това, а позднее и Хан Дин Штайнер, посылали Кластер Зеты на карательные рейды против другого Клана. Однако большинство недавних потерь Зеты понесены не в ходе сражения. Её 286-й Гренадёрский Кластер, почти полностью состоявший из БэтлМехов, был распущен по приказу Хана.

Знак отличия – стилизованный БэтлМех, стреляющий из оружия в правой руке, а в левой держащий книгу.

ОФИЦЕРЫ

После того, как была посчитана «непродуктивной... без малейшего шанса на прогресс», Синтия Бекетт достигла звания Командира Галактики всего через 4 года. Один из старейших воинов, по-прежнему находящихся на службе, она также одна из наиболее одарённых стратегов Облачных Кобр. Её лаконичность и уничижительные комментарии сделали её непопулярной в верхах и среди многих её подчинённых, но она не проиграла ни одного боя за свои 5 лет командования Зетой.

ТАКТИКА

Когда Зету вызывают на бой, она никогда не сражается в защитных операциях, даже если это будет неудобно для её войск. Под командованием Командира Галактики Бекетт Зета постоянно уплотняет свои атаки, и превосходно чувствует себя на пересечённой местности, которая замедляет или останавливает большинство других подразделений.



'MECH

57th Cobra Guards (Золотая Гвардия)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Йонас Штайнер

В противовес своему сибкину, Хану Дину Штайнеру, Йонас Штайнер – убеждённый Крестоносец и лидер Монастыря Джосиан. Помня о неофициальном наименовании Дьявольские Клоуны, знак отличия изображает демонического шута, держащего дымящийся пистолет.



AEROSPACE

222nd Cobra Fang

(Железные Бабочки)

4 Бинария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Роулэнд Спаатц

Состоя в большинстве своём из лёгких и средних истребителей, Железные Бабочки мастера в точной высотной бомбардировке при поддержке своих наземных товарищей. Знак отличия – стилизованная бабочка, обложенная бронеплитами, с бомбами под крыльями.



AEROSPACE

116th Dragoon Cluster

(Последний Рубеж)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Уайнани

Н'Бута

40 Мехов 116-го Драгунского, большинство из которых тяжёлые ОмниМехи, делают их выбором командования Бекетт в большинстве операций. Знак отличия – БэтлМех со стреляющим оружием, стоящий на холме из остатков других Мехов.

КЛАН КОЙОТА

*Повелитель людей и машин,
не кланяясь никому,
Койот ждал.
Умелый и упорный, хищник
без ровни себе,
Койот напал:
Вселяя в сердца врагов своих
опасение,
В ряды их – боль,
Смертельно вцепившись им
в горло.*

- Предание (Клан Койота),
Отрывок 44, Стих 2, Строки
25-31



Клан Койота гордится своей историей, наполненной традициями и честью. Мы возглавили захват Вавилона, отметив этим приход Кланов на миры Пентагона, и мы разработали боевую машину, которая утвердила превосходство Кланов. Мы дольше всех были с нашими братьями-Волками, поддерживая истинные идеалы Керенских и Кланов. С переворотами в нашем обществе, возникшими в последние несколько лет, Клан Койота должен вновь оказаться впереди и вести наших сотоварищей-Кланы вперёд через бурные воды.

Вам, Звёздному Полковнику Казлю Першоу, и вашим товарищам-кланерам мы и вручаем этот отчёт. Многие из вас презирают нас за то, какие мы есть, или из-за тех, с кем мы стоим плечом к плечу, или из-за выбранной нами веры. Другие связываются с нами по чисто политическим причинам, не желая понимать нас по-настоящему. Этот отчёт – ключ к истинному пониманию Клана Койота. Вы должны воспользоваться этим ключом и открыть дверь к пониманию того, почему мы столь долго избегали вас.

ЭПИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ СТАИ

Мы все знаем о мерзких делах узурпатора Стефана Амариса и об ответе, который ему дал наш Великий Отец, Александр Керенский. Поэтому мы можем рассказать по памяти о варварском поведении, проявленном теми, кого Великий Отец увёл из гибнущей Внутренней Сферы. Как и в других Кланах, история Клана Койота начинается с наших основателей. Знать их – это знать нас.

ДАНА КУФАЛ

Дана Куфал родилась на Терре в 2772 году и своё раннее детство провела в юго-западных пустынях североамериканского континента. Её родители, бывшие члены Сил Безопасности Терры, были бойцами группы сопротивления, проводя партизанскую войну против царства хаоса узурпатора. Их ячейка сопротивления включала в себя уцелевших из дюжин разбитых подразделений Сил Обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ), а также членов нескольких местных американских племён. Вскоре после её рождения, родители Даны и большинство их ячейки сопротивления погибли в ловушке узурпатора, устроенной 141-м Драгунским.

Осиротевшая, но не одинокая, маленькая Дана была взята уцелевшими членами племени, которое называлось «Дух Койота».

В племени Дана провела свои первые 12 лет, учась у «Ходоков Духа» - мистиков и провидцев её новой семьи. Когда Великий Отец готовился к Исходу, он разослал специальные приглашения всем тем, кто сражался против узурпатора на Терре. Всегда смотря на жизнь глазами вдвое старшего человека,

Дана присоединилась к Великому Отцу вместе с несколькими людьми из её племени. Они покидали Терру не с пустыми руками, они взяли с собой копии их священных текстов и небольшую свору койотов – тезок своего племени.

Формальное образование Даны началось 8 месяцев спустя, на транспортном корабле *Нетаньяху* класса *Потёмкин*, где множество DropShip'ов служило в качестве классных комнат, для детей Исхода. Позднее, когда она и её товарищи поселились на мире Пентагона Дагда, она подала заявление в одну из первых военных академий, организованных в Пентагоне. Хотя она по основным предметам шла позади своих сокурсников, она не знала равных себе в военных науках. Её спокойное поведение и острый ум, результат многих лет медитации и изучения мистики, превратили её в прирождённого пилота и лидера.

В академии она повстречалась с Андери Керенским, сыном Великого Отца и братом Основателя, Николаса Керенского. Андери закончил своё формальное военное образование несколькими годами ранее и был назначен инструктором в класс Даны. Обоих немедленно связали тесные узы, и вскоре это переросло в любовь.

После того, как Дана поступила на службу в СОЗЛ, служба часто разлучала её и Андери, хотя их любовь никогда не угасала. Они были единомышленниками и свои жизни посвятили службе Великому Отцу и его новому обществу. Однако даже Исход не смог уберечь новое общество от неудач человечества. Забыв о предшествующем единении первых лет колонизации, народ Исхода начал делиться по национальностям. Вскоре их головы вскружили старые предубеждения, и из искры возникло пламя, охватившее Пентагон. Сначала Эдем, потом и весь Пентагон, охватила гражданская война, и практически ничто не могло её остановить.

Дана была в исследовательской партии, разведывая недавно открытую планету Фостер, когда Эдем охватила война. Согласно её дневникам, она вышла на плато обозреть обширную пустыню, напомнившую ей дом детства, где она имела своё первое видение.

Она увидела, как «...рыцарь в старой, великолепной броне и с длинным мечом стоял на холме. Внезапно мрак окутал и поглотил его. Мрак нарастал, пока не охватил сначала долину реки, а потом и целый континент. Но мрак по-прежнему был неумолим...» Напуганная тем, что увидела, Дана связалась со своим кораблём и услышала ужасные известия из Пентагона.

Она вернулась домой слишком поздно, чтобы сделать хоть что-нибудь хорошее. Великий Отец погиб, его мечта лежала в руинах. Основатель сплотил вокруг себя немногих избранных и увёл их во второй Исход, вновь оставив позади тех, кто намеревался устроить самоуничтожение. Дана и Андери по-прежнему были на стороне Основателя и он привёл их к новому домашнему миру, Стране Мечты. Когда Основатель создавал Клан, он выбрал Дану, чтобы она вела Клан Койота, чьим тотемом был тёзка из её приёмного племени.

ГЕРЕК ЧЕРНОВКОВ

Герек Черновков был офицером бронемашин СОЗЛ в шестом поколении, восходя к Ивану Черновкову, одному из первых, пилотирующих не Мехи, командовавшего регулярным подразделением Армии Звёздной Лиги. Иван закончил службу Представителем Командующего Генерала СОЗЛ, которыми командовал генерал Николас Киннол. Герек и его брат-близнец Ричард родились в январе 2777 года, вскоре после того, как Великий Отец бросил все свои войска в последнее сражение против удерживаемой Амарисом Терры. Эта операция оставила Герека без отца, и его мать взяла обоих детей с собой в Исход.

Когда они достаточно подросли, Герек и Ричард поступили в начальную военную академию на Вавилоне. Хотя они оба обладали выдающимся умом и любознательностью, ранние тесты Ричарда показали, что он не владеет достаточными навыками, требуемыми для воина. Он покинул академию и стал инженером, в этой сфере деятельности он превосходно себя проявил. Герек же остался и закончил академию с отличием.

Хотя он и имел право выбора назначения, уважая традиции семьи он решил поступить на службу как офицер бронемашин. Он стал членом 146-й Королевской Дивизии БэтлМехов, откуда был Основатель, и во время второго Исхода командовал одним из 12-и полков этой дивизии. Несмотря на свои непростые обязанности, он всегда находил время пообщаться со своим братом; оба стали ещё ближе после смерти их матери в 2799 году.

Когда Пентагон охватила гражданская война, Герек ушёл с Основателем на Страну Мечты. Таки не найдя Ричарда до того, как последний DropShip покинул Вавилон, Герек проделал это долгое путешествие, впервые в своей жизни чувствуя настоящее одиночество.

После прибытия на Страну Мечты, Основатель реорганизовал своих последователей под стягом 146-й Дивизии. На этот раз многие офицеры решили отказаться от этого, оставив несколько командным постов вакантными. Оценив годы преданной службы, Основатель повысил Герека со звания генерал-лейтенант до звания бригадного командира. При формировании Кланов Основатель выбрал Герека помощником Ханов Даны Куфал и Кесаря Джеррико как одного из новых лидеров Клана Койота. Сами воины Клана Койота избрали Герека своим Наставником Стаи – этот пост вскоре превратился в пост Хранителя Закона.

СОЗДАНИЕ ИМПЕРИИ

С начала второго Исхода Николас Керенский и его последователи ставили перед собой единственную задачу: освобождение миров Пентагона. Каждый из 20-и Кланов имел несколько лет подготовки к этой операции, названной одним из доверенных советников Основателя Операцией Клондайк. Своим первым действием как Хана Дана Куфал повела воинов своего Клана к Изломанному Морю, обширной пустыне на экваторе Страны Мечты. Здесь Койоты сразились в нескольких племенных ритуалах, которые, как надеялась Дана, поможет очиститься их душам и слиться в единое целое.

В ходе их 3-месячного творчества Хан Куфал и её Клан стали свидетелями предзнаменования, которое никто не был в силах разгадать. При отслеживании группы из 5-и талласи, местного быкоподобного животного Вавилона, воины-Койоты нашли поблизости возвышение и увидели две стаи хищников, подбиравшиеся к талласи. Большинство хищников помчались к голове группы талласи, а небольшая стая находилась в стороне от талласи. И тут эта небольшая стая бросилась на талласи, вытесняя их к высохшему руслу реки. Стая покрупнее покинула свои скрытые места и помчалась по берегам русла. С точностью военного подразделения обе стаи настигли и уничтожили добычу. Координация стаи и её умения изумили Койотов, но они открыли нечто более интересное, чем было видно с первого взгляда: стая состояла из койотов и волков. Обе группы животных сообща преследовали добычу и также сообща её добывали.

По возвращению из Изломанного Моря Хан Куфал пересказала этот эпизод Андери и Основателю. Они приняли значение её предзнаменования и снеслись с лидерами Клана Волка. Ханы Койотов и Волков вскоре набросали планы по интенсивной совместной подготовке их Кланов. За последующие несколько лет Койоты и Волки сразились в тысячах псевдобитв с друг другом и против друг друга, и их воины перемешивались на поля сражений, установив крепкие узы, связывавшие оба Клана в последующие столетия.

Достаточно скоро Основатель объявил о возвращении в Пентагон. Койоты высадились на планету Вавилон, атакуя её вместе с Кланами Облачной Кобры, Ледяного Хеллиона и Морской Лисы. Пилотируя в большинстве своём тяжёлые и штурмовые БэтлМехи, Койоты были в авангарде наступления на Вавилоне.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Нэш
Стил
Черновков

МехВоины

Джеррико
Кога

Элементалы

Хеллер

Аэрокосмические Пилоты

Левин
МакТиг

Хан Дана побуждала и своих воинов, и воинов других Кланов, высадившихся на Вавилон сражаться с врагами в одиночных сражениях (этот стиль в итоге превратился в зеллбриген). Даже в свете потерь, понесённых Кланом Облачной Кобры в засаде в городе Новый Драйншэйн, Хан Дана продолжала призывать свои войска сражаться честно.

Войска коалиции Кланов достигли центра деятельности мятежников на Вавилоне даже быстрее, чем ожидалось. Однако последующая осада укрепленного города плохо отразилась на атакующих Кланах. Защищающиеся вавилоняне отказались сражаться честно, так, как им показали, и прежде, чем Кланов вошли в город, они потеряли более половины Облачных Кобр, Койотов и Ледяных Хеллионов. И тут нетерпеливый пилот Клана Морской Лисы провела со своими истребителями несколько беглых обстрелов укреплений мятежников, полностью игнорируя честь на поля боя. Обеспокоенная таким действием, Хан Куфал приказала приостановить продвижение. Она предоставила завершение осады Морским Лисам, позволив им в полной мере ощутить урон чести, причинённый их преступным командиром.

Тем временем Звёздный Капитан Герек Черновков получил сообщение, согласно которому вне Версаля (другого оплота мятежников) с ним хотел встретиться представитель верхушки мятежников. Черновков привёл к городу небольшой контингент Койотов, пока его Хан ремонтировал и перегруппировывал войска коалиции. Опасаясь западни мятежников, Черновков приближался со всей осторожностью, не ожидая встречи со своим братом Ричардом.

После второго Исхода Ричард с группой колонистов, желая жить в мире, основал приход. Опасаясь войны, они набрали военных для защиты и укрепились в Версале. Хотя и не воин, Ричард обладал многими качествами своего брата и в итоге встал во главе Версаля.

Во время их встречи Черновков убедил брата в справедливости кампании Основателя. Ричард впоследствии сдал Версаль, потребовав, чтобы с его людьми обращались как с равными, а не как с покорёнными мятежниками. Именем своего Хана Черновков принял эти условия и его Клан захватил Версаль. Используя город как базу, коалиция кланов быстро утихомирила остальную часть планеты.

В общем, Операция Клондайк была проведена блестяще. Однако многие в Кланах понесли в течении этой длительной кампании и личные утраты – включая и Основателя, чей брат Андери погиб в одном из последних сражений на планете Эдем. Хан Куфал очень тяжело перенесла известие о смерти своего возлюбленного и вскоре впала в депрессию, чередовавшуюся приступами навязчивых идей. СаХан Кесарь Джеррико, не желая видеть свой Клан страдающим от потери Куфал и в равной степени не желая оскорблять своего друга и Хана, предложил ей почётное решение. Он вызывал её на Испытание Владения за пост Хана Клана Койотов. Хотя Куфал проиграла Испытание, бой позволил ей укрепить уважение к ней Клана. Она ушла в Изломанное Море на Стране Мечты, чтобы узреть мистические пути своего племени и таким способом излечить свою

душу. Она провела там множество лет, прежде чем вернулась в Клан, после чего она стала служить посланцем в Клане Волка и неофициальным советником в обоих Кланах вплоть до своей смерти в 2855 году.

РОЖДЕНИЕ ТИТАНОВ

Укрепляя связи, налаженные Даной Куфал и Андери Керенским, Кланов Койота и Волка тесно сотрудничали в Великом Совете и на поле боя. Ханы Койотов Кесарь Джеррико и Герек Черновков стояли на стороне своих товарищей-Волков при решении вопроса об Уничтожении Неназываемого Клана и при Поглощении Клана Чёрной Вдовы. Также вместе они сражались против Клана Дымчатого Ягуара и других в ходе множества Испытаний Владения после Операции Клондайк.

В эти десятилетия все Кланов значительно выросли. Клан Койота вскоре стал обладать крупнейшим среди Кланов Туменом и почти обогнал в этот период в своих колониальных приобретениях Клан Волка. JumpShip'ы и WarShip'ы Койотов разведали звёздные системы вокруг Страны Мечты и быстро развернули колонии почти в дюжине из них, подкрепляя тем самым быстро растущий Тумен.

Однако приобретения Койотов не остались незамеченными. Ханы нескольких Кланов, включая Кланов Облачных Кобр, Мангуста и Морской Лисы, поспешно выслали свои собственные поисковые партии, намереваясь перехватить инициативу у Койотов. Воины-Койоты сразились в тысячах Испытаний Владения и Отказа с их плохо подготовленными войсками, что истощило ресурсы нападавших, нисколько не замедлив разрастания Койотов.

В это время промышленность Клана также значительно продвинулась вперёд. Поставив восстановление миров Пентагона в число важнейших задач, учёные и техники Клана быстро восстановили разрушенную гражданской войной промышленность. Воодушевляемые сплочённым ростом Кланов Койота и Волков, Кланов были охвачены гонкой вооружения, каждый из них пытался превзойти сотоварищей по силе. Конкуренция и быстро развивающиеся промышленность и колонизация привели к процветанию, это время известно как Золотой Век – время феноменальных технологических открытий.

Клан Койота имел наивысшие достижения в середине 29-го столетия. Т.к. Тумен Койотов рос, Ханы Джеррико и Черновков понимали необходимость выпуска новых и более мощных БэтлМехов и АКИ. Они дали задание на разработку новых Мехов в 2829 году, но это были не более чем переоборудованные и изменённые разработки некоторых классических моделей Звёздной Лиги. Когда в 2845 году Герек Черновков стал саХаном, в Тумене появились несколько полностью новых разработок, но даже они в малой степени удовлетворяли запросам воинов-Койотов.

Спустя 2 года брат Хана Черновкова Ричард сделал фантастический прорыв на основе некоторых исследований эпохи Звёздной Лиги. Работая с несколькими инженерными группами, он разработал БэтлМех с оружием и оборудованием модульного типа. Проект под руководством Ричарда занял 6 лет и привёл к появлению ОмниМехов.

После ознакомления с новой технологии учёные Клана Морской Лисы предложили свои услуги команде разработчиков Койотов, ускорив их разработки. Первый прототип ОмниМеха провёл боевые испытания в феврале 2853 году, а первые машины сошли с конвейера полтора года спустя.

ПРИХОД РЕНЕССАНСА

За несколько лет после дебюта ОмниМехов общее число ОмниМехов Койотов увеличилось в 4 раза, для каждого весового класса. Немногие воины других Кланов видели их, пока в 2859 году Клан Койота не продемонстрировал всю мощь и потенциал ОмниМеха.

После оснащения большей части Галактики Альфа ОмниМехами Койоты провели кампанию, которая принесла им полный контроль над 5-ю мирами. Эта кампания побудила Ханов 4-х Кланов, во главе с Нефритовыми Соколами, потребовать, чтобы технология Омни была у всех Кланов. Ханы Койотов, поддержанные Волками, отказались. Если другие Кланов хотят этого, честь требует, чтобы они следовали методу Кланов – заслужив требуемое в сражении. После недельного тупика Совет пошёл на компромисс, выбрав ильХана с нейтральной стороны, чтобы он наблюдал за Испытаниями Владения революционной технологией.

В течении нескольких следующих лет Койоты пользовались своими же изобретениями для самозащиты. В интересах справедливости, каждому Клану было позволено бросать только по одному вызову в год за право обладания технологией ОмниМехов. Такое ограничение также накладывалось и на другие Кланов, которые хотели получить технологию.

Клан Нефритового Сокола был первым, получившим ОмниМех – это произошло в 2863 году. Хотя и опозоренные из-за этой потери, Койоты вскоре обернули ситуацию в свою пользу. Учитывая многолетнюю дружбу, Хан Черновков предоставил лидерам Клана Волка подробности относительно нападения на подразделение Соколов с использованием лучших воинов. Эта информация позволила Волкам получить новую технологию без сражения со своим союзником, а также нанести поражение одному из двух Кланов, которые были их смертельными врагами. Волки немедленно бросили вызов Соколам и вскоре, после короткой схватки, возвратились на Страну Мечты с техническими данными об ОмниМехах.

К концу 2864 года технологией ОмниМехов владели 9 Кланов. , те, кто не имел её, проводили множество стычек с теми, у кого она была, и за 10 лет технология появилась практически у всех Кланов. Однако до того, как новые владельцы смогли развернуть свои собственные разработки, Клан Койота выпустил новое поколение ОмниМехов.

В 2868 году, после завершения своего собственного процесса разработки и выпуска, Клан Волка произвёл первых Элементалов. Как и в случае с ОмниМехами, ильХан вновь наблюдал за Испытаниями Владения технологией Элементал и протоколами выращивания. И вновь Клан Нефритового Сокола первым завоевал эту революционную технологию. Ханов Волков, помня о сделке с Черновковым, сделали ответный ход и предоставили ему необходимые детали о победившем подразделении Соколов, что позволило Койотам захватить технологию Элементалов у них.

ПРАВЕДНАЯ МЕСТЬ

Годы Испытаний за технологию ОмниМехов приоткрыли неблагоприятные дела некоторой части воинов Клана Огненного Мандрила. После того, как все остальные Киндраа выбрали из предыдущих заявок, члены Киндраа Смит-Джуэлл начали своё Испытание и выиграли ОмниМех. Однако чтобы сделать это, командир Мандрилов перестроил состав своих войск и преднамеренно заверил своих оппонентов, что они будут сражаться против гораздо меньших сил. Клан Койота подал своё протест ильХану, но сражение в итоге было признано состоявшимся. Официально Койоты забыли об этом, но положили глаз на линии крови Смит-Джуэлл.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ОТВАЖНЫХ

- Из дневников Главного Учёного
Ричарда (Ремер)

12 мая 2847 года

Сегодня Герек подсказал мне направление. Он пообещал мне не ограничивать доступ и использовать завод Drennan Indutripex на Тамароне. Что сильно бы облегчило процесс конструирования. В фазе разработки я, скорее всего, буду иметь собственную часть в ней. Конечно, этот завод постоянно расширяется. У меня не будет сложностей при разговоре с Ханом относительно моей просьбы выстроить мою собственную лабораторию и завод по изготовлению. В конце концов, он мой брат.

Сборка – право исследовательской команды – будет теперь сложнее. Инженеры Звёздной Лиги свернули бы проекты подобные этому. Им необходимы буквально тысячи независимых заводов по производству десятка тысяч компонентов для точного следования техническому описанию. Понимая как трудно всего лишь *пяти* инженерам согласиться с этой спецификацией, я не знаю, сможем ли мы сделать это.

Чтобы эта технология ОмниМехов заработала, мы должны сконструировать оружие и оборудование, которые постоянно было бы готово к замене. После этого мы разработаем процессоры и программное обеспечение, которое сможет автоматически их конфигурировать всякий раз, когда часть оборудования будет добавлена или убрана.

Гироскоп будет самой крупной проблемой. Пользователи должны взбираться в модель за минуты. Конфигурация всякий раз меняется, центр тяжести Меха также меняется, и даже крупнейший гироскоп не сможет этого компенсировать. Работа над программным обеспечением кажется не такой сложной...

27 октября 2850 года

почти 14 месяцев мои 5 команд по 10 инженеров в каждой работают над решением проблемы, связанной с гироскопом, и они по-прежнему не могут прийти к приемлемому решению.

Но мы должны совершить прорыв – иначе не будет прогресса, захватывающего дух. Мы заставили Мех стоять уже 47 секунд после того, как были заменены контейнеры левой и правой рук. Конечно, когда выбило систему климатического контроля ангара, он свалился... но мы на верном пути.

продолжение см. на с. 42

12 февраля 2853 года

Первые огневые испытания состоятся завтра, потом будут 9 дней интенсивных тестов, а мы по-прежнему испытываем некоторые проблемы с корректировкой. Сетевой процессор, контролирующий гироскоп, по-прежнему ненадёжен – мои люди по-прежнему убеждены, что в этом виновата недостаточная стыковка. Хуже всего, что программное обеспечение «беру и работаю» часто виснет, но только тогда, когда не выполняет какую-либо работу! Последнюю неделю три команды работали день и ночь над этим вопросом, и по-прежнему их лучший ответ – разработать вирус, который постоянно будет загружать программное обеспечение! Я знаю, завтра неожиданно объявятся сотни других проблем, 99% процентов из них будут главными, но я всё ещё волнуюсь. В глубине моего сердца я знаю, что это будет работать.

Может быть хоть сейчас Герек выполнит условия пари и успокоит меня относительно моего лабораторного имени.

Несколько лет спустя Киндраа Смит-Джуэлл воспользовалось подобной тактикой против Клана Адских Лошадей, побудив тех к карательному набегу. Изучив возможность совместных действий, Хан Койотов Манфред Холлифилд предложил помощь Лошадям в наказании этих выскочек. После недолгого обсуждения Ханы согласились с тем, что их Клан скоординирует свои усилия по уничтожению Киндраа Смит-Джуэлл и поделит изорлу. Последовавшее в ноябре 2872 года сражение на Фостере длилось больше дня, но закончилось победой Койотов и Лошадей. Их жажда мести была удовлетворена, Лошади ушли с львиной долей трофеев, оставив Койотам владение анклавом погибшего Киндраа.

Всё следующее столетие Клан Койота закалялся лишь в спорадических сражениях, пока в 2948 году не произошёл инцидент между Койотами и Облачными Кобрами. Несколькими годами ранее Хан Койотов Кориан Черновкова была выбрана ильханом; им была она недолго, т.к. погибла в несчастном случае на подготовке, и была заменена Ханом Облачных Кобр Тобиасом Катибом. Всё стало понятно несколько лет спустя, когда Снежные Вороны представили доказательства участия Катиба в смерти Черновковой, за это преступление он был наказан.

Клан Койота расценил это как хорошее начало для акта справедливости. Решив удовлетворить месть своего Клана, Хан Койотов Иуда Левин приказал провести карательное нападение на Облачных Кобр на 6-й их мирах. Безжалостные атаки продолжались полтора года, в ходе них зеллбриген часто не соблюдался и обе стороны несли тяжёлые потери. Хотя Кобры потеряли гораздо больше людей, чем Койоты, Койоты завершили эти набеги, потеряв внушительные анклавы на Гомере и Бриме. Решив образумить Левина, опустошавшего Клан этими действиями более 15 лет, саХан Джеймс Килман положил конец этой дорогостоящей кампании, вызвав Хана на Испытание Обиды. Хан Левин погиб, и это подлило

ещё больше масла в огонь конфликта. Вражда между Кобрами и Койотами продолжается до сих пор.

РОДОВОЙ СКАНДАЛ

В последние годы Золотого Века воины из нескольких консервативно настроенных Кланов начали высказывать идеи относительно возвращения в давно покинутый дом – во Внутреннюю Сферу. Они называли себя Крестоносцами, и хотя их движение сначала набирало силу медленно, они призывали к тому, что нужно отобрать Внутреннюю Сферу у этого варварского народа, их призыв нашёл отклик во многих сердцах в пространстве Кланов. Обещание возвратиться во Внутреннюю Сферу и возродить Звёздную Лигу, казалось, не достигали детей Основателя. Как у любой философии, Крестоносцы вскоре заполучили себе противников – Хранителей, веривших, что вторжение во Внутреннюю Сферу будет ошибочным толкованием мечты Основателя о Кланах как о защитниках Внутренней Сферы. Вскоре воины всех Кланов стали сторонниками либо Крестоносцев, либо Хранителей. Однако лидеры Клана Койота остались между двух лагерей. Это политическое «перетягивание каната» длилось более 20 лет, целые Дома Родовых Имён боролись за господство.

Ситуация резко изменилась, когда в 2976 году саХан-Крестоносец Родовой Линии Росански (кого больше не называют среди нас) была выгнана и заменена верным Хранителем, Гуннаром Кога. Т.к. Хан Татьяна Стил тоже была Хранителем, разъярённый воин Росански почувствовала, что равновесие власти слишком сместилось в сторону Хранителей. По-прежнему являясь лидером Дома своего Родового Имени и обладая мощным весом в Совете Клана Койота, бывший саХан сговорила с лидерами нескольких Домов других Родовых Имён, желая сменить настрой Хранителя в Клане Койота.

Заговор вскоре вовлёк и саХана Звёздного Ужа Карсона Грэйвса и множество воинов, преданных ему. Хотя бывший саХан Койотов хранила свою операцию в тайне, опираясь на Ужей лишь как на поддержку и возможную помощь, Грэйвс имел свои задумки. Он планировал призвать к Поглощению Клана Койота, надеясь тем самым пополнить ряды Ужей Койотами.

Благодаря своим многочисленным контактам в пространстве Кланов, Хан Стил раскрыла заговор, ныне известный как Родовой Скандал, и разрушила его до его реализации. В ходе самого длинного в истории Клана Койота заседания Совета клана Ханы Стил и Кога вместе с 30-ю лидерами и уважаемыми воинами Домов других Родовых Имён предъявили детальные доказательства, свидетельствовавшие не в пользу бывшего саХана и её соучастников. Уже зная, что подавляющее большинство её воинов-Хранителей поддержат её, Хан Стил призвала к Уничтожению заговорщиков. Из-за того, что участие принимали лидеры Крестоносцев, а остальные Крестоносцы оказались перед лицом угрозы вины за это объединение, призыв Хана Стил был поддержан единодушно. Почти 2000 воинов и их помощников были казнены, а Хан Стил покарала 8 Домов основных Родовых Имён, участвовавших в заговоре, в результате Уничтожив эти Родовые Линии.

После решения этой внутренней проблемы Стил вернулась к Звёздным Ужам, которые устроили заговор против её Клана, она потребовала наказания Грэйвса и всех его заговорщиков, а также Разорения его Родовой Линии. Хан Звёздного Ужа Эмон Фаушат отказался выполнить её требование, отдав только своего бывшего саХана и генетическое наследие Грэйвса как суркайрид его Клана.

Стил казнила Грэйвса и уничтожила его генетическое наследие перед лицом своего поредевшего Совета, но призвала их к действиям против Ужей из-за соучастия их Клана. Эти инциденты стали основой для главной вражды между Койотами и Звёздными Ужами.

СУДЬБА

В это время Ханы Клана Нефритового Сокола призвали к возвращению во Внутреннюю Сферу. Клан Койота уже оправился от Родового Скандала. Ханы Койотов вновь энергично выступали в Великом Совете, зная, что они вновь могут рассчитывать на полную поддержку всех своих воинов. Как и прежде, Койоты и Волки дружно противостояли призыву Крестоносцев, сплотив вокруг себя в Великом Совете Ханов послабее. Вместе оба Клана сформировали политический блок, который почти столетие пытались разбить Нефритовые Соколы, Дымчатые Ягуары и Звёздные Ужи.

Однако объединённый фронт Кланов-Хранителей стал рушиться. Компромисс Драгун стал тем средством, которое притушило призывы к вторжению на 50 лет, но поддержка Ханов-Хранителей стала ослабевать под постоянным давлением Крестоносцев.

Койоты чувствовали гораздо больше, чем простое политическое давление. К началу 31-го столетия в пространстве Кланов они заселили 20 звёздных систем, их колониальные миры защищала дюжина Галактик, оснащённых БэтлМехами. После поддержки Койотами Компромисса Драгун некоторые из наиболее громких и антагонистических Кланов-Крестоносцев начали систематически беспокоить тех, кто мешал им, - и богатые владения Клана Койота сделали их привлекательной целью. В особенности Облачные Кобры пользовались преимуществом нападений на Койотов по возвращению территорий, которые они давно потеряли.

Койоты сражались отважно, но перед лицом такого концентрированного противостояния были вынуждены покидать свои земли. Дела шли таким образом более 20 лет, и хотя Койоты всегда раздавали больше оплеух, чем получали сами, состояние непрекращающегося сражения стоило им слишком дорого. К 3045 году сфера влияния Клана Койота уменьшилась почти до четверти их владений 15-ю годами ранее.

Понимая, что это поворотная точка и чувствуя уменьшение власти в Великом Совете, Хан Робин Стил повела своё Клан новым курсом, надеясь перестроить его подорванные силы. В 3047 году она повела своих Койотов на множество Испытаний против Клана Снежного Ворона, что позволило несколько повысить престиж Койотов и вернуть территорию, некогда им принадлежавшую. В конце концов сражения стоили обоим Кланам всякой надежды на место среди сил вторжения, которое вскоре началось.

ВТОРЖЕНИЕ И ЕГО ЖЕРТВЫ

Известие Хана Дымчатых Ягуаров Лео Шоуэrsa в 3048 году, что корабль Внутренней Сферы дрейфовал в пространстве Кланов, повергло в шок многие Кланов, как Крестоносцев, так и Хранителей. Власть Хранителей в Великом Совете кончилась, что позволило пройти предложению Шоуэrsa вторгнуться в Сферу.

Подобно большинству других кланеров, воины-Койоты с тревогой следили за новостями из зоны вторжения, которое всё больше поглощало Внутреннюю Сферу. Но как только просочились известия о поражениях от этих «варваров» Внутренней Сферы, первоначальная эйфория улетучилась. В 3052 году, вскоре после Токкайдского Перемирия, Совет Клана Койота избрал двух новых Ханов, обоих убеждённых Хранителей.

В последовавшие за этим смутные времена обстоятельства выдвинули Койотов на позицию наблюдателей. Они приняли сторону Волков в Великом Совете, когда тех обвинили в измене, учинённой ильХаном Керенским, но могли лишь наблюдать вдали от Внутренней Сферы за Испытанием Отказа, бушевавшим в оккупационных зонах Волков и Соколов.

ЦЕНА ИЗМЕНЫ

- Расшифровка стенограммы передачи Хана Татьяны Стил, доведённой до каждого члена Клана Койота после голосования за Уничтожение в Совете Клана. Позднее обращение было расшифровано и было добавлено к Основному Приказу 137 в зоне доступа Клана Койота, где и остаётся до сих пор.

Мои друзья и товарищи, сегодня, возможно, самый сложный момент в нашей истории. Мы постановили провести Испытание Уничтожения против многих своих – не из чувства гнева или предубеждённости или же из-за того, что они придерживаются другой точки зрения, а из-за того, что они замыслили уничтожение всего нашего Клана. Такое предательство, в конце концов, сведёт в могилу.

Мы не хотим делать того, что мы делаем. Но виновные сами уготовили себе такую судьбу и вынудили нас действовать именно так. Серьёзность преступления требует соответствующего наказания, которое отобьёт охоту замысливать такие ужасные вещи.

В интересах справедливости и сохранения наших жизней, мы казним несколько сотен воинов-Койотов, каждый из которых был лидером или принимал активное участие в этом заговоре. В соответствии с требованиями нашего общества родословные каждого из них также будут уничтожены, чтобы предотвратить распространение этой заразы на новые поколения. К сожалению, другого конца быть не может.

В это преступление были вовлечены большинство из 8-и отдельных Домов Родовых Имён и их лидеров. Это не может быть простым совпадением. Лидеры этих Домов культивировали ненависть к их Клану среди своих членов. Будь они лидерами Клана, этот Клан также был бы сметён с лица земли, как это случилось уже трижды в нашем прошлом. Не сделай мы выводов из этих прецедентов, наши братья-Кланов справедливо смотрели бы на нас как на недостойных жизни.

Поэтому я призываю и к Разорению следующих Домов 8-и Родовых Имён: Кристофферсон, Грубер, Коц, Килман, Масино, Росански, Смит и Танген. Многие сыновья и дочери этих линий хорошо служат нашему Клану, и они справедливо заслужили те почести, которые мы им оказываем. Поэтому их Родовые Линии избежат прямого Уничтожения. Но степень виновности зависит от тяжести преступления. Поэтому эти Имена будут жить в нашей истории в честь тех, кто заслужил их ношение. Но никто из следующего поколения не будет носить любое из этих Родовых Имён. Это наказание будет оценено теми, кто придёт после нас, заплативших настоящую цену за предательство.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Попав в ловушку изоляции, сделанной своими же руками, они кровные враги наших собственных противников. К сожалению, они не хотят забыть об акте справедливости, некогда проведенного нами над Огненными Мандрилами.

Клан Облачной Кобры

Постоянно метая шипы в нашу сторону, они, очевидно, снюхались со Звёздными Ужами. Вскоре мы будем иметь дело с обоими Кланами.

Клан Алмазной Акулы

Со времён нашей совместной разработки ОмниМехов наш Клан не жалеет о долгих и процветающих отношениях с Акулами. Позвольте же нам продолжить дружбу с ними.

Клан Огненного Мандрила

Разбитые на свои Киндраа, Мандрилы не могут стать союзником. Однако мы удовлетворены нашими хорошими отношениями с Киндраа Пэйн.

Клан Призрачного Медведя

Даже несмотря на то, что почти все Медведи ушли во Внутреннюю Сферу, они по-прежнему являются Кланом, а их сила, несомненно, наделит их новой властью в Великом Совете. Они унаследуют бремя ведущих на пути Хранителей; мы же окажем предложим им наш совет.

Клан Гигантского Скорпиона

Слабый Клан, они лишь тень силы других. Мы протянем им нашу руку дружбы только тогда, когда они докажут, что они этого достойны.

Клан Адских Лошадей

Мы помним давнее совместное действие между нашими Кланами. Хотя Лошади не разделяют наших взглядов, мы называем их своими уважаемыми товарищами.

Клан Ледяного Хеллиона

Постоянно и везде раздражая, этот Клан ещё страдает от нехватки мудрости у их полумёртвого глупого Хана, выступившего против противников, которые оказались сильнее, чем ожидалось.

В ходе Поглощения Барроков, когда три Клана устроили из этого свару, и позднее, когда воскрешённая Звёздная Лига устроила Испытание Уничтожения против Дымчатых Ягуаров, Койоты решили не вмешиваться в действия, которые привели к ослаблению или уничтожению их давних противников.

После Уничтожения Дымчатых Ягуаров и завершения вторжения во Внутреннюю Сферу Койоты вновь стали играть активную роль в событиях. Когда армия Звёздной Лиги подошла к Стране Мечты, Ханы Койотов были на стороне Призрачных Медведей, объявивших, что Испытание Отказа, требуемое Внутренней Сферой, дело Кланов-Крестоносцев. Несколько месяцев спустя Койоты провели операции по взятию контроля над бывшими территориями Кланов Дымчатого Ягуара и Нова Котов на мирах Брим, Охотница и Лондерхолм.

На Лондерхолме Койоты захватили часть планеты и до сих пор сражаются с Кланом Ледяного Хеллиона за право контроля над всей планетой. Койоты на Охотнице были недолго, отступив после поражения от ПротоМехов Ягуаров.

На Брима приземлившись Койоты выяснили, что Нова Коты уже ушли с планеты, оставив её Облачным Кобры и Звёздным Ужам. Тем не менее они не ушли, надеясь отвоевать территорию у Ужей. Последовали несколько недель стычек, но Ужи постоянно получали подкрепления, которые не позволили Койотам перехватить стратегическую инициативу. Несмотря на это, Койоты держались до тех пор, покав их борьбу не вмешались Облачные Кобры, угрожая отрезать их от зоны высадки. Спустя 6 недель после высадки Хан Кога всё-таки приказала своим Койотам отступить с Брима, удовлетворённая тем, что жестоко потрепала заклятых врагов Клана.

После сумерек

Будущее остаётся неясным даже для тех, кто понимает являющиеся им видения. С потерями и уничтожением многих в Кланах за такое короткое время ситуация выглядит суровой для всех кланов. Однако для Койотов, и Хранителей вообще, наступающие дни обещают новый успех. Крестоносцы понесли тяжёлые потери и оставили Хранителям право вести Клан в будущее. Участвуя в этом, Койоты будут впереди всех остальных и вновь продемонстрируют всю свою силу и волю.

СИЛА СТАИ

По традиции, лидеры Клана Койота находятся среди наиболее консервативно настроенных Хранителей, когда дело касается подготовки сибко. Подготовительные лагеря сибко поставляют в Тумен достаточное число воинов, сделав появление вольнорождённых воинов в эшелонных подразделениях явлением почти неслыханным. Однако события последних лет вынудили Клан Койота переосмыслить такое положение вещей. Увеличившееся число боевых потерь вместе с возросшим числом отчисленных с подготовки оставили к концу 31-го века множество Галактик неполными, поэтому в последние несколько лет Ханы Клана прекратили практику исключения вольнорождённых из службы в эшелонных подразделениях. Эта беспрецедентная полтика стала причиной неразберихи в Совете Клана, т.к. подготовительные лагеря открыли свои двери для сотен вольнорождённых кандидатов в воины, желающих проявить себя на этом поприще. Члены Совета некоторое время обсуждали это явление, но всё закончилось, когда вольнорождённые доказали, что они подходят для пополнения рядов Тумена. Однако многие вернорождённые воины-Койоты по-прежнему питают к вольнорождённым презрение.

Сейчас несколько высокопоставленных офицеров обратились к Ханам вновь изменить процедуры подготовки и позволить второе Испытание Положения для кандидатов в воины, провалившихся на первом. Те, кто проходит второе Испытание, могли бы получать назначения в Галактики 2-го эшелона, ещё более укрепив ряды Тумена. Весь последний год Совет Клана горячо возражает против этого, но конца этим дебатам так и не видно.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

В первые дни существования Кланов каждый из них был меньше, чем нынешний Кластер, и поэтому их Ханы в бой вели весь Тумен Клана. С тех пор сила Клана Койота значительно возросла, но Ханы Койотов по-прежнему следует традиции «практически» командовать даже на уровне Галактики. Когда открывается главная кампания или операция, саХан лично ведёт участвующие в них подразделения, в то время как ведущий Хан наблюдает и командует из централизованного командного центра.

Ханы позволяют своим подчинённым проводить самостоятельно сражения помельче, поддерживая их советом и помощью. Такими операциями командуют Командиры Галактик, а Ханы – в крупных кампаниях.

Вне сражения Ханы управляют Кланом из столицы на Тамароне. Миры Койотов управляются Командирами Галактик тех подразделений, которые защищают эти миры. Когда на планете присутствует более одной Галактики, один из командиров назначается главным управителем, разделяя территорию между другими, равными ему по званию. Ханы поручают безопасность владений Клана в руки Командиров Галактик, чья абсолютная власть и распространяется на эти территории.

СТРУКТУРА ТУМЕНА

Организация Тумена Клана Койота выделяется несколькими уникальными особенностями. Как и подобает разработчикам ОмниМеха, Койоты обладают ошеломляющим числом этих машин, это касается даже многих их Кластеров 2-го эшелона. Воины-Койоты демонстрируют постоянное предпочтение тяжёлым и штурмовым Мехам и АКИ. Как итог, большинство Звёзд Клана обладают значительной огневой мощностью, но, соответственно, менее манёвренны.

Каждая из 4-х Галактик 1-го эшелона возглавляется командным Тринарием и располагает 5-ю Кластерами Мехов, один из которых на самом деле подразделение 2-го эшелона. Эти подразделения 2-го эшелона, обозначаемые как резервные Кластеры, часто набираются из менее опытных солдат и оснащены устаревшими ОмниМехами и БэтлМехами 2-го эшелона. Обычная военная доктрина Койотов призывает рассматривать резервные Кластеры как стратегический резерв и силами обороны, а в главных кампаниях считать их беспокоящими противника войсками. Проницательные командиры часто включают части резервных Кластеров в свои заявки, т.к. очень часто у них есть способности подразделений 1-го эшелона несмотря на их статус 2-го эшелона.

4 Галактики 2-го эшелона на данный момент располагают 3-4-мя Кластерами Мехов каждая, некоторые из них – Кластеры соламы. Несколько Кластеров 2-го эшелона располагают ОмниМехами, но эти Омнисы – среди старейших в Клане. Мехи Кластеров соламы – обычные БэтлМехи.

Типичный Кластер 1-го эшелона и резервный состоят из 5-и Тринариев или Бинариев, плюс командная Звезда или Нова. Обычная военная доктрина указывает на 3 Тринария Мехов, 1 Тринарий Элементалов и 1 Тринарий истребителей. Один из 3-х Тринариев Мехов – когда полностью состоит из ОмниМехов, в случае резервных подразделений, – часто заменяется СуперНовой. Такой организационной схеме следуют большинство Кластеров Койотов, хотя в Галактиках 1-го эшелона существует некоторые вариации.

Состав Кластеров 2-го эшелона и соламы сильно отличается от подразделений 1-го эшелона. Каждый из них развёртывает 3-5 Бинариев или Тринариев, плюс командная Звезда. 2-3 компонента такого Кластера обычно оснащены БэтлМехами. Элементалы и/или АКИ добавляются или не добавляются. Небольшая примесь ОмниМехов означает, что в Галактиках 2-го эшелона существует несколько Нов.

Клан Койота располагает несколькими Кластерами соламы, оснащённых исключительно традиционными транспортом и/или пехотой. Никогда не считавшиеся ценными войсками, эти Кластера, когда развёртываются на поле боя, в основном служат для задержки продвижения врага или для нанесения многочисленных ударов по отдельным врагам.

Клан Нефритового Сокола

Соколы всегда завидовали нашей силе и нашему тесному союзу с Кланом Керенского. Хотя они успешно вбили клин между нами и Кланом Волка, мы победим их по-своему.

Клан Снежного Ворона

Их приемлемая политика маневрирования делает Воронов опасным врагом на любом поле боя. Они заслужили нашу дружбу, а также и осторожного присмотра.

Клан Звёздного Ужа

Мы никогда не забудем их роль, которую они сыграли в нашем возможном Поглощении. Их борьба за Поглощенных Барсуков сделала их слабыми и смятенными, это дало нам возможность, которую мы не упустим.

Клан Стальной Гадюки

Гадюки продемонстрировали колебание в своих убеждениях. Возможно, их конфликт с Соколами с одной стороны и с Воронами с другой побудит их, наконец, выбрать направление.

Клан Волка

После веков нашей великой дружбы и союзничества Клан Волка изменился – и далеко не к лучшему. Со смертью ильХана Ульрика и уходом Хана Фелана, всё, что осталось от некогда великого Клана, – это логово щенков во главе с выскочками.

Военно-космические части

Вдобавок к мощным наземным подразделениям, Клан Койота располагает и внушительными военно-космическими силами. 12 WarShip'ов Клана формируют ядро его флота, который обеспечивает безопасность, перевоз и поддержку остальному Тумену и всему Клану. Каждый корабль флота, будь то WarShip или JumpShip, полностью обеспечен АКИ, которые его защищают. Дополнительно, любой космический аппарат Койотов подобного рода постоянно имеет на своём борту одну или больше Звёзд Элементалов; эти солдаты действуют как охрана корабля, а также как космические пехотинцы в случае действий на борту и т.п. Пилоты истребителей и воины-Элементалы, несущие эту службу, классифицируются как войска 2-го эшелона или соламы.

Каждая Галактика 1-го эшелона имеет собственную поддержку DropShip'ами и JumpShip'ами, а также WarShip'ом, обеспечивающим эскорт, безопасность и командно-управляющие функции. Галактики 2-го эшелона в основном имеют лишь малый постоянный контингент DropShip'ов, предназначенный для внутрисистемного перемещения частей подразделений. Остальные WarShip'ы Койотов сгруппированы в Военно-космические Звёзды с множеством военных DropShip'ов и JumpShip'ов, образующих 2 подразделения Военно-космического Резерва. Эти резервные подразделения предоставляют дополнительный перевоз и защиту торговых и других интересов Койотов в Созвездии Керенского и в Пентагоне.

Флот Койотов из 12-и WarShip'ов разбит в несколько различных групп. *Дух Великого Койота (Great Coyote Spirit)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*, флагманский корабль Клана, находится в Золотом Кешике, а *Стальной Клык (Steel Fang)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* назначен в Галактику Альфа. *Кровь Койота (Blood of the Coyote)*, боевой крейсер класса *Камерон (Cameron)*, служит в Галактике Дельта, а *Парящий Дух (Spirit in the Sky)* класса *Освободитель (Liberator)* – в Эпсилон. *Воющий (Howling)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*, обычно назначаемый в Галактику Зета, на данный момент ремонтируется в Луме и временно заменён *Храбростью (Courage)* класса *Лола III (Lola III)*. *Ветробег (Windrunner)* класса *Эссекс (Essex)*, *Честь Веков (Honor of Ages)* класса *Лола III (Lola III)* и *Полночная Звезда (Midnight Star)* класса *Потёмкин (Potemkin)* – в Тринарии Резерва Альфа. Из-з временной нехватки *Храбрости* Резерв Бета имеет лишь *Солнечную Вспышку (Solar Blaze)* класса *Каррак (Carrack)* и *Утреннюю Звезду (Morning Star)* класса *Потёмкин (Potemkin)*. Последний активный корабль, *Дом Предков (Ancestral Home)* класса *Техас (Texas)*, находится в системе Тамарон, где служит как постоянный сторож со времён катастрофического взрыва КФ-двигателя сотни лет назад. Ему была добавлена броня и вооружение, и он используется как подготовительный корабль для новых космических команд.

Ходят упорные слухи, что Клан Снежного Ворона начал для Койотов сборку нового эсминца класса *Йорк (York)*. Хотя новые *Йорки* не строились вот уже более века, Звёздный Адмирал Демос МакТиг был, очевидно, под впечатлением дизайна и убедил своего Хана сконструировать один такой для Клана Койота.

ОБЫЧАИ КЛАНА

Со времён Даны Куфал, уведшей свой Клан в дикую пустыню Страны Мечты, воины-Койоты стали по-особому относиться к своему тёзке. От Хана Куфал они также приобрели некоторые мистические обычаи и впитали мудрость, которую она вынесла из детства. Хотя никакому из воинов-Койотов не требуется проходить какие-либо из этих церемоний, большинство из тех, кто достиг командных звеньев среднего и высшего уровня, желают приобщиться к одному или более из нижеследующих ритуалов.

Т.к. общество Койотов со временем развивалось, было разработано множество обрядов. Основываясь на практике племени Хана Даны Куфал, каждый из обрядов имеет свою цель и значение, хотя грани, отделяющие их один от другого, часто размыты. Воин может выполнять требования нескольких различных церемоний, но пройти – лишь одну.

Каждый из этих ритуалов впервые был проведён на Стране Мечты. Однако, с резким увеличением за следующий век территории Клана воины-Койоты зачастую не могли прибыть на Страну Мечты, что побудило лидеров Клана позволить проводить обряды на той планете, где служит воин. Однако на Тамароне популяция койотов сократилась, и каста учёных призвала сохранить её нетронутой.

ЕДИНЕНИЕ С КОЙОТОМ

С первых дней существования Кланов Дана Куфал увела своих воинов в дикие места Страны Мечты, надеясь передать чувство красоты и силы природы своему новорождённому Клану. Воины-Койоты оставили пустыню с великим пониманием сложности жизни. Поэтому те, кто уцелел в кровавой кампании Пентагона, не единожды возвращались на Страну Мечты, часто приводя туда с собой целые подразделения, чтобы новое поколение почувствовало синергетику с природой.

Эти путешествия позднее вылились в практику, ныне известную как Единение с Койотом. Воины-Койоты часто пользовались любой возможностью испытать этот обряд ещё раз. Наставники Стаи – воины, назначенные в подготовительные лагеря для присмотра за кадетами, – обычно на месяца брали своих питомцев в пустоши Тамарона. Здесь кадеты должны проявить себя, живя лишь плодами земли и участь быть одним целым с природой и с их сотоварищами.

Хотя отдельные воины иногда сами проводят Единение, большинство из тех, кто делает это в своей карьере слишком поздно, проходят этот обряд вместе с другими. Командиры часто ведут на обряд Единения целые подразделения, используя его как праздник, особенно после победы в трудном бою.

ОХОТА

Охота была учреждена двумя первыми воинами Хана Куфал, поднявших Единение на уровень выше. Спустя несколько месяцев после завершения Операции Клондайк, пока все оправлялись от потерь, понесённых в этой компании, создатели Охоты вернулись в Изломанное Море в поисках душевного спокойствия. Во время этого путешествия на них напала стая койотов.

Два безоружных воина-Койота яростно сражались с напавшими и успели убить 5 животных, прежде чем потеряли сознание.

Когда они очнулись, они обнаружили, что они окружены стаей. Очевидно, впечатлённые их доблестным сражением, койоты оставили их в покое, чтобы съесть недавно убитых. После излечения ран оба воина несколько раз охотились на стаю, проводя таким образом почти 3 месяца. Воины возвращались в пустоши не один раз, иногда приводя с собой нового воина, чтобы он смог присоединиться к Охоте.

Охота за 200 лет несколько изменилась, хотя основа ритуала осталась такой же. Небольшая группа воинов уходит в пустоши в надежде встретиться со стаей койотов. Как только они встречают её, каждый воин начинает индивидуальное её преследование, загоня добычу до смерти. Охота и уничтожение хищника представляет собой настоящую оценку умений воина. За последние 50 лет ни один воин, который достиг звания Командира Галактики или выше, не смог бы этого сделать, не пройдя успешную Охоту.

ПОИСК ВИДЕНИЯ

Также основанный на действиях первого Хана Койотов, Поиск Видения необходим для тех, кто стал воином. Любой воин, который преднамеренно отправляется за ним, потерпит неудачу. Как и в случае с Ханом Куфал, Видение приходит только тогда, когда воин находится в мире с собой, чист мыслями и свободен от эмоций. Лишь когда разум отбрасывает естественные барьеры и позволяет проникнуть чувствам, только тогда можно ощутить понимание, стоящее выше обычного восприятия. Соответственно, большинство воинов, желающих пройти Поиск Видения, должны сначала пройти Единение.

Немногие имеют истинное Видение. Те, кто обладает им, описывают его как предзнаменования будущего, или иногда как предчувствие мотивов действий других. Видения почти всегда касаются значительных событий относительно Клана Койота или Кланов в целом.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Как только Клан разработал уникальную организационную структуру и обычаи, каждый из них также принял и свои методы различения званий и отдельных воинов. Воины Клана Койота, естественно, взяли за основу своих эмблем своё тотемное животное.

ШТАНДАРТЫ И ЦВЕТА

Штандарт Клана изображает лицевую часть головы оскалившегося койота, расположенную на огромном ярко-синем треугольнике с серебряной каймой. На лбу койота расположен даггерстар. Этот знак отличия наносится на всё военное оборудование в Клане. Соответственно, каждый воин действительной службы носит этот знак отличия так, чтобы он был заметен на его униформе, обычно на плече или на груди.

Военное оборудование раскрашивается в различные тона чёрного, синего и серого. Акценты и дополнительные знаки отличия указывают на Галактику или Кластер, которому принадлежит оборудование.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Обычная полевая одежда Койотов состоит из однотонного серого костюма. Униформа обычно носится большинством воинов как на службе, так и вне её, а также основной массой гражданских каст, работающих с военными Койотов.

Боевая форма – это вариант обычной полевой. Несколько частей аблативной брони, охватывающей тело, носят поверх костюма, давая носителю защиту от малого ручного оружия. Ранцы, мешки и другие вспомогательные средства надеваются прямо на сегменты брони.

СТРОВАЯ УНИФОРМА

Основа строевой униформы – лёгкая синесерая рубашка, носимая с тёмно-серыми брюками и с замшевыми ботинками. Тёмно-серый пиджак с высоким воротничком расширяется в плечах и имеет эполеты – тут носят знаки отличия воина. Руки, плечи и воротничок, а также талию и бока брюк украшает тесьма ярко-синего и серебряного цвета. Ботинки имеют орнамент чистого серебряного цвета. Ленты за кампании и награды носят на обеих сторонах груди жакета.

Многие воины также носят церемониальную саблю или катану, когда одевают строевую униформу. Другие необязательные принадлежности – это пистолеты и кинжалы, а также шарф для тех, кто носит Родовое Имя. Воины с Родовыми Именами также обычно носят накидку и кожаные перчатки, выделанные из шкуры койота.

Церемониальная униформа

Носимая только воинами с Родовыми Именами, церемониальная форма Койотов состоит из простой туники и брюк, поверх которых надевается длинная тонкая безрукавка, сделанная из шкуры койота и имеющая вид пиджака строевой униформы. Знаки отличия звания, носимые с этой формой, обычно располагаются на эполетах безрукавки. Воины также могут носить ещё две награды Клана: Ленту Предания и Коготь Койота. Завершает униформу маска в виде головы койота.

Распространённая практика среди Койотов указывать новых носителей Родовых Имен даёт право ношения церемониальной униформы тем воинам, которые лишь недавно завоевали его в Испытании Родового Права. Как результат, огромное множество этих униформ пылится десятилетиями. Всякий раз униформа передаётся, и плюс к её ремонту новый носитель слегка изменяет её на свой лад и делает таким образом вклад в родословную этой униформы. Гораздо чаще носитель нашивает своё имя на безрукавку, делая также вклад и в указание всех тех, кто носил эту униформу в прошлом.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЯ И ПОСТОВ

Все воины, независимо от их звания, носят даггерстары, соответствующие их отрасли в правой петлице своей полевой и строевой униформ. Эмблема, носимая в левой петлице униформы, указывает на пост в подразделении. Аналогично, эмблема Койотов, носимая на правой груди полевой и строевой униформ, выполняется для полевой униформы в виде нашивки, а для строевой – в виде эмалированного значка. Небольшие эмалированные булавки изображают знак отличия Койотов и также носят на эполетах любой униформы.

Знак отличия звания носится на эполетах, а также на лицевой стороне головного убора – шлема или кепки. Простейший знак – отдельный чёрный эмалированный треугольник, указывающий на первичное воинское звание. Командир Точки носит такой же знак отличия, но с серебряной каймой. Яркий-синий эмалированный треугольник с тонкой синей каймой указывает на Звёздного Командира; знак отличия Нова Командира делится серебряной каймой на два вложенный друг в друга треугольника. Знаки отличия Звёздного и Нова Капитанов добавляют восьмиконечную серебряную звезду. Звёздные Полковники носят синий треугольник с серебряной каймой, украшенный серебряным профилем головы койота. Знак отличия Командира Галактики такой же, но только треугольник располагается поверх синей полосы, окаймлённой золотом. Ханы заменяют полосу золотой восьмиконечной звездой.

УБРАНСТВА И НАГРАДЫ

Лидеры Клана Койота награждают своих воинов множеством лент кампаний и сражений. Вдобавок к этим индивидуальным наградам, целые подразделения, вроде Тринариев или Кластеров, могут заслужить особую цитату Ханов Койотов. Эти цитаты, которых удостоиваются за благородные действия в бою, наносятся на штандарт подразделения и воодушевляют в сражении, видимые для всех.

Помимо лент, отмечающих основные конфликты, Клан Койота награждает своих воинов двумя важными наградами, каждая из которых отмечает исключительные деяния, совершенные на службе Клану. Первой, Лентой Предания, отмечают тех воинов, которые значительно повлияли на будущее Клана и были обессмерчены в *Предании*. Лента Предания располагается на правой стороне груди униформы под знаком отличия Клана.

Другая основная награда – это Коготь Койота. Впервые представленная в 2842 году Ханом Кесарем Джеррико, она ставит превыше всего храбрость и честь на службе. По своей природе награда даётся владельцам Ленты Предания. Первая часть награды заменяет традиционную Ленту Предания стилизованной серебряной лапой койота с нанесёнными на неё стихами, которыми упоминается воин в *Предании*. Вторая часть – это легковесная латная перчатка, выполненная в виде лапы койота, заканчивающаяся отточенными титаново-бриллиантовыми когтями.

ЛИДЕРЫ СТАИ

Клан Койота гордится многими достойными воинами, из которых нижеследующие – наиболее знаменитые по многим причинам.

ХАН САЛЛИВАН КОГА

Салливан Кога провела более половины своей карьеры в Золотом Кешике, где она служила как адъютант Хана Робин Стил. Когда здоровье Хана Стил пошатнулось, Кога стала её защитником,

сражаясь в Великом Совете и во множестве Кругов Равных, защищая право своего Хана руководить её Кланом. Когда в 3052 году Стил всё-таки ушла в отставку, Салливан Кога и трое других были названы её возможными наследниками. Во время голосования, спустя неделю после дебатов в Совете Клана, Кога была выбрана большинством воинов Клана на пост Хана.

С тех пор она произвела несколько реформ в вооружённых силах Клана. Хан Кога начала реорганизовывать Тумен Койотов в 3052 году, по предложениям огромного числа своих командиров, и перестановка была завершена лишь недавно. Несколько Кластеров, а также целые 4 Галактики, были распущены. Воины из этих более несуществующих подразделений были переведены в другие Галактики и Кластера Тумена, пополнив их ряды. Как итог, хотя на бумаге Тумен Койотов выглядит небольшим, он по-прежнему силен, как и до Хана Кога.

САХАН СИЛАС КУФАЛ

Силас Куфал достиг поста саХана в 3056 году, после смерти своего предшественника. Куфал был одним из наиболее шумных противников плана реорганизации, предложенного Ханом Кога. Его Галактика Гамма была первой из распущенных в Клане Койота, оставив его без командования. В конце концов он нашёл себе место Звёздного Полковника в Галактике Эпсилон, где он продолжил порицание изменений в Тумене. Как глава оппозиции, он приобрёл в Клане репутацию превосходного лидера и движущей силы в Клане, что в 3053 году привело к его избранию на пост Хранителя Закона. Когда тогда ещё саХан Паци Черновков 3 года спустя был убит во время ежегодных воинских тестирований, Куфал был избран саХаном.

Хотя он откровенно противостоит тем, кого поддерживает Хан Кога, саХан Куфал, тем не менее, прекрасно сработался с Ханом, т.к. каждый из них понимает, что другой тоже переживает за интересы Клана. СаХан чувствует, что традиция и честь – руководящие идеалы его Клана, и продолжает бороться за эти принципы.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КЛАРИССА ДЖЕРРИКО

За последнее десятилетие уже несколько человек побывали на посту Хранителя Закона. Нынешний Хранитель – Кларисса Джеррико, избранная им после того, как Куфал стал саХаном.

Подобно своему предшественнику, Джеррико была против плана реорганизации, предложенного Ханом Кога. Сначала Джеррико была адъютантом Куфала, помогая ему управлять воинами, которые его поддерживали. Когда Куфал стал Хранителем Закона, он потребовал, чтобы Джеррико помогала ему на его новом посту. Основываясь на её лидерских способностях и её 3-летней службе рядом с Хранителем Закона, воины Клана Койота выбрали Джеррико на этот пост после того, как Куфал стал саХаном.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ДУХ КОЙОТА

Нынешняя Галактика Альфа лишь издалека напоминает это же подразделение всего 10летней давности. Когда в 3052 году Хан Салливан Кога начала реорганизацию Тумена своего Клана, она начала с этой Галактики. До её перемен Альфа имела 5 Кластеров, ужасно недоукомплектованных. Показательная Галактика Койотов была такой лишь на бумаге, в действительности же Галактика Альфа была чуть лучше прославленного гарнизонного подразделения.

Хан Кога распустила 3 из 5-и Кластеров Альфы и использовала бывших членов этих Кластеров для пополнения оставшихся двух. Затем она перевела свои три Кешика в Галактику Альфа, немедленно сделав её самой сильной Галактикой Койотов. Как только в Альфе появились новые разработки ОмниМехов, проблема с персоналом тут же решилась. К 3056 году Галактика Альфа стала на самом деле тем, что указано в её наименовании – внушительной военной силой, способной смять любого противника.

Знак отличия Галактики Альфа – голова койота, расположенная поверх

даггерстара.

ОФИЦЕРЫ

Ответственность за каждодневные операции Альфы лежит на Звёздном Полковнике Санции Куфал., которая до реорганизации Альфы командовала 38-м Штурмовым Кластером. Присмотр за Кластером был настолько хорош, что впечатлённая Хан Кога дала Звёздному Полковнику шанс поруководить Галактикой Альфа. Хан Кога пообещала повысить Куфал в звании до Командира Галактики, как только этот пост освободится.

ТАКТИКА

Галактика Альфа интенсивно тренируется в пустошах Вавилона. Однако каждый из Кластеров предпочитает сражаться как независимое войско, и поэтому заявки, включающие часть Альфы, никогда не мешают подразделения ниже уровня Кластера.



'MECH

Golden Keshik (Стражи Пророчества)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Хан Салливан Кога

В ходе длительного процесса реорганизации Хан Кога высвободила множество воинов. Т.к. в результате высвобождения остались вакантными многие командные посты, она убедила тех воинов, которых знала лично, заявить себя на эти места. Многие из тех воинов, кого она поощряла, пришли из Золотого Кешика. Кешик сильно поредел из-за этих переводов и лишь недавно вновь стал набирать силу. Знак отличия – стяг Клана Койота поверх золотого треугольника.

Закон. Хотя эта двойная служба создаёт атмосферу солидарности и фамильярности, подразделение часто вынуждено действовать не на полную силу, т.к. многие его члены имеют другие обязанности. Стяг Кешика – свиток поверх синего треугольника.



'MECH

38th Assault Cluster (Преданность)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Крейтон Хеллер

Проводя свои реформы, Хан Кога открыла посты 38-го Штурмового для лучших воинов, выходящих из сибко. Звёздный Полковник Хеллер, некогда Старший Наставник Стаи, надёжно торит дорогу Койотов и продолжает политику Хранителей. Знак отличия – король, посвящающий в рыцари коленопреклонённого воина.



'MECH

Silver Keshik (Избранные)

6 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: саХан Силас Куфал

После своего избрания как саХана, Силас Куфал получил от Хана в дар СуперНову быстрого Тринария к его Серебряному Кешику, сделав его сильнейшим Кластером в Клане. Знак отличия – стяг Клана Койота поверх серебряного треугольника.



'MECH

72nd Reserve Battle Cluster

(Стражи Стаи)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ханак Стил

Служба в 72-м Резервном – добровольная и открыта для всех членов касты воинов Клана Койота; хотя это Резервный Кластер, он достаточно популярен. Места, которые тут появляются, получают в награду те, кто победит в серии Испытаний, подобных тем, в которых сражаются за Родовое Имя, и обычно не менее захватывающие. Знак отличия – два скрещенных копья на синем треугольнике.



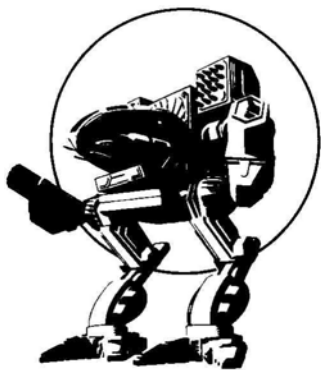
'MECH

Bronze Keshik (Истинное Видение)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Хранитель Закона Кларисса Джеррико

Что необычно для Кланов, так это то, что с 29-го века Хранитель Закона впервые получил почётную гвардию из полного Кешика. Многие из воинов, служащих в Бронзовом Кешике, также служат и в команде Хранителя



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: СЕРДЦЕ КОЙОТА

После тщательного рассмотрения Галактик Бета и Дельта Хан Кога слила обе в новую Дельту, выведя Бету и три её Кластера из списков Клана. До этого только несколько воинов Галактики Альфа открыто критиковали изменения Хана, считая их ошибочными; однако с роспуском Галактики Бета на неё обрушился буквально шквал недовольства. Хотя большинству реорганизуемых в Тумене просто необходимо было меняться, никто не хотел позабыть о давнем и славном наследии Галактик и Кластеров.

Кога продолжила изменения несмотря на протесты. Когда Кога распускала её, Галактика Бета после катастрофической кампании против Облачных Кобр почти 100 лет назад и благодаря годам второстепенных боевых потерь была укомплектована менее чем на 40%. Дельта также не набрала полную силу за этот срок. Хан Кога окрестила новую Галактику Дельтой в декабре 3054 года.

Первое официальное сражение новой Дельты произошло на планете Лондерхолм, в бывшем владении Клана Дымчатого Ягуара. После практически полного уничтожения этого Клана возрождённой Звёздной Лигой Хан Кога приказала Дельте захватить владение Ягуаров, их бывший анклав. Расположенные на периферии Созвездия Керенского, Койоты встретили лишь один посторонний Клан на Лондерхолме: Клан Ледяного Хеллиона. К сожалению для Койотов, Хеллионы годами укрепляли планету и по приказу своего Хана разместили здесь специальную Галактику для усмирения планеты. Когда Галактика Дельта высадилась на Лондерхолм, оба Клана сразились в серии Испытаний. Ещё более 6-и месяцев оба войска оставались в состоянии войны.

Знак отличия Галактик Дельта – ОмниМех *Timber Wolf*.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Натрон Козырева руководит Галактикой вот уже 14 лет. Хотя она сначала критиковала радикальные перемены Кога, она быстро поняла их пользу. Работая с подчинёнными, Козырева пытается как можно быстрее и безболезненнее спаять воедино Галактики Бета и Дельта.

Звёздный Полковник Армин Тамзарян достиг этого поста без всякой помощи со стороны, в одиночку улучшая свои воинские навыки. Хотя он и является выдающимся тактиком и лидером, без посторонней помощи его шансы получить пост Командира Галактики почти равны нулю.

ТАКТИКА

Оснащённая самыми тяжёлыми и штурмовыми (по сравнению с другими Галактиками Койотов) ОмниМехами, Дельта не способна гибко маневрировать. Вместо этого они используют линию пикетов для сражения с противником, полагаясь на резервные формирования, которые ошеломят противника, когда его продвижение будет ослаблено.



'MECH

9th Strike Cluster (Стая)

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рэнфорд Черновков

Первое подразделение Койотов на Лондерхолме, повстречавшее подкрепление Хеллионов, бронепехота 9-го выкосила Шквальный Кластер, защищавший на Лондерхолме завод Beta Industriplex. Они захватили завод, но в этой операции потеряли более 40% состава. Знак отличия – изображение стаи койотов, стоящей на холме.



'MECH

19th Battle Cluster (Длинные Клыки)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Кент Джеррико

19-й, некогда часть Галактики Бета, по-прежнему испытывает некоторое негодование по отношению к Хану Кога, хотя они неизменно выручают Клан.

Знак отличия – оскаливший пасть койот, с капающей кровью с двух длинных клыков.



'MECH

34th Strike Cluster (Неистовые Койоты)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Армин Тамзарян

34-й имеет необычную организацию;

любая Звезда, за исключением тех, которые в аэрокосмическом Тринарии, - это Новы. Это делает подразделение смертоносным врагом, что быстро поняли на Лондерхолме Хеллионы. Знак отличия – голова взбесившегося койота.



'MECH

67th Assault Cluster (Опустошители)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Пиллан Левин

В противоположность своему обозначению штурмового, 67-й сейчас обладает 3-мя Звёздами из трофейных лёгких Мехов Хеллионов. Знак отличия – изображение разрушенного храма.



'MECH

44th Reserve Battle Cluster

(Жёсткая Восьмёрка)

5 Бинариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кэри Древисвич

Некогда быв Кластером 1-го эшелона, 44-й драматично утратил свою репутацию в последние несколько десятилетий. Однако он стал быстро наращивать её, особенно благодаря успешной службе на Лондерхолме. Знак отличия – пара красных игральные кости, показывающих по 4 очка.



ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН: ПОДКРАДЫВАЮЩИЕСЯ КОЙОТЫ

Хан Кога пополнила редкие ряды Эпсилон за счёт распушенной Галактики Гамма. До этого Эпсилон и Гамма так и не смогли набрать достаточную силу. Гамма за года до Операции Возрождение потеряла значительное количество воинов от рук Клана Снежного Ворона.

Возрождённая Галактика Эпсилон в противовес новой Галактике Дельта, по-прежнему остаётся рассадником недовольства политикой Хана Кога. Однако тогда ещё Звёздный Полковник Силас Куфал оставил достаточно инакомыслящих среди подчинённых, позволив Галактике Эпсилон оставаться единым подразделением. Он знал, что трещина в Галактике будет ущербна

для Клана и поэтому призвал окружавших его смириться с переменами и стать командой новой Галактики. Несколько лет спустя эти действия принесли ему пост саХана.

Желая вознаградить преданность своих воинов, саХан Куфал посылал Эпсилон в несколько набегов на Охотницу, где Галактика выиграла несколько образцов ПротоМехов. Столкнувшись со множеством Кланов, уже находящихся на планете и зная о многих ещё в пути, войска Койотов мудро решили предоставить сражение за Охотницу другим. Позднее части 12-го и 49-го Боевых Кластеров переместились на Атреус, где они надеялись захватить ряд областей. Но здесь они натолкнулись на упорное сопротивление войск, уже находившихся на планете. После краткой стычки с Киндраа Огненного Мандрила Фарадей-Танага Кластеры Койотов ушли, удовлетворившись нанесением потерь своим врагам.

Знак отличия Галактики Эпсилон – приготовившийся к нападению койот на фоне полной луны.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Рэйвен Клеаруотер, получила это звание, когда Хан Кога реорганизовывала Галактику Эпсилон. Хотя и способный лидер, она вначале тратила большую часть своей энергии в бесплодных недовольных высказываниях, касаясь перемен в своём подразделении. Хотя она и не позволяет этому мешать своей работе, её первоначальное неудовольствие тогда ещё Звёздным Полковником Куфалом, лидером оппозиции реформам в Тумене Койота, лишь усилилось после избрания его на нынешний пост.

ТАКТИКА

Воины Галактики Эпсилон предпочитают пользоваться ландшафтом и его элементами как укрытием для манёвров вокруг врага. Они пробуют фланги противника, оценивая их истинную силу и раскрывая глубину обороны. Как только наступает удобный момент, они начинают заключительный штурм, разбивая своего врага.



'МЕШ

[M] 12th Battle Cluster (Теневые Койоты) 4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Брайэнт МакТиг
Хотя в сражении они и потеряли несколько Звёзд, воины 12-го Боевого сполна отплатил за них в действиях против 16-го Штурмового Кластера Клана Огненного Мандрила на Атреусе. Знак отличия – два красных глаза во мраке.



'МЕШ

[M] 49th Battle Cluster (Полуночный Штурм) 5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Ласситер Козырев
Один из немногих рассадников Крестоносцев, действующих в Клане Койота, 49-й остаётся полностью боееспособным лишь потому, что саХан Куфал наметил им краткосрочный ремонт на Тамароне в ходе витка Испытаний Урожая. Знак отличия – несколько падающих на землю метеоров.



'МЕШ

[M] 50th Assault Cluster (Ползущая Смерть) 4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Ники Древсивич
Воины 50-го Штурмового Кластера возглавляли своих товарищей в недавнем Испытании на Охотнице, развернувшись против элементов Галактики Гамма Клана Звёздного Ужа и Киндраа Маттила-Кэррол Клана Огненного Мандрила. У обоих 50-й выиграл образцы ПротоМехов. Знак отличия –стреляющий из ружья скелет.



'МЕШ

[M] 95th Strike Cluster (Чёрные Койоты) 5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Риан Нуриев

СаХан Силас Куфал почти год руководил 95-м, а до этого командовал множеством воинов Галактики Гамма. Как итог преданность 95-го Куфалу очень глубока, часто вызывая неприятное внимание Командира Галактики и даже заслужив выговор от Хана Кога.

Знак отличия- чёрный койот, преследующий добычу.



'МЕШ

[M] 55th Reserve Strike Cluster (Демоны Двойного Никеля) 5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ноэми МакКиbben

55-й был среди наиболее вовлечённых в сражение на Охотнице, т.к. зоны высадки Койотов была не единожды атакована. Понесённые потери были быстро восстановлены за счёт воинов и оборудования, взятых на Атреусе у Киндраа Маттила-Кэррол. Знак отличия – рогатый демон в красном треугольнике с серебряной каймой.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: БЫСТРЫЕ КОЙОТЫ

Зета одна из двух Галактик Койотов, избежавших значительных изменений в ходе реорганизации Хана Кога. Зета, организованная в 2985 году, была известна как Галактика 2-го эшелона Сигма. Первые несколько десятилетий она служила тренировочным подразделением, и в то время была оснащена лёгкими и быстрыми Мехами, в использовании которых она преуспела. Т.к. большинство обычных БэтлМехов Клана Койота были частью сильно повреждены, частью уничтожены, в эту Галактику поступили новые ОмниМехи. Получение новых машин в 3032 году побудило Хана Терренса Куфала переобозначить её как Галактику Зета и присвоить статус подразделения 1-го эшелона.

Хан Робин Стил, наследница Терренса Куфала, использовала Зету меньше других подразделений 1-го эшелона. Лучшие назначения она постоянно давала другим Галактикам 1-го эшелона, оставив мало Зете шансов стяжать славу,

также понижая боевой опыт этой Галактики.

После добавления в Галактику 101-го Резервного Боевого Кластера Хан Кога недавно дала Зете шанс наконец сделать себе имя. В ответ на Отречение от Клана Нова Кота она направила Зету для высадки на Брим и захвата бывшего местного анклава Котов.

Как только воины Зеты прибыли на планету, они узнали, что Нова Коты были выдворены Кланами Звёздного Ужа и Облачной Кобры, которые уже находились на планете. Тем не менее Зета высадилась и немедленно вступила в серию кровопролитных Испытаний против Ужей. Обе стороны более месяца не имели преимуществ. В конечном итоге скоординированное нападение Ужей и Кобр вынудило Зету уйти с Брима. На данный момент подразделение восполняет потери на мире Делиос.

Знак отличия Галактики Зета – койот, пилотирующий древний летательный аппарат на фоне торнадо.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Бренда Куфал приняла командование Галактикой Зета в 3052 году. Проведя большую часть своей карьеры в Зете, Куфал потребовалось немного времени, чтобы привыкнуть к переходом в Галактику Гамма.

Сразу же после отступления 8-го Разведывательного с Брима, Звёздный Капитан Ния проследовала на Тамарон, где она завоевала Родовое Имя Джеррико. Выдающийся лидер, но убеждённый Крестоносец в Клане-Хранителе, получение знаменательного Родового Имени, несмотря на её относительно низкое звание, уже даёт её командирам повод подготовить ей будущее.

ТАКТИКА

Потрясающе отрицая обычную доктрину тактики Койотов, Зета полагается на высокую скорость и манёвренность, запутывая и растягивая врага. Как только враг разбивается на множество групп, Элементалы Зеты в таких ситуациях зачастую расставляют свои ловушки.



'MECH

8th Recon Cluster (Глаза Койота)

3 Бинария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Нильс Хилл

Самый быстрый и самый лёгкий Кластер в Тумене Койота, 8-й Разведывательный понёс тяжёлые потери в действиях на Брима против Галактики Гамма Клана Звёздного Ужа. Знак отличия – глаз на синем треугольнике.



'MECH

81th Strike Cluster (Истребители)

4 Бинария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Венди Древсевич

Это самый тяжёлый Кластер в Галактике Зета.

Знак отличия – лицо, задёрнутое чёрным, со знаком отличия Койота на лбу.



'MECH

69th Strike Cluster

(Молниеносные Койоты)

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Каня Маркополо

Пытаясь обойти с фланга последнее наступление Ужей, 69-й был удивлён, столкнувшись с тяжёлым формированием Облачных Кобр. Всего за пару минут подразделение Койотов потеряло 2 Тринария средних ОмниМехов. Знак отличия – койот верхом на шаровой молнии.



'MECH

101st Reserve Battle Cluster

(Нападение Сверху)

2 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дэйл Кога

Когда Командир Галактики Куфал приказала Зете отступать с Брима, 101-му было приказано защищать зону высадки от совместного нападения Ужей и Кобр. Помимо аэрокосмического Тринария, планету покинули в итоге лишь 24 Меха и 7 Точек Элементалов.

Знак отличия – пика, протыкающая планету.



'MECH

80th Strike Cluster (Скорое Возмездие)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Брайс Стил

Состоя из быстрых тяжёлых ОмниМехов, этот Кластер во всей операции на Брима понёс лишь незначительные потери, хотя он яростно и упорно сражался в каждой битве.

Знак отличия – рыцарь на бегущей лошади.



ГАЛАКТИКА ЛЯМБДА: БРОНИРОВАННЫЕ КОЙОТЫ

Первая Галактика 2-го эшелона, замеченная на службе в Тумене Койотов, Лямбда постоянно защищала наиболее важные владения Клана Койота. Со времён её формирования в 2855 году воины-Койоты рассматривают Галактику Лямбда как почётное назначение.

Несмотря на свой статус 2-го эшелона, Лямбда организована подобно Галактике 1-го эшелона. Большинство её Мехов – Омнисы, а её Кластера (включая новый) включают в себя несколько СуперНов Бинариев и Тринариев. Все АКИ Лямбды – ОмниИстребители, Галактика также имеет собственные DropShip'ы и JumpShip.

Поэтому Лямбда может быстро развернуться на любой планете Созвездия Керенского, что делает её идеальным выбором для войск быстрого реагирования. В случае завоевания Койотами территорий в недавних кампаниях или на Бриме, или на Атреусе, Кластер или более из Галактики Лямбда немедленно бы был назначен в гарнизон этой территории.

Знак отличия Галактики – закованный в латы рыцарь с мечом в одной руке и со знаком отличия Клана Койота как со щитом в другой.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Алексис Черновкова начала военную службу в Галактике Альфа 20 лет назад, но была быстро переведена в Кластер 2-го эшелона после высказывания о вялой практике в Альфе. Её репутация привлекла к ней откровенное внимание Салливан Кога, выдвинувшей её на первый же вакантный командный пост в Галактике в ходе реорганизации Тумена.

Звёздный Полковник Китара Куфал была выращена прямо из наследий Даны Куфал и Андери Керенского, это наследие доступно и Койотам, и волкам ещё с их основания, но редко используемого только Кланом Койота. Куфал в своё время была блестящим райстаром Клана Койота, но её репутация резко снизилась после тяжёлых потерь, понесённых под её командованием в действиях против Снежных Воронов более 10 лет тому назад. Сейчас она служит как представитель Командира Галактики Черновковой.

ТАКТИКА

На всём протяжении своей выдающейся карьеры части Галактики Лямбда располагались на каждом мире, где Койоты имели владения. Как результат интенсивных путешествий, Лямбда может эффективно защищать или атаковать на любом ландшафте и при любых условиях. Командиры Галактики Лямбда особенно принаровились к извлечению преимуществ из различных ситуаций на поле боя и улучшают свою тактику.



'МЕСН

7th Assault Cluster (Воплощённая Резня)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Натаниэль Джеррико

Почти полностью состоящий из штурмовых Мехов, этот Кластер имеет непревзойдённую репутацию сопротивляющегося перед лицом превосходящего противника. В двух отдельных случаях в прошлом столетии 7-й успешно принуждал к отступлению врага, более чем в 3 раза превосходившего их числом. Знак отличия – расположенная на синем треугольнике латная рукавица, держащая окровавленный кинжал.



'МЕСН

10th Battle Cluster (Неизбывный Хаос)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джошма Хеллер

10-й с 2954 года служит на Гомере, когда Хан Койотов приказал Кластеру действовать против Клана Облачной Кобры как в акте возмездия за убийство ильХана Кориана Черновкова. Атакуя вместе с Галактикой Бета из своего небольшого анклава на планете, воины 10-го напали на несколько различных баз Кобр. Однако они были вынуждены уйти с планеты, когда Кобры решили забыть о зеллбригене и использовали массированные атаки истребителей для уничтожения сил врага. Знак отличия – облачная кобра, поднимающаяся над землёй.



'МЕСН

18th Assault Cluster

(Гренадёры-Койоты)

4 Бинария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Элисса Нэш

18-й стоит гарнизоном на Фостере, охраняя завод Zuni, где он и был вовлечён в тестирование ОмниМеха *Savage Coyote*. Из-за этого он получил несколько новых ОмниМехов.

Знак отличия – старинная терранская пушка с выгравированным на её боках символом Койотов.



'МЕСН

100th Assault Cluster (Кровавая Сотня)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Скотт Кога

Реагируя на уменьшение числа воинов Лямбды в середине 31-го века, Хан Кога добавила этот Кластер как эксперимент. Целиком состоящий из вольнорождённых воинов, 100-й служит объектом презрения и постоянных насмешек многих вернорождённых воинов Клана. Однако безупречная служба этого Кластера Клану стала вызывать сдержанное уважение к нему.

Знак отличия – капля крови, через которую просвечивается число «100».



ГАЛАКТИКА НЮ: СЕРЫЕ КОЙОТЫ

Ню – наименьшая Галактика Клана Койота, хотя она и не всегда была такой. Ню появилась в последние годы 29-го века в помощь гарнизонам огромных владений Клана Койота. В первые годы своего существования Ню имела 4 Кластера старейших воинов Клана Койота. Однако, вовсе не желая иметь такую Галактику солами, Хан Койотов Кевин МакТиг развил её в подразделение, где закалённые ветераны могут с честью продолжить свою службу. С этого момента МакТиг получил компетентную боеспособную часть, которая сможет защитить домашние миры Клана.

Вновь и вновь доказывая свою значимость, за свою историю Галактика Ню отразила бесчисленное множество атакующих. Их успех позволил другим Ханам Койотов копировать их структуру в последующие 50 лет более 4-х раз. Но т.к. Клан Койота начал испытывать нехватку, Галактика Ню по-прежнему существовала. Подразделение было изгнано из анклава на Маршалле, а потом и с Хоарда в начале 31-го века, уменьшившись в размерах более чем на 40%. После этого фортуна отвернулась от них. Ню располагается на Новом Кенте, где она разбавлена Галактикой Кси – другим подразделением, понёсшим тяжёлые потери.

Хан Кога в 3056 году распустила Галактику Кси и перевела некоторых её членов в Галактику Лямбда. Большинство из оставшихся на Новом Кенте стали частью возрождённой Галактики Ню. Несмотря на перемены, Ню по-прежнему имеет уникальный облик.

Знак отличия Ню – двуногий серый койот с дротиком в правой руке, замерший в позе стражника.

ОФИЦЕРЫ

Бывший командующий офицер более не существующей Галактики Кси, Лео Кога перешёл в реформированную Ню, когда его бывший командир был переведён в 397-й Кластер соламы. Перед тем, как покинуть Кси, Лео Кога некоторое время служил с Ханом Салливан Кога в Золотом Кешике, и в конце концов стал лидером Дома Родового Имени Кога.

Звёздный Полковник Гектор МакКиbben унаследовал гены Мартии МакКиbben, воина Клана Волка, добровольно вызвавшейся участвовать в программе «обмена» между Волками и Койотами в конце 30-го столетия. Хотя до обмена это Имя считалось посредственным в Клане Волка, множество МакКиbbenов с отличием служат в Клане койота, завоевав репутацию Дому МакКиbben. Под руководством Гектора МакКиbben 2 года назад 92-е Истребительное Крыло принимало участие в набеге на Татис, в котором подразделение потеряло почти треть своего состава в сражении с Галактикой Омикрон Клана Звёздного Ужа.

ТАКТИКА

Воины Галактики Ню предпочитают сражаться на пересечённой местности. Когда это возможно, они загоняют своего врага в непроходимые районы, после чего вызывают 92-е Истребительное Крыло, которое и поливает врага своим огнём. Тех, кто уцелел после ада 92-го, быстро добивают мобильные наземные силы Ню.



92nd Fighter Wing (Высотное Пламя)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гектор МакКиbben

92-й был сформирован как специализированный Кластер ещё в первые дни существования Ню на Делиосе, эта планета имеет необъятные морские просторы и пересечённую местность. На данный момент Кластер располагается на третьем спутнике Нового Кента – Сандре, где отдельный Тринарий БэтлМехов защищает рудные шахты, усеивающие поверхность спутника. Его Тринарии истребителей расквартированы на Орбитальном Доке Сандры, это небольшая орбитальная верфь и один из немногих источников новых DropShip'ов в Клане Койота.

большинство БэтлМехов Кластера оснащены прыжковыми двигателями. Это делает Кластер более гибким, чем любой другой регулярный Кластер ОмниМехов, и позволяет ему эффективно действовать в почти любой окружающей среде.

Знак отличия – цепь, разорванная двумя руками.



330th Solahma Attack Cluster

(Железная Гвардия)

4 Бинария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Мессия Козырев

По приказу своего Хана 330-й недавно атаковал небольшой анклав Клана Ледяного Хеллиона на Новом Кенте в попытке принудить к отступлению Хеллионов из-за их кампаний на других мирах. Железная Гвардия сразилась в нескольких Испытаниях против Хеллионов, но не смогла одолеть Галактику Зета Хеллионов и в конечном итоге отступила, зализывая свои раны.

Знак отличия – закованный в броню рыцарь, стоящий перед синим треугольником с серебряной каймой.



120th Strike Cluster (Освобождённые)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Харм Черновков

По традиции, восходящей ещё к тем дням, когда 120-й стоял гарнизоном на громадных Островах Каспана на Маршалле,



ГАЛАКТИКА ОМИКРОН: ДРЕВНИЕ КОЙОТЫ

После успехов Галактик Нью и Кси, в начале 30-го века Ханы Койотов собрали другую Галактику, предназначенную исключительно для защиты разрастающейся территории Клана. Хотя и оснащённая самыми старыми воинами и оборудованием, Омикрон доказала свою ценность для Клана Койота.

В 2910 году Омикрон была назначена в гарнизон Альбиона, планеты, совместно удерживаемой Кланами Баррока и Дымчатого Ягуара. Вскоре после этого, когда планеты достигли новости о восстании на Лондерхолме против касты воинов-Ягуаров и его последствий, население небольшого анклава Ягуаров на Альбионе восстало против своих защитников. 25-й Драгунский Ягуаров подавил мятежников как на Лондерхолме, побудив население обратиться за помощью к войскам других Кланов на Альбионе. Почувствовав уникальную поддержку, Командир Галактики Омикрон Дэвид Кристофферсон мобилизовал своих воинов и вызвал Ягуаров на Испытание Владения за этот анклав. Даже после того, как было заявлено число БэтлМехов меньше равного, обычные БэтлМехи Омикрон сразились с Ягуарами, и их Кластер ОмниМехов с позором проиграл. Кристофферсон взял как изорлу не только анклав, но и Кластер Ягуаров, включая их DropShip'ы и JumpShip. Как дальнейшее оскорбление, он назначил уцелевших связанных Ягуаров в гражданские касты, которые они недавно карали, где они на своей шкуре почувствовали месть низших каст.

С планеты на планету Омикрон перемещается каждые несколько десятилетий, всякий раз демонстрируя свою ценность. Когда Хан Кога начала реорганизацию Галактик 2-го эшелона, она оставила Омикрон, а вместо неё распустила Галактику Пи. Тесно работая с Командиром Галактики Скайс, Хан Кога перевела большинство проблемных личностей из Омикрон в Ро, заменив их лучшими из Галактики Ро. Впоследствии она назначила Омикрон защищать Вавилон и Делиос.

Знак отличия Омикрон – знак Клана, выгравированный на огромной скале.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Анна Скайс – старейший воин своего звания, но она также и наиболее опытный среди них. До своего 5-летнего руководства Омикрон она провела во главе Галактики Бета и командуя различными Кластерами Тумена. За свою длинную карьеру она приобрела много врагов, которым не хватает боевой закалки, чтобы понять её тонкую стратегию.

ТАКТИКА

Омикрон в бою пользуется широким спектром тактик. Используя пикеты для обнаружения противника, воины Омикрон атакуют его несколькими различными волнами, каждая из которых составлена из различных типов подразделений, причём в таком порядке, что враг думает, будто он столкнулся с разобщёнными нападающими. Тем временем одна или более небольших фланговых сил окружают врага.



'МЕШ

98th Strike Cluster (Свора Жуликов)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дайсон
Клеаруотер

За последний год 98-й сталкивался с различными частями Галактик Бета и Гамма Клана Облачной Кобры. Хотя потери, понесённые обеими сторонами, были незначительными, они пресытили жажду крови обоих врагов, что было молчаливо одобрено Ханом Кога. Знак отличия – размахивающий мечом шут верхом на лошади.



'МЕШ

248th Strike Cluster

(Иррегуляры Койотов)

5 Бинариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Реддик Мур

Иррегуляры были основным получателем оборудования 25-го Драгунского Ягуаров после роспуска этого подразделения. Даже спустя 150 лет 246-й остаётся на службе и использует ОмниМехи, полученные в этой акции.

Знак отличия напоминает знак подразделения Дымчатых Ягуаров, но вместо ягуара – атакующий койот.



AEROSPACE

990th Composite Battle Cluster

(Лучшие Обоих Миров)

4 Бинария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Элайн
Старский

Этот Кластер, известный как в Клане как лучшее истребительное подразделение глубокого космоса, состоит из 2-х стандартных Бинариев БэтлМехов и 2-х Бинариев АКИ. Знак отличия – два койота, формирующие символ йин-йанг.



'МЕШ

509th Solahma Battle Cluster

(Центурионы)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ченоа
Хоффман

Также участвовавший в сражении против Облачных Кобр, 509-й понёс несколько более серьёзные потери, но немного возместил их, захватив несколько тяжёлых лазеров. Их каста учёных расценила их как уходом в прошлое в инженерии оружия.

Знак отличия – римский центурион, несущий небольшой щит со знаком отличия Койота.



ГАЛАКТИКА РО: КАРАУЛЬНЫЕ КОЙОТЫ

Очень отличаясь от любой другой Галактики 2-го эшелона Ро составлена практически полностью из самых проблематичных воинов Клана. Одна из последних новообразованных Галактик, Ро была собрана в конце 2800-х годов и десятилетиями хорошо служила Клану Койота, хотя никогда ничем выдающимся не выделялась.

В 2994 году, вскоре после того, как Клан Койота в знаменитом Родовом Скандале уничтожил Дома 8-и Родовых Имён, Ро пострадала от одного из множества последующих несчастий. Хан Татьяна Стил обвинила Клан Звёздного Ужа в соучастии в Родовом Скандале. Она подкрепила свои обвинения военными действиями, проведя против Ужей множество мелкомасштабных войн на нескольких различных планетах. Разъярённые своими первыми потерями, Ужи высадили на Приори Галактику Бета, где они напали на анклав Койотов и защищавшую его Галактику Ро. Перед лицом множества врагов, жаждавших их уничтожения, Галактика Ро, прежде чем сдала анклав и отступила с планеты, понесла тяжёлые потери.

Более полувека спустя Ро стала охранять маленький анклав Клана на Альбионе. Необходимая военная победа поправила бы её пошатнувшуюся репутацию, и Хан Барроков Кадена Харпер приказала Галактике Альфа отобрать то, что в прошлом было частью домашних миров Барроков. И вновь, столкнувшись с превосходящим противником и безо всякой надежды на поддержку, Галактика Ро отступила.

В ходе реорганизации Хана Кога Ро попала в поток перемещений, когда её лучшие воины были переведены в другие подразделения. К концу этого процесса Ро стала пристанищем неудобных воинов и вольнорождённых, получивших последний шанс искупить свои грехи перед переводом в пехоту соламы или ещё куда похуже. Знак отличия Ро – два скрещенных меча позади знака отличия Клана .Койота.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Жакус Кога получила в командование Ро как наказание за провал. Всё командование презирает её из-за того, что она связана с Родовым Именем Кога и из-за генетической связи с Ханом Салливан Кога, кого обвиняют в этом её назначение в Ро. Она питает к ним такую же ненависть, кое-как поддерживая дисциплину, которая может довести Галактику до полного разложения.

До её назначения в 397-й Кластер соламы Звёздный Капитан Лафферти Тлавник руководил Галактикой Нью. После многолетних неудач и отрицания реформ Хана Кога он был обвинён в некомпетентности, понижен в звании и отправлен командовать Бинарием соламы. Несмотря на это бесчестье, его голос по-прежнему имеет вес среди тех, кто некогда служил с ним, а также среди многих тех, кто не одобряет действий своего Хана. Сейчас Тлавник по-прежнему кидает камни в огород Хана Салливан Кога.

ТАКТИКА

Потрёпанная Галактика Ро имеет в сражении только одно преимущество: её воины в основном игнорируют зеллбриген. Хотя такие действия приносят презрение и высмеивание со стороны других воинов, они предпочитают любую победу – честную или не очень – поражению. Лидеры Койотов проявляют сдержанную терпимость такой тактики, хотя и назначили это подразделение в защиту Тамарона, столицы Клана Койота.



58th Battle Cluster (Последний Шанс)

3 Бинария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Стивен Клеаруотер

'MECH

58-й и на самом деле «последний шанс» для воинов-Койотов, чтобы проявить свой характер до последнего назначения в соламу или ещё хуже. И напряжённые отношения, и текучка в этом Кластере одинаково высоки.

Знак отличия – кормовое весло на фоне пустыни.



202nd Attack Cluster (Партизаны)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Манали Данфорт

'MECH

Только ценой жизни, целиком посвящённой служению Клану можно однажды получить своё последнее назначение – назначение в 202-й.

Знак отличия – планета Тамарон в чаше рук.



397th Solahma Battle Cluster

(Точка Невозвращения)

3 Бинария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дакари Тополь

Хотя командир 397-го - Звёздный Полковник Тополь, репутация Звёздного Капитана Тлавника нарушает субординацию в Кластере. Тополь некогда победил Тлавника в трёх отдельных Испытаниях Обиды, но продолжающаяся популярность Тлавника затягивает безвыходное положение. Знак отличия – солдат с высоко поднятой рукой, возглавляющий атаку.



403rd Solahma Battle Cluster (Легионеры)

3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Там МакТиг

'MECH

В ближайшей перспективе их наставник, Звёздный Полковник МакТиг полностью возродил 403-й. СаХан Куфал по-прежнему считает Кластер низкоуровневым и годным лишь на полицейские акции или самоубийственные миссии. Знак отличия – койот, выгравированный на клинке меча.

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

Яви своему противнику заслуженную честь;

Будь уверен в своём благородстве.

Это – завещание Основателя.

Это – тотем Морской Лисы.

- Предание (Клан Морской Лисы), Отрывок 2, Стих 14, Строки 1-4

Уважение, честь и благородство;

проявляй их заранее.

Но когда разгорится битва,

Атакуй с ужасающей стремительностью,

Будь Алмазной Акулой,

неутомимой и безжалостной.

- Предание (Клан Алмазной Акулы), Отрывок 127, Стих 42, Строки 16-20

Хотя мы не настолько высокомерны, как думают некоторые об Алмазных Акулах, плавающих в тех же течениях, что и другие Клань, мы должны научить кое-чему наших собратьев. Прогрессивность и гибкость – эти качества дали нашему Клану бесспорную силу: солидарность, которая превышает кастовую систему. Даже когда нас толкают в мрачные глубины, Акулы всегда находят пути для выживания и даже преуспевают там, где более сильные в военном отношении, но и настолько же закоснелые Клань испытывают далеко не самые приятные ощущения.

Алмазные Акулы приветствуют это Полевое Руководство, выведя всех на чистую воду – будь то настоящее сотрудничество или же простой поиск лучшего для других. Мы рады любому сотрудничеству.

- Семи Каласа, Хранитель Закона

СИЛЬНЫЕ ТЕЧЕНИЯ

Даже тщательнее, чем большинство других Кланов, Алмазные Акулы отслеживают свою историю, ведя её от основателей времён создания Кланов. Только Клан Волка, чьи воины получили Родовое Наследие Николаса Керенского, со своими примечательными достижениями в ходе кампании Пентагона, могут иметь более мощное основание.

За прошедшие с тех пор века Акулы часто оказывались на передовой противоречий в Кланах. Несмотря на вызовы на Испытания и угрозы Поглощения или Уничтожения Акулы никогда не уклонялись от ответственности, будь то перед собственным Кланом или же перед Кланами в целом. Гораздо чаще любых других концепций или идеалов в истории Акул возникали темы «противоречие» и «делай, что нужно делать».

ПАДЕНИЕ АМАРИСА

Когда генерал Александр Керенский увёл основную массу СОЗЛ в Исход из Внутренней Сферы, он пытался уберечь свой народ от безумства гражданской войны. Но зависть и нездоровое соперничество, приведшие к предательству Стефана Амариса и гибели Звёздной Лиги, перенесённой на миры Пентагона, вместе с природной склонностью человечества к агрессии, затруднило этот процесс. Гражданская война разъедала поколения.

Даже когда конфликт стал раздирать на части хрупкое новое сообщество, Карен Нагасава – ставшая одним из наиболее примечательных лидеров Клана Алмазной Акулы – сделала попытку удержать все вещи воедино в этом крошечном хаосе. Журналистка с талантом обращения со словом, она работала над книгой, где пыталась показать людям тщетность следования мелкой ненависти. Её работы привлекли к ней внимание Николаса Керенского, Основателя; она работала с ним и с его женой Дженнифер Уинсон в последней попытке поправить пошатнувшееся здравомыслие людей. В конце концов это вылилось в несколько самых трудных слов на бумаге: это была речь Николаса, в которой он объявлял о втором Исходе. Их красноречие и сила с самого начала сплотили вокруг него его последователей.

КЛАН МОРСКОЙ ЛИСЫ

В следующие 20 лет на Стране Мечты Карен Нагасава продолжила помогать формированию Кланов, облекая великие идеи Николаса и Дженнифер – и, как говорят некоторые, и свои собственные – в красноречивую просьбу о поддержке. Как только каждый Клан был сформирован и для них были выбраны тотемы, Нагасава помогла написать обращение, в котором Основатель высказывался о качествах тотема каждого из Кланов. Керенский назвал Клан Морской Лисы в честь хищника пресноводных океанов Страны Мечты. Он был впечатлён почестью морской лисы к преследуемой добыче, которой она поклонилась перед нападением.

Дэвид Каласа, родившийся в Конфедерации Капеллы и недавно назначенный офицером в СОЗЛ во время первого Исхода, был одним из тех, кто вырисовывал мечту Николаса Керенского в произведениях Нагасава – первый призыв ко второму Исходу и позднее видение общества Кланов. Когда пришло время сформировать Клан Морской Лисы, впечатляющие боевые навыки Каласы и полная преданность Основателю принесли ему пост первого Хана нового Клана. Он принял этот пост при условии, что Нагасава, теперь уже аэрокосмический пилот в звании Звёздный Полковник, будет в списках этого Клана. Он говорил, что будет лучше и для неё, проводя параллель между благородством морской лисы и прозой Нагасава.

Клан Духа Крови первым стал оспаривать это требование, т.к. Нагасава была намечена для этого Клана, но это было лишь для проформы. Хотя Хан Духов Крови Коллин Шмитт ценила работу Нагасава, она отметила некоторые её прогрессивные учения, которые её несколько беспокоили. Для Клана Духа Крови, сфокусировавший свои усилия на сбережении чести мундира, о которой говорил Николас Керенский своим последователям, Нагасава представляла собой потенциальный источник проблем. В конце концов Духи Крови согласились с тем, чтобы Нагасава принадлежала Клану Морской Лисы.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Кларк
Каласа

МехВоины

Хаммонд
Сеннет
Хоукер*
Родригез

Элементалы

Вевас
Мэйн
Ошика
Костон
Хорн

Аэрокосмические Пилоты

Фаулер
Нагасава
Фолк

* Генетическое право на Родовое Имя Хоукер сейчас оспаривается Кланом Волка

КАРЕН НАГАСАВА: ЭПИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Находясь в изоляции в первые годы суматохи во Внутренней Сфере и позднее в назревавшей войне на мирах Пентагона, Карен Нагасава полностью уходила в литературу. Не удивительно, что её слова продолжают жить, когда имя создавшей их женщины по большей части забыто.

Записи Клана Алмазной Акулы приписывают Карен Нагасава создание *Предания*, эпической поэмы, в которой каждый Клан записывает свою историю. Считаясь большинством других Кланов наполненным ненужным пафосом, *Предание* Клана Духа Крови упоминает Нагасава по имени и чтит её вклад в формирование Кланов в целом. Также записи Духов крови соглашаются с Кланом Алмазной Акулы, что первыми четырьмя строками, написанными Нагасава, которыми начинаются все версии *Предания*, были следующие:

*Прислушайтесь, дети Кланов,
К мудрости Керенского и его предков.*

*Знайте, что было до этого;
Помните это, когда вы
будете сражаться за будущее.*

- *Предание* (все версии),
Отрывок 1, Стих 1, Строки 1-4

КАМПАНИЯ ПЕНТАГОНА: ВАВИЛОН

В Операции Клондайк Клан Морской Лисы надеялся получить назначение вместе с Кланом Духа Крови, единственным Кланом, который пользовался реальным уважением в глазах Хана Морских Лис Каласы или его саХана, Дианн Сеннет. На самом же деле Морским Лисам было приказано прибыть на Вавилон вместе с Кланами Койота, Облачной Кобры и Ледяного Хеллиона. Клан Морской Лисы вскоре изолировался от других, по большей части из-за того, что Звёздный Полковник Нагасава критически оценила стратегию вторжения на Вавилон. Клан Койота почувствовал себя особенно оскорблённым за критику Нагасава предпочитаемой ими тактики одиночного сражения (позднее ставшей известной как зеллбриген). Они почувствовали, что Морские Лисы, гордившиеся своим благородством, поняли и прочувствовали благородство такой тактики. Комментарии Нагасава, посланные напрямую Хану Койотов, а не её вышестоящим офицерам, были особенно направлены против использования одиночного сражения. «Да, мы оказываем честь нашей добыче, и мы понимаем значение одиночного сражения. Но стоит ли морской лисе притуплять свои зубы или забыть об использовании своего мощного хвоста только потому, что её добыча не настолько же свирепа?»

К сожалению для других Кланов, Клан Морской Лисы оказался прав; сражение по возвращению Вавилона заглохло практически сразу же. Лишь быстрое мышление Звёздного Полковника Нагасава спасло нападавших, когда она повела отдельную Звезду АКИ на бомбометание укреплений мятежников. Но, вместо того, чтобы сплотиться вокруг Морских Лис, другие три Клана ударили самостоятельно, оставив Клан Морской Лисы без поддержки. Морские Лисы выполнили основную задачу, но ценой жизни Хана Каласы. Морских Лис вперёд повела саХан Дианн Сеннет, по-прежнему без поддержки от других Кланов. Когда в конце концов Вавилон был усмирён, Клан Морской Лисы справился со своими задачи также хорошо, как и любой другой из трёх Кланов, несмотря на нехватку помощи от сотоварищей-Кланов. СаХан Сеннет публично назвала Звёздного Полковника Нагасава стержнем усилий Морских Лис. Проявляя примечательную преданность, когда Николас Керенский избрал Нагасава Ханом Клана Морской Лисы, саХан Сеннет поддержала выбор Нагасава на высший пост.

ОВЛАДЕНИЕ ТЕЧЕНИЯМИ

Руководя Кланом, Хан Нагасава немедленно предприняла шаги, направленные на подтверждение долговременной жизнеспособности Клана. Подробное ознакомление с историей убедили её в том, что величайшей силой Звёздной Лиги было процветание и ценность отдельного человека. Она посмотрела, как обе эти вещи совместимы с путём Кланов, включая и систему каст Кланов. Поэтому она поддерживала сотрудничество и независимость между кастами Клана, эта политика принесла свой доход.

Во-первых, сотрудничество уменьшало трения, которые быстро появились в других Кланах между воинами и низшими кастами. Поэтому военные Морских Лис действовали более гибко, уверенные, что споры с торговцами и техниками не улучшат логистики. Другие касты, видя уважение к их работе, стали ориентироваться на высокие стандарты и быстро привели Клан Морской Лисы к процветанию. Т.к. каждый Клан стремился изолироваться от других, резко подскочила ценность информации. В ответ на это торговцы создали Чаттервеб, информационно-обменную сеть, которая вскоре стала как военным инструментом, так и экономическим средством. Военное значение сети стало понятным, когда информация, собранная торговцами Морской Лисы по Чаттервеб, позволила их Клану быстро заявить против Клана Койота Испытание Владения колониальным миром Делиос – этот приз и достался в итоге Клану Морской Лисы.

Такая практика головокружительных заявок быстро стала распространённой в Клане Морской Лисы, однажды побудив Клан волка вызвать Лис на Испытание Обиды. Лисы вынудили Волков к отступлению, защитив своё право делать заявки так, как это удобно. Эта успешная защита привела к возникновению высказывания, популярного как среди торговцев, так и среди воинов Морской Лисы: «Не ставьте ногу на воду, пока не убедитесь в её незыблемости».

Упадок энтузиазма

Будущее для Клана Морской Лисы было многообещающим, даже казалось, что они займёт ведущую позицию среди Кланов. Найти себя помогли Клану два события, из-за которых Клан пошёл по другому пути, чем ожидалось: Уничтожение Неназываемого Клана и Поглощение Клана Чёрной Вдовы.

Оба этих события могли бы усилить мощь Клана Морской Лисы, ведь их умения торговаться ставили их в число основных претендентов на право проведения этих акций. Но, хотя Лисы голосовали за Уничтожение и Поглощение, они воздержались от заявок, когда решался вопрос, кто получит почётное право выполнить волю Кланов. Лисы решили поддержать Путь Кланов и стремиться усиливать себя, но не ценой гибели другого Клана. Везде, где это можно было, Морские Лисы пользовались своей собственной силой.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Успех Клана Морской Лисы во всех областях, кроме военной, вызвал к ним смесь убеждённости в своём негодовании и зависти под личиной презрения большинства других Кланов. Несмотря на усиление противоречий, Морские Лисы отказывались уйти от любого почётного курса, который мог бы принести прибыль Клану или увеличить его военное могущество.

В годы роста, позднее известных как Золотой Век, Клан Морской Лисы присоединился к Нова Котам в обсуждении будущего. Побуждаемые торговцами, исследовательские и колонизаторские программы Морских Лис далеко опередили большинство других Кланов. Именно Морские Лисы установили первые торговые пути в колониальные миры Кланов, а стратегическое размещение нескольких колоний позволило им занять главенствующее положение в торговле. Клан Адских Лошадей, также предпринимавший колонизаторские усилия, заключил контракт с Морскими Лисами, чтобы они помогли исследовать флору и фауну мира Нил, развив там стабильную экосистему. Волки, также разбросавшие множество колониальных миров, предоставляли Морским Лисам информацию и получали таким же образом сведения о расширении территорий многих других Кланов.

Пока торговцы занимались исследованиями, учёные и техники совершили важный прорыв в военной технологии: ОмниМехи. По Чаттервеб до Клана Морской Лисы дошло известие о исследовании Клана Койота в этой области. Быстро увидев потенциал разработки, они предложили Клану Койота свои научные и технические знания в помощь разработке новой технологии. Клан Койота по достоинству считается изобретателем ОмниМехов. Однако Клан Морской Лисы служил средством, которое дало жизнь этому изобретению. Примерно год спустя в Клане Койота были проведены первые испытания, Морские Лисы разработали свои проекты ОмниМехов. Военная надстройка технологии Омни позволила Морским Лисам выиграть несколько важных сражений, хотя они приуменьшали свою силу, позволив Клану Койота нести на своих плечах тяжесть политической ответственности, которая возникла с появлением технологии Омни.

Однако ОмниМехи не были единственным продвижением в этой области. В 2868 году Клан Волка развернул первых Элементалов, шокировав многие Кланов подобным воскрешением полезности пехоты. Быстро поняв потенциал использования ХарГеля в костюмах Элементал, Клан Морской Лисы воспользовался предупредительными бэтчеллами против клана Волка на Испытание Владения, обменяв гарантированное обеспечение ХарГелем по сниженной цене на технологию костюмов. Техники Волков и Морских Лис работали вместе по Чаттервеб, внедряя систему ХарГеля в костюмы Элементал, изменив его так, что позднее уже все Кланов хотели иметь технологию Элементалов. Клан Койота, видимо, оскорблённые тем, что они не получили подобных предупредительных бэтчеллов после двух совместных работ над технологией ОмниМехов, немедленно начали Испытание Владения за мир Страто Доминго. Изменённые костюмы Элементалов обеспечили поражение Койотов.

Только Кланов Дымчатого Ягуара и Адских Лошадей получили изменённые костюмы без затяжных торговых сделок. Клан Дымчатого Ягуара выиграл технологию изменённого костюма у Клана Морской Лисы в Испытании Владения. Эту победу Ягуарам принесли тяжёлые потери Лис от Клана Волка за ту же технологию. Торговцы других Кланов описывали это время, с некоторым оттенком зависти, что Морские Лисы не заплатили столько в сражении за костюмы Элементал, сколько заплатил Клан Дымчатого Ягуара за ХарГель. Клан Адских Лошадей, с другой стороны, обладал кое-чем, что хотели Морские Лисы: генетическим материалом и процедурами выпуска пехотинцев, которые потом станут известны как Элементалы.

РЫБАЦКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Клан Морской Лисы посетил множество миров – эти поездки они называли «рыбацкими экспедициями» за новыми ресурсами, включая миры, уже посещённые другими Кланов. Эти неустанные поиски принесли Клану одно из наиболее значительных открытий: субстанцию, названную ХарГелем. Найденная на мире Страто Доминго, эта желеобразная жидкость могла быстро отвердевать, достаточно эффективно защищая даже в вакууме. Спрос на ХарГель был ненормально высоким, т.к. его можно было использовать везде – от ремонта тяжёлых машин до укрепления повреждённой брони корпусов кораблей и – много позднее – для костюмов Элементал.

Это единственное открытие привело к нескольким новым торговым соглашениям и подняло и без того крепкую экономику Морских Лис на новую высоту. Страто Доминго стал горячо оспариваемым миром, вновь и вновь требовавшим обороны от внешних притязаний. Нефритовые Соколы делали наиболее упрямые попытки овладеть Страто Доминго; они даже в своё время поставили здесь свой пост, но снесли его, когда стала хорошо развиваться их собственная колонизаторская программа.

В сделке, предложенной торговцами Морской Лисы, Клан Адских Лошадей получал место для колонии на Страто Доминго – это единственный сторонний Клан, которому позволили поселиться на планете, – и ограниченные права на ресурсы ХарГеля в обмен на помощь Клану Морской Лисы в создании своих собственных Родовых Линий Элементалов. Оба Клана были удовлетворены соглашением, посчитав его скорее доступом к ресурсам, чем торговым соглашением.

Большинство из всех научных прорывов и военных успехов Золотого Века принадлежит торговцам Клана Морской Лисы. Они обращали любое преимущество в пользу для Клана, а лидеры этой касты действовали как советники Ханов Клана. Воины, хотя и убеждены в своём превосходстве, множество раз сражались как за интересы торговли, так и по чисто военным причинам. Другие Кланов смотрели на подъём касты торговцев в Клане Морской Лисы как на повод для презрения, но не смогли удержать так же много, следуя Пути Кланов.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

В 2984 году Дэймон Кларк стал ведущим Ханом Клана Морской Лисы. Более консервативный, чем большинство в его прогрессивно мыслящем Клане, Кларк победил на выборах по большей части из-за того, что имел ряд военных достижений. Его поддержала усилившаяся каста воинов, и многие боялись, что он попытается переделать Клан в соответствии со своими взглядами. Хан Кларк и на самом деле стал свидетелем одних из наиболее величайших перемен, хотя участие его оказалось и не таким, как ожидалось критиками.

Как было принято у нового Хана Клана, Кларк прибыл на Страну Мечты, чтобы отдать рыбную дань тотему Клана. После необычайно долгого ожидания появления морской лисы приближённые Хана, наконец, заметили одну из них, и Хан отдал положенную дань. Но перед тем, как принять положенное, огромная акула – доселе невиданная – выпрыгнула из воды и атаковала лису. Морская лиса сражалась отважно, но после короткой стычки акула утащила свою добычу вглубь.

Инцидент породил слухи в Клане Морской Лисы, и Хан Кларк отправил Элементалов, чтобы они захватили одну из акул. Учёные Морской Лисы называли это существо алмазной акулой из-за её цвета и гребневидных спинных плавников по бокам вдоль спинного хребта. Детальный анализ алмазной акулы и её среды обитания вместе с морской лисой привёл учёных к мысли о возможном исчезновении морской лисы. После тщательного рассмотрения судьбы морской лисы относительно такого хищника был лишь один выход. Хан Кларк предложил переименовать Клан в Алмазных Акул.

Вынесенное предложение в Великом Совете немедленно вызвало жаростные дебаты. Многие, симпатизировавшие Кларку, желали взять имя хищника, доказавшего своё генетическое превосходство. Оппозиция, под руководством Хана Хауэлла из Снежных Воронов, возражала против этого, т.к. видела в этом отступление от мудрости Николаса Керенского. Однако в ходе дебатов Хан Хауэлл допустил катастрофическую ошибку; он показал, что учёные Клана генетически изменили

алмазную акулу, и он запустил её в воды Страны Мечты, чтобы наказать Морских Лис за их якобы неклановское поведение. Оскорблённая, саХан Снежного Ворона Ниама Суханова немедленно вызвала своего Хана на Испытание Обиды и убила его.

Однако своё чёрное дело оппозиция сделала. Заключительное голосование было 8 к 9 против Морских Лис, которые немедленно призвали к Испытанию Отказа. Хан Снежного Ворона Суханова выиграла право противостоять Морским Лисам. Дэймон Кларк, проявив в этой ненужной битве талант, некогда приведший его на пост Хана Клана, одержал верх в этой схватке и разбил войска Сухановой.

Победа Кларка в Испытании очень обеспокоила Великий Совет, но Кларк сам знал, что будет лучше для его Клана. Его консервативная натура призывала позволить участвовать в голосовании только воинам; однако те, кто обладал некоторой свободой, могли стать причиной серьёзных недовольств. Он на некоторое время уединился, погрузившись в изучение произведений Нагасава, чтобы понять, как правильно поступить. Тем временем воины-Лисы возмущались действиями Снежных Воронов и требовали крови и мести. Вспыхнула череда Испытаний Обиды, направленных саХаном Морской Лисы против наиболее преданных в окружении Лиамы Хауэлла. В истории это время позднее будет названо «Месяцем Обид»,

Пока его воины сражались с Воронами, Хан Кларк развязал свою личную войну. Под впечатлением произведений Нагасава, он решил вынести решение о переименовании Клана на всеобщее обсуждение внутри Клана. 6 его лучших воинов, возглавляемые Командиром Галактики Бретом Леруа, вызвали его из-за этого решения на Испытания Обиды. Эти воины сомневались в провоенном настроении Кларка и позволили предательству закрасться в свои сердца. Кларк выиграл все Испытания, оказавшись на голову выше их всех, продемонстрировав чистую мощь алмазной акулы. Всего через 2 дня после последнего Испытания Морские Лисы сразились и выиграли Испытание против Клана Снежного Ворона, после которого они позволили новому Хану Воронов исполнить обряд суркая. Как свой суркайрид Вороны переоборудовали орбитальные стыковочные верфи Алмазных Акул вокруг Вавилона.

Голосованием внутри Клана имя Клана было сменено на Клан Алмазной Акулы – это случилось в сентябре 2985 года. Право голосовать получила каждая каста, но воины сохранили свою власть несмотря на их малое число. Результаты голосования оставались неясными, т.к. воины и торговцы выступали за переименование Клана, а техники и учёные – против. До голосования касты рабочих 51% участников высказался за переименование. В знак благодарности за новоявленный либерализм Хана Дэймона Кларка 95% рабочих проголосовали за изменение. 30 сентября 2985 года стал теперь известен как День Рождения Клана, в этот день Клан Морской Лисы официально сменил своё название на Клан Алмазной Акулы.

В ОЖИДАНИИ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

В последние несколько десятилетий 30-го века в Кланах разгорелись Великие Дебаты относительно того, возвращаться во Внутреннюю Сферу или нет. Это разделило Кланы на два лагеря: тех, кто называл себя Крестоносцами, утверждавших, что пришло время восстановить Звёздную Лигу силой, и Хранителей, возражавших против вторжения во Внутреннюю Сферу, аргументируя это тем, что Николас Керенский задумывал Кланы для защиты Сферы. Некоторое время Клан Алмазной Акулы сохранял нейтралитет, сначала из-за безразличия, а потом из-за озабоченности внутренними делами. Как только дебаты усилились и чётко обозначилась линия противостояния, Клан Алмазной Акулы понял, что вторжение Крестоносцев всё-таки состоится; единственные вопросы – это когда и – что было важнее для Акул – как.

Хотя Акулы сначала склонялись к точке зрения Хранителей, в последующие два десятилетия они стали медленно, но верно переходить в лагерь Крестоносцев – менее рьяно поддерживая вторжение из-за понимания того, что проще следовать курсом неизбежности. Хан Кларк верил, что либеральные Акулы больше всех напоминают старую Звёздную Лигу и что только они могут обернуть кровавую купель, устроенную Нефритовыми Соколами и Дымчатыми Ягуарами в истинное освобождение Внутренней Сферы.

Попытка держаться посередине выбранного курса принесла Акулам несколько друзей. Отношения с Кланами-Хранителями охладели, а союзники-Крестоносцы были встревожены тем, что Акулы голосовали в 3000 году за Компромисс Драгун. Во время последнего голосования по вторжению в 3048 году смена лидеров Клана привела Акул в лагерь Крестоносцев. Ян Хоукер выбранный Ханом в 3046 году, спровоцировал радикальные перемены, драматически сократив привилегии низших каст и ограничив вольнорождённых воинов лишь службой в гарнизонах. Чтобы оправдать эти перемены, Хан Хоукер в 3048 году голосовал положительно – и с несколькими другими Кланами сказал «да» в ответ на реакцию о захвате корабля КомСтара *Исходящий Свет* около столицы Ягуаров Охотницы. И Крестоносцы в итоге одержали победу. Вторжение стало реальностью.

ЛЕТНИЕ ШТОРМА: ВТОРЖЕНИЕ И ПЕРЕМЕНЫ

Став шестым из 17-и Кланов в Испытаниях за место в войсках вторжения, Акулы заслужили лишь роль Клана резерва. Ян Хоукер и его командный Тринарий помогали в нескольких ударах по Периферии, и первая волна нападений на Внутреннюю Сферу обнадёживала. Тем временем саХан Барбара Сеннет, заметив активизацию торговцев, усмотрели изменения на поле боя.

По приказу саХана Сеннет из домашних миров Акул были доставлены товары, которые пользовались популярностью среди местных торговцев и в гарнизонах Клана, оставленных позади линии фронта на пути к Терре. Такое положение вещей сохранялось всю вторую волну и часть третьей, отозванные ильХаном Лео Шоуэрсом, когда Хан Хоукер послал своего младшего Хана, опасаясь гнева Шоуэрса. Вскоре в домашних мирах между Акулами и Ягуарами вспыхнули военные столкновения, но они быстро потонули в продолжавшемся вторжении.

Плохая фортуна и политическое маневрирование в итоге привели к приказу торговцам Акул покинуть Внутреннюю Сферу. Когда торговцы попытались воспротивиться, Хан Хоукер воспользовался военной силой, чтобы выдворить их домой. Вскоре он сам последовал за ними. После неожиданной гибели ильХана Шоуэрса в системе Радштадт Свободной Республики Расалхаг все Ханы возвратились на Страну Мечты для выбора нового ильХана. Ханы Акул голосовали за избрание ильХаном Ульрика Керенского – Хан Хоукер поддержал планы его союзников Нефритовых Соколов, а саХан Сеннет предпочитала Волков из-за захваченных ими миров.

ИльХан Ульрик задействовал Кланы резерва – Стальных Гадюк и Нова Котов, и позволил Акулам сразиться за отдельный мир Призрачных Медведей, чтобы использовать его как плацдарм для своего Клана. С новым плацдармом во Внутренней Сфере торговые корабли Акул вновь стали укреплять Клан. Когда произошло сражение за Токкайдо, этот болотный мир послужил местом сражения за Терру. Оставив на опорном мире Кластер Галактики Омега, Хан Хоукер выслал практически все остальные подразделения Акул для участия в конфликте во Внутренней Сфере.

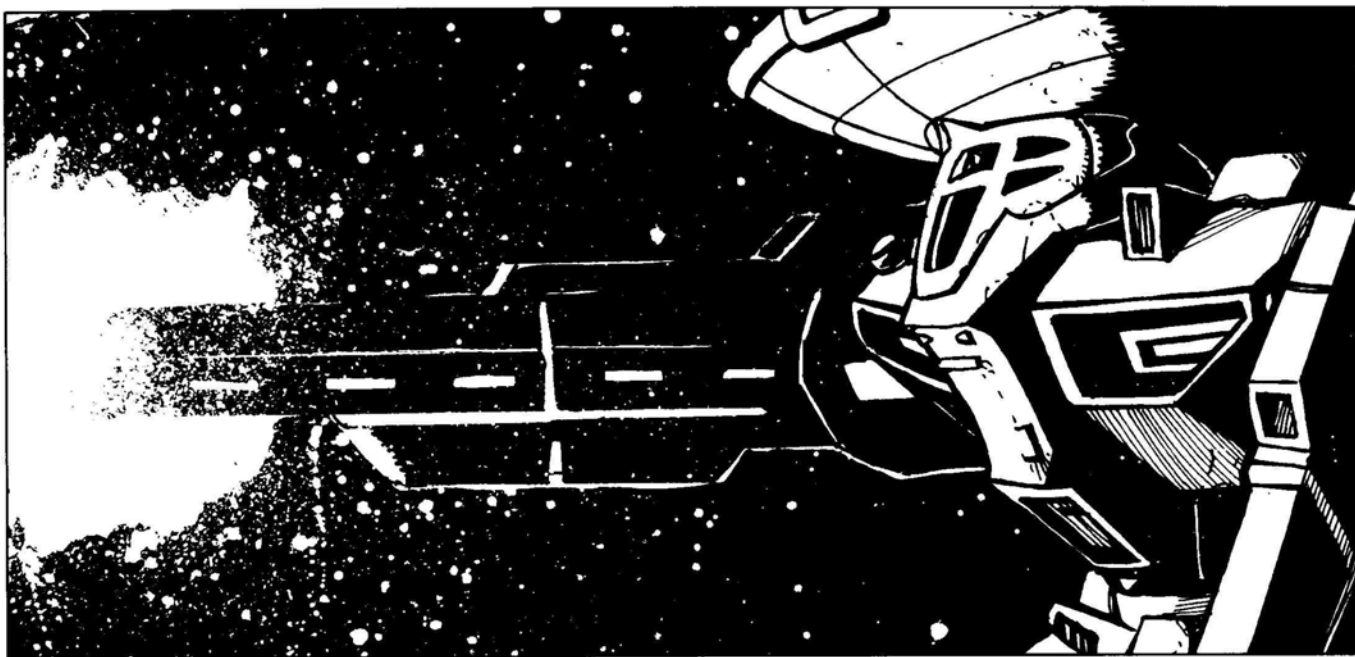
ЧЕЛЮСТИ АКУЛЫ

Сегодняшние записи Клана Бриллиантовой Акулы не указывают на то, почему вражда с Кланом Снежного Ворона прекратилась так внезапно. Но, т.к. она прекратилась, немного позже Вороны и Акулы заключили несколько торговых и обслуживающих соглашений.

Военные столкновения прекратились, но торговцы Акул продолжали свою собственную агрессивную кампанию. Пока Акулы продолжали свою политику, Вороны постоянно заключали неудачные сделки. Великий Совет, подстрекаемый Кланом Койота, в конечном итоге сделал краткий запрос о положении дел, желая убедиться, что Акулы не нарушают сущность суркайрида. Никогда ещё их участие со времён обвинения ильХана Катиба в 2947 году не привлекало такое пристальное внимание Великого Совета, и они усмотрели в этом недоброжелательность. Вороны быстро и неистово стали даже упоминание об инциденте Воронов с Акулами, но затем их деловые отношения продолжились. Из-за этого подстрекаательства отношения между Воронами и Койотами на некоторое время охладели. Клан Койота продолжал утверждать, что Акулы что-то попридержали для Воронов, из-за чего те быстро согласились с предложением – иначе со стороны это выглядит как обман.



CLAN DIAMOND SHARK



Игнорируя практику выверенных заявок, данной торговцами, Хан Хоукер не получил видного места в сражении. Неудачная позиция, с которой войска Акул начали сражение, вскоре обернулась против Клана. Галактики Альфа и Гамма встретились с превосходящим их противником из числа защитников КомГвардии и не смогли продвинуться ни на йоту. Без всякой надежды выполнить свою задачу, Кластеры Акул в конце концов были вынуждены отступить. Лишь героическое самопожертвование остатков Галактики Омега, набранной из вольнорождённых воинов, которых Ян Хоукер хотел распустить из-за их якобы бесполезности, позволили воинам 1-го эшелона выжить – да и то немногим.

ОПАСНЫЕ ВОДЫ

Токкайдо стоило Клану 2-х Галактик 1-го эшелона, это ещё больше понизило значение воинов. Вскоре после этого Клан Призрачного Медведя возвратил себе опорный мир Акул, сокрушив и взяв как изорлу более 2-х Кластеров Галактики Омега – почти выпотрошив гарнизонную Галактику Акул. Ославленные, Акулы убрали все свои оставшиеся военные части обратно в домашние миры, чтобы какой-нибудь Клан не почувствовал в воде вкус крови и не впал в безумие. Акулы во Внутренней Сфере были далеки от полной военной готовности, но в домашних мирах они по-прежнему упорно защищали свои владения. К счастью, из-за разбирательства предательства Ульрика Керенского и последующей Войны Отказа между Волками и Соколами отвлекло внимание большинства Кланов, что позволило Акулам оправиться от потерь.

Уже отказавшись от запрета служить вольнорождённым воинам в Галактиках 1-го эшелона, Ян Хоукер был вынужден пойти на дальнейшие уступки. Пока он и саХан Сеннет концентрировались на политической подоплёке

событий, эффективное управление Кланом перешло к Ангусу Лабову, отставному вернорождённом воину, ставшего главой торгового совета Акул. Приказы Лабова были ясные: делать всё необходимое для перестройки военных частей Клана Алмазной Акулы. Торговцы Акул наводнили Оккупационную Зону Кланов во Внутренней Сфере и заключили выгодные для домашних миров сделки, всегда отдавая предпочтение военным. Торговцы для охраны их конвоев запросили и получили WarShip'ы, что обеспокоило торговцев других Кланов. Такое положение вещей вынудило Клан Койота воскресить давно забытую фразу: «Если вы увидели плавник акулы, плавать здесь не стоит».

Акулы эффективно распорядились временем, отпущенным на восстановление их сил. Лабов творил чудеса, вновь наведя мосты между воинами и торговцами, ведя к общей для них цели. В этот момент он даже был вызван на Испытание Обиды Звёздным Полковником Иеремией Хоукером, офицером в ханской Галактике Альфа, который был встревожен усилением власти торговцев. СаХан Сеннет предоставила Лабову *Mex Glass Spider*, в котором он и победил Звёздного Полковника пару минут спустя.

НОВЫЕ ТЕЧЕНИЯ

Испытания Урожая, проводимые Ханом Клана Волка Владом Вардом, как оказалось, стали неприятным явлением для Акул. СаХан Сеннет скрытно побудила бросить несколько вызовов в интересах Крестоносцев Акул, действуя со всей осторожностью, чтобы не пострадал её власть, когда она придёт в Галактику Альфа. Однако, другие воины-Акулы стали извлекать преимущество из этой ситуации, побуждая самых верных приверженцев Хоукера бросать вызовы Клану Нефритового Сокола.

Потери в сражениях ослабили движение Крестоносцев в Клане Алмазных Акул и образовали бреши в Тумене – затыкать одну из них саХан Сеннет бросила Ангуса Лабова, возвратившегося на действительную службу в касте воинов. Его победа в Испытании Обиды против Иеремии Хоукера была оценена как квалификационное прохождение на звание Звёздного Полковника. В последующих Испытаниях он дважды подтвердил своё звание.

Как только Акулы стали смещаться в сторону Хранителей. Внутренняя Сфера вновь предоставила стимул для перемен. Под лозунгом воскрешения Звёздной Лиги они сокрушили Дымчатых Ягуаров, сначала в их Оккупационной Зоне во Внутренней Сфере, а затем и на домашнем мире Ягуаров – Охотнице. Воины-Акулы не проронили ни капли слёз над горькой судьбой Ягуаров, хотя Хан Ян Хоукер попытался воспользоваться случаем, чтобы заполучить контроль над Кланом, который никогда больше не последует путём Крестоносцев. Хоукер выделил ударную силу для помощи Ягуарам, надеясь заключить новый союз и поднять пошатнувшийся престиж путём победы. Однако Хан Волков Влад Вард понял замысел Хоукера и воспрепятствовал прохождению ударных войск на помощь Ягуарам, объявив Испытание Владения за это отродье, Яна Хоукера. Захваченный врасплох, Хан Хоукер был вынужден отдать своё генетическое наследие Клану Волка, хотя они и не взяли его как связанного. Затем Хан Хоукер провёл несколько нападений в надежде возвратить наследие Хоукера в Клан Алмазной Акулы, но потерпел неудачу, как это произошло и с Дымчатыми Ягуарами, неудачно оборонившими Охотницу.

Уничтожение касты воинов Дымчатого Ягуара и оскорбление в итоге привели Хана Хоукера к сомнению в точке зрения Крестоносцев. Когда Виктор Штайнер-Дэвион привёл свои войска к Стране Мечты для Великого Отказа, Хоукер перевёл свой Клан в стан Хранителей, хотя, несомненно, он надеялся на победу Кланов. Когда пыль осела, Звёздная Лига успешно защитила свой отказ всего вторжения, а Кланов неожиданно оказались в мире. Разочаровавшись, Хан Хоукер решил распрощаться с жизнью, заявив: «Я мог привести свой Клан к победе, но я не знаю, как вести его в мире». Ханом стала Барбара Сеннет, а Ангус Лабов был избран саХаном.

ВРЕМЕНА И ВЕЯНИЯ

Уход Призрачных Медведей во Внутреннюю Сферу, гибель Дымчатых Ягуаров и отступничество Нова Котов повергло Кланов в хаос. С отменой вторжения во Внутреннюю Сферу разгорелись территориальные войны за владения Нова Котов и Дымчатых Ягуаров. Как всегда, из всего этого выгоду получили только Акулы.

Сторонясь территорий Ягуаров, Акулы сначала просто работали над удержанием миров, полученных ими с уходом Призрачных Медведей. Акулы сдали территории Нефритовым Соколам, но удержали мир Паксон. Одни анклавы Паксона были ценным приобретением Акул; торговцы почувствовали дополнительную выгоду, которую можно извлечь из затруднительного положения Нова Котов.

Вынужденные сражаться при отступлении из домашних миров после Отречения от них, Нова Коты нуждались в каждом воине, т.к. им было нужно время, чтобы перевезти свои низшие касты и инфраструктуру. На Барселле, столице Нова Котов, Клан Алмазной Акулы предоставил в распоряжение Котов несколько транспортных кораблей класса *Потёмкин*. Сдав в аренду эти транспорты для перевозки огромных масс народа, Акулы также завязали отношения с уходящим Кланом. Галактика Бета Клана Алмазной Акулы высадилась на планету и помогла сковать Ледяных Хеллионов и Нефритовых Соколов, принеся Акулам враждебность обоих Кланов, а также и огромное владение на Барселле. Сражение на Барселле завершилось недавно, хотя саХан Лабов предсказывал «процветающее поселение в ближайшем будущем».

Но никакая прибыль от Барселлы не смогла перекрыть последнее усилие Акул: недавнее открытие нового рынка с бездонным потенциалом. В беспокойных водах войны или в спокойных океанах мира Акула никогда не забудет о своём процветании.

ГЛУБИННЫЕ ОХОТНИКИ

Сплочённые воины – именно так Акулы могут удержать поле боя с любым Кланом. Акула стремится к солидарности между кастами, особенно укрепляя отношения между воинами и торговцами.

ВОИНЫ-ТОРГОВЦЫ

Каста торговцев, имея дело с информацией и наблюдениями по Чаттервеб, обеспечивает военных самой лучшей свежей информацией среди Кланов. Даже Клану Звёздного Ужа, с существующей отраслью разведки, сложно состязаться с Акулами с этой области. Торговцы напрямую советуют своим военным, часто помогая выбрать цели или задачи для подчинённых. Когда Акулы сражаются, они обычно помимо основной задачи выполняют и вторичные, и третичные задачи. Выполнение любой из возложенных задач всегда важно для Акул, даже если они и проиграют битву в целом или потерпят поражение. Торговцы также обслуживают и корпус логистики Акул, связывая их с другими кастами. Прочная логистика послужила основой для восстановления Акул после Токкайдо.

Новые глубины

Как результат либеральных подвижек отношений между кастами, особенно это касается роли торговцев, Акулы считают это некоторой потерей лица для воинов, допускающих такое положение для низших каст. Многие в Клане относятся к такой практике как к продолжению хегиры, позволяющей побеждённым воинам отступить с поля боя без дальнейшего урона чести. А тем, кто проявил себя, выиграв Родовое Имя и гарантировав, тем самым, своё участие в евгенической программе, не вешается вообще никаких ярлыков. Эта традиция принятия воинов в низшие касты означает, что Клан Алмазной Акулы обладает наименьшим количеством подразделений соламы, чем в других Кланах, т.к. стареющие воины могут уйти в почётную отставку, преследуя свои цели.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Хотя они плохо переносят наши подходы, Духи Крови по-прежнему пользуются предоставляемыми нами услугами. Никто не сможет вечно жить в изоляции.

Клан Облачной Кобры

Кобры пропадают без наших торговцев и не приобрели себе врагов среди Кланов. Возможно, кто-то посоветовал им хранить мудрое молчание.

Клан Койота

Мы рады недавнему подъёму положительных переговоров между нашими двумя Кланами. Наш Клан немногих называет своими союзниками, и поэтому мы не отвергаем предложений Койотов.

Клан Огненного Мандрила

Мандрилы безнадёжно фракционный Клан, но их воскрешение должно произойти из их собственных Киндраа. А пока мы будем счастливы предоставить им наши услуги – для нашей же пользы.

Клан Призрачного Медведя

Мы поклялись оплатить долг Медведям, подарившим нам Паксон. Мы заплатим свой долг заключением выгодного соглашения. Наша точка зрения Хранителей – другой повод продолжения отношений.

Клан Гигантского Скорпиона

Иногда мы с ними союзники, иногда – враги, но мы всегда оставались торговыми партнёрами. Оставим их видения им, мы же будем и дальше извлекать прибыль.

Клан Адских Лошадей

Лошади всегда нуждались в наших торговых способностях, даже когда они посмеивались над ними. Что они думают собственно о нас – не имеет значения.

Клан Ледяного Хеллиона

Когда Хеллионы избавятся от Хана Тэни, мы, может быть, вновь будем иметь с ними дела и на других уровнях, а не только на торговом.

Клан Нефритового Сокола

С уходом Элиаса Кричелла и Яна Хоукера наш союз-однодневка рассыпался. Мы никогда не будем считать самодовольных Соколов кем-либо ещё, кроме как покупателями.

У Акул подразделения соламы обычно набираются из упрямых воинов, которые слишком горды, чтобы сменить касту, или из тех, кто когда-то опозорился и ищет почётной смерти.

Воины с Родовыми Именами, ушедшие в отставку в низшие касты, – почти всегда эта каста – торговцев – могут решить остаться в статусе действующего резерва, проходя Испытание Положения каждый год вместе с кадетами новых сибко. Все остальные считаются недействующими, но при необходимости могут быть вызваны. До Токкайдо Клан Алмазной Акулы никогда не позволял появиться в своих рядах в огромных количествах воинам резерва. Клан сильно критиковали за то, что он позволял воинам понижаться в касте. Однако после ужасных конфликтов вроде Токкайдо и Войны Отказа Кланов вроде Волков и Соколов могли позавидовать способности Акул быстро выставить огромное число испытанных воинов.

Тестирование «Минус один»

Даже с резервом перестройка была медленным процессом. Ханы Хоукер и Сеннет единодушно отказались понизить качество своих подразделений 1-го эшелона, вынужденных обратиться к сторонним технологиям или пополнять свои ряды воинами, не подходящими под высокие стандарты этих подразделений. Кроме того, потрошение гарнизонных Галактик, как это были вынуждены сделать Клан Волка и Нефритового Сокола, лишь увеличило бы масштаб катастрофы – ведь Клан был разбросан на множестве миров, которые необходимо охранять. Ангус Лабов решил эту проблему, изобретя то, что он назвал программой Тестирование «Минус один».

Тестирование стало возможностью для отставных воинов вновь пойти на службу в Тумен Алмазной Акулы. Воины с Родовыми Именами, оставшиеся в действующем резерве, могли занять вакантные посты в гарнизонных или Спина Галактиках, получая звание, на ранг ниже, чем их последнее звание – например, Звёздный Капитан должен был принять добровольное понижение в звании до Звёздного Командира. Недействующие резервисты должны были пройти новое Испытание Положения, итог которого и покажет получаемое звание минус один ранг. Попадая на действительную службу, эти воины могли улучшить свои обычные методы, и поэтому временное понижение в звании могло быть отменено при успешной службе в гарнизонных и Спина Галактиках, которое нужно было завоевать, чтобы попасть в командную цепочку и на службу в 1-м эшелоне.

Второй и более редкий метод предоставлял отставному воину возможность возвращения на службу с его текущим званием и положением. Если воин действительной службы бросил вызов резервисту и проиграл, этот резервист получает звание и пост бросившего вызов. Ангус Лабов именно таким образом вернул себе старое звание, что оказалось приемлемым для поста саХана.

Чтобы предотвратить неуместные потери материальных ресурсов, Испытания Владения за командные посты от Звёздного Капитана и ниже временно производились на симуляторах. Это ограничение впоследствии было снято, и все Испытания вновь стали обычными, полномасштабными сражениями.

СИЛА И ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ДОКТРИНА

Подобно своему тёзке, Клан Алмазной Акулы опирается на различные уровни наступательных и оборонительных способностей: чётко выверенные штурмовые войска для смертоносных ударов, основательные гарнизонные войска для защиты опор Клана и войска 2-го эшелона, которые могут использоваться с другими назначениями (напоминающие бриллиантовые шипы по бокам тотема Клана).

Смешанные Кластера – правило для Клана Алмазной Акулы, комбинированные войска существуют ещё со времён Карен Нагасава. Тринарии часто являются чистыми, что облегчает организацию и логистическую поддержку.

Состав Галактики

Клан Алмазной Акулы полагаются на меньшее число Галактик 1-го эшелона, чем большинство других Кланов, развёртывая лишь 3 такие Галактики по 4 Кластера в каждом. Однако каждый Кластер имеет 5-6 Тринариев, часто с СуперНовой Тринария, составляющего основу Кластера. Командный Тринарий – обычно независимая командная Звезда с Бинарием поддержки.

Командная Звезда очень напоминает командное копьё Внутренней Сферы, которое с успехом использовалось против сил Кланов, но очень часто следует стратегической командной Звезде Клана Волка, состоящей из 4-х ОмниМехов и Точки ОмниИстребителей. Галактики 1-го эшелона всегда обеспечены всем необходимым – это условие, которое существовало даже тогда, когда саХан Лабов управлял Кланом как лидер касты торговцев.

Две вторичные Галактики, известные как Лямбда Спина и Ро Спина, также используют крупные формирования-Кластеры, но в каждой Галактике по 3 Кластера. Один из Кластеров, а также все командные Тринарии, оборудованы ОмниМехами и ОмниИстребителями. Независимые командные Звёзды – необычное явление для Спина Галактик, играющих специфическую роль, и поэтому в них они не используются. Хотя эти Галактики обычно развёртываются для обороны территорий Клана, игнорирование их наступательных возможностей – ошибка, которая дорого стоила многим Кланам. Вторичные Галактики стали широко использоваться после Токкайдо; они формировали первичную оборону против хищнических притязаний Звёздных Ужей и в ходе сражений за их территории собрали значительный урожай. Лямбда и Ро Спина Галактики обладают некоторыми регулярными аэрокосмическими частями с высокой концентрацией Элементалов, опираясь на военно-космический флот с аэрокосмической поддержкой.

Гарнизонные Галактики, хотя и достаточно оснащены обычной технологией, не гнушаются воинами 1-го эшелона и не игнорируются логистическим корпусом Клана. Каждый член Клана знает, что сила его Клана основана на огромных территориальных владениях и меркантильных интересах каждого из них. Нехватка у гарнизонов ОмниМехов и другой ведущей технологии компенсируется невоенными предметами, которыми их награждает каста торговцев. Они дают величайшую оценку их службы, хотя со стороны может показаться, что торговцы надеются сотворить ещё больше воинов-торговцев. Правда то, что под конец жизни в торговцев превращаются больше гарнизонные воины, чем воины из 1-го эшелона. В противовес Галактикам 1-го эшелона и Спина гарнизонные Галактики тяготеют к Кластерам средней силы по 4 Тринария в каждом.

Воины

Программы выращивания Алмазных Акул по-прежнему блистают своей совершенностью. Создатель технологии железной матки, Клан Алмазной Акулы также совершил большинство улучшений в оборудовании и в технике генетических манипуляций. Акулы не упускают возможности воспользоваться новой технологией или процедурами, даже если знают, что большинство из них неудачны, т.к. те, которые будут успешными, помогут выпускать жизнеспособных воинов последующих поколений.

Хотя определённые Родовые Линии МехВоинов и аэрокосмических пилотов, принадлежащих Акулам, были получены экспериментальным путём, большинство прорывов было с Родовыми Линиями Элементалов. В то время как основная техника и генетический материал шёл из Клана Адских Лошадей, технология выращивания Акул разрешила многие проблемы, которые становились причиной высокого истощения сибко Элементалов. Эти улучшения дали Акулам преимущество среди большинства Родовых Имён Элементалов Кланов, 5 из которых Клан сохранил под исключительным контролем несмотря на множество Испытаний Владения.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Из-за своих меркантильных интересов и разбросанности колоний и анклавов по всему пространству Кланов, Акулы обладают крупнейшим флотом WarShip'ов в целях защиты своих обширных интересов. Главные корабли флота – это 5 огромных транспортных кораблей класса *Потёмкин (Potemkin)*, которые часто используются для транспортировки торговых DropShip'ов, благодаря чему последние преодолевают немыслимые расстояния с массой грузов под превосходной защитой. *Потёмкины* – традиционно добавляются к военно-ориентированным DropShip'ам, которые, когда перемешаны среди дюжины или больше торговых судов, могут действовать как подручный резервный элемент.

5 *Потёмкиных* – это *Посейдон (Poseidon)* (данный торговцам как флагманский корабль), *Титаник (Titanic)*, *Цунами (Tsunami)*, *Красный Поток (Red Tide)* и *Кракен (Kraken)*. Акулы также управляют *Гибким Ударом (Swift Strike)* класса *Фредаза (Fredasa)*; *Звездоплавателем (Star Swimmer)*, *Пожиратель (Devourer)* и *Кровавое Послание (Bloodletter)* класса *Каррак (Carrack)*; *Шэрон (Sharon)* и *Трэйси (Tracy)* класса *Эссекс (Essex)*; *Хищник (Predator)* и *Космический Охотник (Space Hunter)* класса *Лола III (Lola III)*; *Жажда Крови (Bloodlust)* класса *Покровитель (Aegis)*; *Смелое Предприятие (Bold Venture)* и *Спекулянт (Speculator)* класса *Волга (Volga)*; *Нагасава (Nagasawa)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* и *Ужас Глубин (Terror of the Deep)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*. Последний – военный флагманский корабль, его часто называют просто - *Ужас*.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Хотя Акулы понимают значение сбора информации, они не сидят на одном месте и не ждут, пока ударит гром. Состояние повышенной готовности и способность быстро двинуться на врага – ключ многих побед Акул, эмулирующих тотем Клана.

Клан Снежного Ворона

Они извели нашего изначального тезку – но что с того? Наш экономический успех – достаточная месть.

Клан Звёздного Ужа

Мы уважаем Ужей. Наши Клановые всегда были дружны, даже в соперничестве, эти отношения удовлетворяют обе стороны.

Клан Стальной Гадюки

Их дух кооперации напоминает наш собственный и этим они заслужили наше уважение. Но их сближение с Нефритовыми Соколами и влияние, которое может возвысить их, беспокоит нас.

Клан Волка

Волки знают, как подобраться к горлу, продемонстрировав это, когда захватили генетическое наследие Яна Хоукера. Мы подумываем о сражении за возвращение контроля над ним.

Чтобы сделать возможными эти победы, разведданные – будь то по Чаттервеб или из других источников – всегда своевременно и из первых рук доставляются тем офицерам, которым они нужны.

Хотя многие Кланов считают Токкайдо местом провала доктрины тактики Акул, Акулы рассматривают Токкайдо как поучительный пример. Разведданные нужны для того, чтобы победа стала возможной, они предоставляли собой сведения и совет ильХану Ульрику Керенскому. Хан Ян Хоукер, хотя и урождённая Акула, не поддерживал заявления своего предшественника «отозвать наше наследие Морской Лисы и продолжать демонстрировать благородство по отношению к нашим противникам». Его презрительное отношение к Внутренней Сфере привело к игнорированию информации, которая могла бы принести победу; вместо этого он слепо бросился вперёд и поэтому так и не узнал, где или когда смерть нанесёт свой удар.

Военные усилия

Акулы – лучшие торгующиеся среди Кланов, равны им могут быть разве что Волки. Но там, где Волки полагаются на своих воинов, Акулы делают больший упор на разведданных, которые они собирают. Торг внутри Клана может быть яростным, т.к. почти все офицеры могут располагать схожей информацией. Когда заявки касаются другого Клана, Акулы часто мастерски используют предел. Хотя он и является отражением имеющейся информации, предел может оказаться ниже или выше, чем это нужно, и поэтому вынуждает оппонентов заявлять невозможные ставки, облегчая задачу Акулам. Акулы также пользуются тактикой «пикирующей заявки», начиная с заявки, много большей, чем предел, и постепенно понижая её. Это позволяет избежать множества ошибок и уменьшает возможность оппонента начать с низких заявок.

Сражаясь, Акулы пытаются определить слабые места противника и воспользоваться их просчётами. Ужасные и безжалостные, они сражаются подобно своему тёзке. Они считают элльбриген руководством для сражения, но не абсолютным, пока враг не сделает чего-нибудь, что даст Акулам право не следовать правилам одиночного сражения. Акулы не считают тактику высылки Элементалов для нападений на склады поставки или вызов аэрокосмических подкреплений для бомбардировки укрепленных позиций нарушением Пути Кланов. Такая ситуация приносит победу с меньшими материальными потерями, уменьшая способность врага нанести повреждение. Последнее отражает стремление Акул нанести удар по любым тактическим или стратегическим целям, которые являются важными объектами. Если вражеские машины используют преимущество укрепленных позиций, они, по существу, заявили этих защитников в сражение, а аэрокосмическое нападение – просто контр-заявка Акул.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ И РИТУАЛЫ

Акулы – единственный Клан, изменивший своё название, и поэтому также были изменены знаки отличия, под которыми они сражались. К счастью, предыдущий тотем Клана – морская лиса – также был хищником, родившимся в океане, поэтому цвета, униформа и знаки отличия Клана претерпели лишь незначительные перемены.

ШТАНДАРТ КЛАНА

Штандарт Морской Лисы изображал морскую лису, выполнявшую поклон так, какой увидел её Николас Керенский, расположенную на простом красном трёхстрелочном узоре, представлявшем собой три опорные точки силы воинов Морской Лисы: силу, умение и благородство.

Даже после переименования многие хотели сохранить связь с Морской Лисой. Поэтому новый штандарт Клана сохранил узор как напоминание о смягчении ярости алмазной акулы благородством морской лисы. Изображение морской лисы было заменено на изображение выпрыгнувшей акулы, раскрашенной под цвет серого мрамора. Новый знак отличия также размещал на узоре огромный бриллиант как символ неуязвимости акулы. Этот знак отличия наносится на все боевые машины Тумена Акул. На Мехи или истребители также могут наноситься знаки отличия Галактик, но они всегда располагаются ниже штандарта Клана и меньше его по размеру. Знак отличия Кластера может располагаться где угодно, но должен быть ещё меньше, чем знак отличия Галактики.

Цветовая схема Акул напоминает схему Морских Лис, всегда включая некоторую примесь синего или зелёного. Воины, убив хотя бы одного врага, могут нарисовать акулий зуб на одном из соответствующих мест: на носу истребителя, на кокпите Мехи, на передней части транспорта или на лицевой пластине бронекостюма.

Другое серьёзное отличие от большинства Кланов – подразделения Клана Алмазных Акул не ведут свою историю или традиции со времён до второго Исхода. После произведений Карен Нагасава воины-Акулы не связаны предыдущей преданностью и боевой историей, чтобы старые распри не вспыхнули вновь. Самые древние истории Кластеров и Галактик начинаются с их формирования на Стране Мечты, а их первые сражения – с кампании на Вавилоне Операции Клондайк.

УНИФОРМА

Полная церемониальная униформа – это кожаная серая одежда с полосами тёмно-синего или зелёного, на изнанке – чёрный шёлк. Эмалированные маски выполнены в виде головы акулы с острыми белыми зубами. Воины могут отделать церемониальную униформу соответствующими драгоценными камнями, вроде зелёных изумрудов или голубых сапфиров. Редко используемая боевая церемониальная униформа, носимая только в ходе Испытаний Родового Права, выкроена как традиционная церемониальная униформа, с внутренней подкладкой, наиболее подходящей для каждого типа воинов. Воинов поощряют носить с церемониальной униформой оружие по их выбору, знаменуя этим постоянную готовность к бою.

Основные цвета строевой униформы, появившейся в 3060 году, – это тёмно-серый и зелёный. Чёрный используется как подчёркивающий цвет на лампасах, охватывающих ноги и идущих под углом через живот и грудь к плечам. Брюки – лёгкие; рукава – наподобие блузы. Униформа включает в себя съёмную полунакидку синего и зелёного цветов, стилизованную под набегающий прибой. Завершают одеяние чёрные кожаные ботинки, пояс и перчатки. Торговцы могут носить несколько отличающуюся версию строевой униформы, без лампас или накидки.

Нестроевая утилитарная униформа – это тёмно-синий костюм с зелёной отделкой, с укреплениями для плечей, локтей и голеней. И со строевой, и с утилитарной униформами носится нож, постоянная боевая готовность требует формализации и практичности.

Полевая униформа – двубортный жилет из прочного материала, ткань брюк – прочная и плотная, плюс шлем. Цветовая схема утилитарного одевания – синий с отделкой зелёным. Военная строевая униформа – стандарт для Клана, тех же сине-зелёных цветов. Ручное оружие и ножи носят с обоими видами униформ.

Штандарт Клана Алмазной Акулы носится как нашивка на правом плече всех униформ, если это не церемониальные одежды. Любые награды или убранства носят на левой груди. Даггерстары, отмечающие тип воина, носят как запонки в случае строевой униформы, и как нашивки на правом плече в случае утилитарной и полевой униформ. Знак отличия звания, выполненный в виде бриллианта, носится на воротничке. Бриллианты Точек Звезды от 1 до 5 зелёного цвета, с выгравированным на них силуэтом акулы; за каждый ранг, выше Точки 1, добавляется по одной серебряной звёздочке. Командиры Точек носят синий бриллиант с выгравированным на них силуэтом акулы. За каждое последующее звание вплоть до Командира Галактики на синем бриллианте гравировается по одной дополнительной золотой звезде. СаХан и Хан носят синий бриллиант со стилизованным изображением алмазной акулы на нём, у саХан акула серебряная, у Хана – золотая.

РИТУАЛЫ И УБРАНСТВА

По традиции новый Хан должен накормить тотем Клана в океанах Страны Мечты. Когда это касалось морской лисы, она проявляла своё благородство, а алмазная акула атаковала с ужасающей скоростью и мощью. Некоторые Клань, ритуалы которых включают охоту, ловлю или противоборство с тѣзкой своих Кланов, критикуют Акул по Чаттервеб, не понимая этого ритуала. Большинство критиков унялись, когда Хан Сеннет сказала: «Возможно, вы хотите потворствовать безумству. Мы предпочитаем этого не делать». Алмазная акула – убийца. Не забывайте об этом».

Акулы обладают двумя убранствами. Первая, Бриллиантовый Плавник, – это изящный бриллиант, выполненный в виде плавника акулы. Носимый в ухе или как кольцо, ею торговцы награждают тех, кто способствовал процветанию Клана. Вторая награда – это Смертельный Удар, названная в честь Галактики Альфа, откуда и пришло это убранство. Награда – это небольшая булава в виде зуба акулы, край которого покрыт красной эмалью, эта награда носится на правой груди. Ею награждаются воины, которые в одном и том же сражении трижды выходили на одиночное сражение с вражескими машинами, которые превышали их по тоннажу, или уцелевшим Элементалам, когда их отдельная Точка повергла БѣтлМехи весом более 50 т безо всякой сторонней помощи.

ЛИДЕРЫ И РАЙСТАРЫ

Последнее десятилетие стало временем появления новых лидеров Клана. Возглавляемый сначала верным Крестоносцем, затем эффективно управляемые воинами, вышедшими из торговцев, Клан в итоге стал управляться Ханом-воином, который питает соответствующее уважение к низшим кастам и ищет выгоды для Клана.

ХАН БАРБАРА СЕННЕТ

С начала вторжения Барбара Сеннет работала по возвращению Акул в уже знакомые течения, откуда их выдернул Хан Хоукер. Хан Сеннет сначала проявила себя как воин, а уже потом, как Хан, прониклась торговой заинтересованностью Клана, и наконец проявила способности политика, договорившись о плавной передаче власти так, что другие Клань не смогли ничего заявить открыто.

САХАН АНГУС ЛАБОВ

Ангус Лабов завоевал своё Родовое Имя поздно, хотя он и обеспечил себе место в евгенической программе Клана всего через 2 года после того, как принял участие в двух главных Испытаниях: за место в войсках вторжения и Испытание Отказа, которое гарантировало Акулам статус Клана резерва. После этого он ушёл в отставку в касту торговцев, т.к. его взгляды Хранителя вступили в резкое противоречие с философией Крестоносца Хана Хоукера.

После Токкайдо Лабов был слишком большим патриотом, чтобы оставить без внимания призывы своего Хана к возвращению на службу. Когда Испытание Обиды позволило ему восстановить своё звание и пост, он согласился. Его приход на пост саХана подтверждает, что его присутствие не было лишь необходимостью Акул, а было приемлемо.

ЗВѢЗДНЫЙ КАПИТАН ЖАСМИН

Звѣздный Капитан Жасмин из Дома Йинг за последние несколько лет заслужила эпитеты «девчонка-выскочка» и «воплощение алмазной акулы». Позднее эти характеристики стали подтверждаться.

Потомок Дома невразумительного Родового Имени, которым, помимо Акул, владеют Койоты и Скорпионы, она сначала рано заявила о себе в своём сибко, где она вызвала своего инструктора на Испытание Обиды и победила. В Испытании Положения она одержала три победы и получила награду Смертельный Удар. Она спровоцировала кучу-малу, в которой она победила среди прочих и своего партнёра по сибко, которой она отрезала ноги Меха. Она попросила перевода в Галактику Гамма из-за её тогдашнего положения боевой Галактики 1-го эшелона, но т.к. не было вакантных постов, она вызвалась командовать Тринарием в Изумрудном Скате. С тех пор за свой пост она приняла 12 вызовов и победила в них.

У Жасмин нет Родового Имени, т.к. за последние несколько лет Испытаний за Имя Йинг не было. С недавней смертью Звѣздного Командира Скорпионов Тобиаса Йинга Жасмин может получить шанс приобрести Родовое Имя,



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

В ходе Операции Клондайк на Вавилоне прародитель Галактики Альфа Бриллиантовый Скат (тогда известный как Изумрудный Кешик) в конечном итоге взял главное укрепление мятежников – город Хаммурапи. Со времён перестройки после той кампании Галактика Альфа возглавляла многие наступательные операции, предпринятые Кланом Алмазной Акулы. На Токкайдо благородство обернулось трагедией, когда 2 Кластера Альфы были практически полностью уничтожены. Подъём этой Галактики на прежнюю высоту был труден, но её воскрешение было полным.

Как члены наиболее престижной Галактики Акул, большинство воинов Альфы – воины с Родовыми Именами. Вольнорождённые воины никогда не появлялись в Галактике Альфа, и до, и после Хана Яна Хоукера их присутствие здесь было запрещено. Те же вольнорождённые, которые были замечены в этой Галактике, заслужили свои посты благодаря своим способностям.

Воины Альфы раскрашивают свои Мехи тёмно-синим с чёрным. Знак отличия Галактики – алмазная акула, выплывающая из звёздного поля в виде бриллианта.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Томан Кларк из 39-го Ударного Кластера может перечислить 3-х Ханов с его Родовым Наследием, включая Хана Дэймона Кларка и одного из немногих Ханов-Элементалов – Патрицию Кларк. Как заместитель командира Галактики Альфа он когда-нибудь получит возможность стать Ханом.

Звёздный Полковник Кевин Нагасава из 21-го Комбинированного Штурмового Кластера обладает врождённым талантом в стратегии и тактике аэрокосмического сражения. Его авторитет во всех аэрокосмических частях Альфы не распространяется лишь на Бриллиантовый Скат Хана Сеннет.

Чтобы в этой Галактике заслужить звание Звёздный Полковник, воин должен быть награждён Смертельным Ударом.

ТАКТИКА

Со времён Хана Дэймона Кларка Галактика Альфа придерживается тактической доктрины «наступления на горло», эмулируя этим тотем Клана. На поле боя воины Альфы особенно поднаторели в отыскивании слабых мест противника и наносят удары по ним.

27-й Кластер прекрасно подготовлен для флангового маневрирования. Одно из предпочитаемых использований Ханом Сеннет этого Кластера – посылка его членов в тыл поля боя и установления зоны поражения отступающего врага.



Clan Command Cluster (Бриллиантовый Скат)

6 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Хан Барбара Сеннет

Не считая истребителей в её стратегической командной Звезде, Бриллиантовый Скат Хана Сеннет имеет полный Тринарий лёгких и средних ОмниИстребителей. Два других Тринария – СуперНовы, состоящие из ОмниМехов и Элементалов. С непревзойдённой отвагой и гордясь ответственностью за целый Клан, лежащей на его плечах, этот Кластер будет сражаться до последнего воина, но не сломает строя и не сдастся.

Знак отличия – знак отличия Альфы на фоне солнечной вспышки.



'MECH

39th Strike Cluster (Бешенство)

6 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Томан Кларк

Несмотря на огромное число присутствовавших из них на Токкайдо, воины 39-го лучше, чем их воспринимают. Когда они противостоят равному числу противника, они могут быстро разбить его на части.

Знак отличия – изображение трёх акул, плавающих в тесном треугольнике вокруг капли крови.



AEROSPACE

21st Combined Assault Cluster (Акулы Нагасава)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кевин Нагасава

3 ведущих Тринария – чистые аэрокосмические подразделения, за исключением одного: командная Звезда Нагасава включает в себя отдельную Точку Элементалов, обеспечивающих безопасность Кевина, когда он находится на земле или на борту корабля. Один из 2-х наземных Тринариев состоит из тяжёлых и штурмовых ОмниМехов. Другой сформирован так же, но в виде СуперНовы Тринария с поддержкой Элементалов. Наземные подразделения – остатки 19-го Тяжёлого Кластера, выкошенного на Токкайдо. Знак отличия – пикирующий АКИ, на носовой части которого нарисована акула, на усмешку. Все машины отделяются серебряным.



'MECH

27th Cruiser Cluster (Белоснежный)

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джем Родригез

Этот Кластер медленно вырастал вокруг Тринария, взятого у Крейсерского Кластера Галактики Ро Спина, который специализировался на фланговых манёврах. Соревнование за командование этим подразделением было жёстким, и резервист Джем Родригез в итоге одолела Элементала Звёздного Полковника Торренса Мэйна в рукопашном сражении. Испытание происходило в сильно заросшем лесу, где Родригез полагалась на свою быстроту и скрытность, держась вдали от Мэйна, пока он в конце концов не попал в одну из устроенных ею ловушек.

Знак отличия – хромированный зуб акулы на круглом поле цвета слоновой кости.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ХИЩНИК

Когда после Токкайдо для Галактик Альфа и Гамма настали тяжёлые времена, Галактика Бета взяла на себя работу по удержанию 1-го эшелона. При серьёзной поддержке Галактик Ро Спина и Лямбда Спина Галактике Бета это удавалось. Именно воины Беты встречали и отражали нападения, пока Акулы решали свои неотложные задачи.

К счастью для Командира Галактики Рэйвен Гиберти, Бета не потеряла своё лицо. Многие из её лучших воинов заняли вакантные посты, обычно в Галактике Альфа. Но эти посты появлялись не часто, и почти за каждого воина, покинувшего Галактику Бета, Ангус Лабов предоставил двойную замену, каждый из которых был достаточно опытен, чтобы не посрамить Бету. Недавно Бета вновь проявила себя, помогая Клану Нова Кота сражаться при отступлении с Барселлы.

Цветовая схема Беты – тёмно-синий и зелёный. Знак отличия Галактики – появляющаяся голова огромной акулы, выплывающей через круглое поле.

ОФИЦЕРЫ

Выбор саХана Ангуса Лабова на пост командира Галактики Гамма оставил Рэйвен Гиберти главным претендентом на повышение звания. Как командир Беты, её слова имеют значительный вес среди Акул, и она готовит себя к занятию поста Хана после Сеннет. Она считает Томана Кларка из Галактики Альфа своим главным соперником на пост Хана.

ТАКТИКА

Звёздный Капитан Жасмин, одна из наиболее впечатляющих райстаров Акул, пользуется своим Тринарием из Жемчужного Ската на манер боевого стиля один на один. Она терпеливо выманивает противника поближе и потом наносит ему серию молниеносных ударов, напоминая этим атакующую акулу. Её цепной штурм приводит в смятение многих более опытных воинов.



'MECH

Beta Command Cluster

(Жемчужный Скат)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Командир Галактики Рэйвен Гиберти

По традиции Рэйвен Гиберти ведёт в бой свой Тринарий истребительных аппаратов лично, «поддерживая» наземного командира. Наземное командование по традиции сначала выпускает Звёздного Полковника Даргена Сеннета, который ведёт 2 Ударных Тринария ОмниМехов и Крейсерскую СуперНову Мехов и Элементалов, а затем Звёздного Капитана Жасмин, которой часто позволяют независимо командовать своим ветеранским Ударным Тринарием.

Жемчужный Скат раскрашивает все свои боевые подразделения с упором на жемчужном цвете. Кайма знака отличия Галактики имеет 6 небольших жемчугов, один из которых чёрный. Местоположение чёрного жемчуга указывает на Тринарий.



INFANTRY

7th Cruiser Cluster (Риптиды)

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Улисс Вевас

Со времени формирования вскоре после Операции Клондайк 7-й был предназначен для быстрого развёртывания против любой угрозы. Его 6 Тринариев сбалансированы АКИ, ОмниМехами и Элементалами, по 2 чистых Тринария каждого вида. Этот Кластер специализируется на операциях с участием Элементалов, и имеет командиров-Элементалов вот уже более века.

Знак отличия – упрощённый контур акулы, раскрашенный синим и зелёным.



'MECH

6th Strike Cluster (Кровавые Охотники)

4 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ханна Костон

Командный Тринарий этого Кластера

– СуперНова ОмниМехов и

Элементалов, недавно изменённая

таким образом, что командование приняла Элементал Ханна Костон. Однако 6-й остаётся преимущественно подразделением Мехов, с двумя чистыми Тринариями ОмниМехов и одним Тринарием аэрокосмической поддержки. Сражение на Барселле оставило подразделение неполным, хотя со дня на день 6-й ожидает поступления новых воинов.

Знак отличия – силуэт алмазной акулы на кроваво-красном бриллиантовом поле. В этом Кластере за каждое убийство рисуют на левой груди Мехов и Элементалов или на фюзеляже истребителей большую каплю крови.



AEROSPACE

42nd Combined Strike Cluster

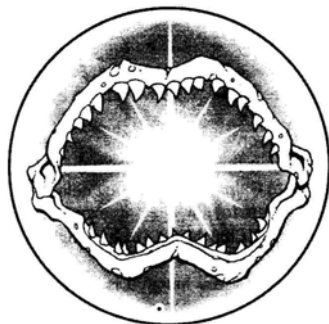
(Скрежет Зубов)

6 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Марко Хаммонд

За прошедшие 2 года самые верные Крестоносцы, оставшиеся в Галактике Бета, собрались в этом Кластере. Хотя командует им МехВоин Марко Хаммонд и его элитный Тринарий ОмниМехов, 4 Тринария Кластера состоят из АКИ, и Кластер очень часто вызывает воздушную поддержку.

Знак отличия – остро отточенные зубы на красном поле.



ГАЛАКТИКА ГАММА: КУСАЮЩИЕ ЧЕЛЮСТИ

Потери на Токкайдо сильно помешали Гамме, которая ещё раз пострадала, когда многие из её лучших воинов перешли в Галактику Альфа. Однако большинство воинов, которые ушли из Гаммы, были Хранителями, и, очевидно, оставили тогда ещё саХана Сеннет, решившую умерить пыл пришедшего к власти Хана Хоукера.

Ангус Лабов перестроил Гамму, добавив туда большей частью лучших резервистов и наиболее опытных воинов из гарнизонных и Спина Галактик. Высокий средний возраст воинов Гаммы не притупляет мастерства подразделения. Эта перестроенная Галактика сделала солидный дебют на Токаше, сразившись с Нефритовыми Соколами, и лишь решение сконцентрироваться на Паксоне не

позволило Акулам получить территорию и на Токаше.

Цветовая схема Гаммы – тёмно-зелёный цвет с подчёркиванием серебряного и синего. Знак отличия Галактики – солнечная вспышка внутри почти круглой области, ограниченной раскрытыми челюстями алмазной акулы.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики саХан Лабов недавно прекратил приём вызовов – здравая мысль, т.к. многие офицеры, побеждённые им, были переведены в гарнизонные и Спина Галактики. СаХан выбрал Гамму своей личной Галактикой в тот же день, когда он публично заявил, что будет пытаться стать ведущим Ханом.

Официальный отчёт о Звёздном Полковнике Элиссе Хоукер из 8-го Штурмового Кластера указывают на «нечестную игру с другими». Хоукер была постоянной шпилькой в адрес Лабова, вызывая его на множество Испытаний, которыми был отмечен первый год его командования Гаммой. Она сплотила вокруг себя элитный корпус Крестоносцев-Акул.

ТАКТИКА

На Токаше, где Нефритовые Соколы угрожали основному владению Акул, Галактика Гамма использовала элементы Изумрудного Ската, чтобы выманить Соколов с их позиции и затем выпустить 8-й Штурмовой, чтобы он проломил брешь в их рядах. Затем 28-й Крейсерский заводил тылы Соколов, нанеся им тяжёлые потери и вынудив в тот день Соколов отступить.



Gamma Command Cluster (Изумрудный Скат)

6 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики саХан Ангус Лабов

Хотя все Кластера имеют доступ к информации, предоставляемой по сети торговцами Акул, Изумрудный Скат, кажется, обладает ещё более подробной информацией. На Токаше подразделение постоянно использовало разведанные, чтобы свести на нет тактическое преимущество противника.

Цветовая схема Ската подмешивает синий к простому серому и серебряному. Подразделения этого Кешика наносят только знаки отличия Клана и Галактики.



8th Assault Cluster (Плуты-Охотники)

5 Тринариев/Элита/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Элисса Хоукер

2 СуперНовы штурмовых ОмниМехов и Элементалов формируют ядро этого подразделения. 2 Тринария – смесь от лёгких до тяжёлых Омнисов, плюс отдельный тяжёлый Тринарий воздушной поддержки. Это подразделение имеет в своём составе уцелевших после Токкайдо ветеранов Гаммы.

В своей цветовой схеме Плуты используют приторно-зелёный. Они недавно отказались от старого знака отличия подразделения и пока ещё не утвердили новый. Другие воины часто называют их Плутами-Соколами как намёк на отношения бывшего Хана Яна Хоукера с последним Ханом Соколов Элиасом Кричеллом.



INFANTRY

21st Strike Cluster (Мерфолк)

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Бретан Хорн

Несмотря на акцент при перестройке на МехВоинов, Звёздный Полковник Хорн решила собрать под своим командованием крупнейший Кластер Элементалов. Решив рискнуть, Ханы модифицировали 4 Тринария Элементалов 21-го, сделав каждый из них СуперНовой путём добавления тяжёлых ОмниМехов и привязки аэрокосмического Тринария. Это подразделение прекрасно подготовлено для ночных боёв, когда преимущество многих противников не имеет значения. Знак отличия – Элементал, держащий трезубец. Лицевая пластина бронекостюмов Элементалов раскрашена так, что напоминает пенистый прибор синева-зелёного цвета.



'MECH

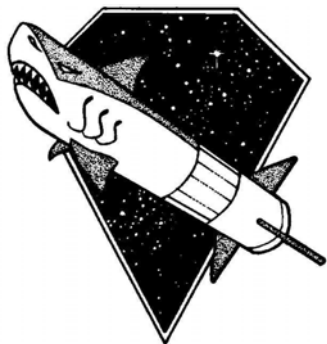
28th Cruiser Cluster (Штурм Ваше)

6 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Исаак Штерн

Штурм Ваше (Штурмовая Гвардия) – ударный отряд БэтлМехов Галактики Гамма. Они полагаются на скорость; Мехи этого подразделения должны двигаться со скоростью минимум 90 км/ч и наносить быстрый, ощутимый удар. Мехи сгруппированы в 3 Тринария со сходной скоростью. 1 Тринарий Элементалов выполняет миссии «охоты за головами», а 2 Тринария быстрых истребителей занимаются выслеживанием вражеских территорий.

В качестве цветовой схемы подразделение использует тёмно-пурпурный вместо тёмно-синего. Знак отличия – мрачная человекоподобная туча поверх серебряного бриллианта.



ГАЛАКТИКА ЛЯМБДА СПИНА: ЗВЁЗДНЫЙ УДАР

Лямбда Спина – оборотная сторона Галактики Ро Спина, которая использует Элементалов вместо аэрокосмических войск – хотя Галактика Лямбда Спина имеет всего лишь 3 Тринария АКИ. Прозвище Галактики произошло из-за временного назначения к ним WarShip'a, тяжёлого крейсера *Жажда Крови* класса *Покровитель*.

Способность Лямбды быстро развернуться и вступить в сражение сделали её основным выбором для оккупации Паксона, как только этот мир Медведи уступили Акулам. Лямбда высадилась на Паксон и вскоре отразила

основной удар Волков, т.к. их командир местного гарнизона попытался воспользоваться ситуацией и расширить границы анклава Клана Волка на Паксоне.

Цветовая схема Лямбды – синий и серебряный. Знак отличия – ракета, передняя часть которой заканчивается головой акулы, пролетающая через звёздное поле в виде бриллианта. Все воины Лямбды могут рисовать серебряные бриллианты на боках своих Мехов, бронекостюмов или истребительных аппаратов, по одному за каждую уничтоженную Точку.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Оникс Каласа – командир, любящий распоряжаться прямо на линии огня. Редко случается, чтобы он не заявил себя в сражение, в котором участвует его Кластер, это поднимает дух у подчинённых, которых он ведёт в бой. Воины Каласы преданы ему; его никогда не вызывали на Испытание Обиды, Отказа или Владения внутри его Кластера.

ТАКТИКА

На Паксоне Галактика Лямбда высылала вперёд комбинированные войска из 11-го Ударного и 15-го Крейсерского Кластеров против 12-го Волчьего Регулярного. Пока 11-й Ударный вёл тяжёлый бой, части 15-го обходили с флангов Волков, а затем выслали независимые Звёзды для выдвижения на территорию Волков, которые повредили защитные установки. По приказу Хана Волков Владимира Варда, Звёздный Полковник Улисс Шоуэрс из 12-го Волчьего Регулярного должен был «вырезать» Акул, прежде чем они покинут их территорию. Волки в итоге слегка увеличили свой анклав, но потеряли важный завод по переработке воды, а также были вынуждены 5 лет покупать у Акул все невоенные товары.



AEROSPACE

Lambda Spina Command Cluster (Сапфирный Скот)

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Стивен Фолк

2 Тринария АКИ Фолка по-прежнему постоянно располагаются на борту WarShip'a Жажда Крови, тренируя Элементалов Тринариев для боя при нулевой гравитации. 3-й Тринарий, ведомый Фолком, сопровождает Командира Галактики, когда он получает назначение то на наземную станцию, то на борт корабля. 1 Тринарий штурмовых ОмниМехов и 1 СуперНова Ударный Тринарий заканчивают описание Скота.

Знак отличия – алмазная акула с глазами-звёздами цвета сапфира, выпрыгивающая из серебряного поля.



'MECH

11th Strike Cluster (Глубокий Таран)

6 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Оникс Каласа

Тринарии 11-го по весовому классу делятся на 2 подразделения от лёгкого до среднего вес, 2 – от среднего до тяжёлого и 2 – от тяжёлого до штурмового. Тринарии средних и тяжёлых Омнисов – СуперНовы, каждая из которых имеет Точку Элементалов. Этот Кластер – основная штурмовая сила Лямбды.

Знак отличия – силуэт головы алмазная акулы в центре вспышки сверхновой.



'MECH

15th Cruiser Cluster (Хлёсткие Плавники) 6 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ульяна Ошика

Командный Тринарий – СуперНова

лёгких ОмниМехов и Элементалов. На Паксоне Элементал Звёздный Полковник Ошика развернула своё командное подразделение и 2 Тринария из Элементалов и БэтлМехов, чтобы обойти с фланга Волков и беспокоить их. Её Тринарий тяжёлых БэтлМехов и дополнительный Тринарий Элементалов были в резерве. По приказу Командира Галактики Фолка 4 молниеносных СуперНова Звезд, быстро сформированных из фланговых войск Ошика, пробрались через ряды Волков и разрушили у них некоторые из наиболее важных установок.

Этот Кластер не имеет специального знака отличия. Его воины рисуют маленькое изображение красного бриллианта внутри серебряного, этим рисунком воины отмечают уничтоженных врагов.



ГАЛАКТИКА РО СПИНА: СТАЛЬНАЯ ДУША

Галактика Ро верит, что готова отразить любую угрозу. Она – одна из 2-х Галактик Акул, которые развёртывают бронемашину после исторических столкновений с Хеллионами и Лошадьми. Подготовка этой Галактики носит несколько непоследовательный характер по сравнению с другими Галактиками; необычно, что по одной Звезде из каждого Тринария специализируется в защитной стратегии, а другая Звезда – в наступательной тактике, поддерживая друг друга. Ро Спина – наиболее приспособляемая Галактика Акул, являясь своеобразным мастером на все руки.

Галактика использует в качестве основного цвета сине-серый, с радужными оттенками. Знак отличия – изогнутая алмазная акула на радужном поле. Подобно Лямбде, воины из Ро могут рисовать бриллианты на боках своих Мехов, бронекостюмов, транспортных или истребительных аппаратов. Бриллиант – радужного цвета, каждый из них указывает на уничтоженную вражескую Точку.

ОФИЦЕРЫ

Называемый ещё и «Кровавым Ангелом», Командир Галактики Евангелина Кларк не будет сражаться в Испытании вместе с теми воинами, которые не имеют Родового Имени. Её список убитых воинов впечатляет. В одном из Испытаний Владения против Клана Звёздного Ужа она сдала свою позицию, не желая сражаться лишь с оставшимися воинами, у которых ещё не было Родового Имени. Однако месяц спустя Кларк всё-таки пришлось это сделать: сначала при возврате установки, которая до этого была ею сдана, а затем когда вела элитный Тринарий отборных воинов с Родовыми Именами против Ужей. Второй случай привёл к захвату генетического наследия, принадлежавшего командиру, который послал против неё воинов без Имени. Это Родовое Наследие пока не используется, из-за того, что Ужи могут попытаться отвоевать его.

ТАКТИКА

Скорее случайно, нежели специально, Галактика Ро часто разбивает сражение на несколько отдельных боёв. Такая стратегия «разделяй и властвуй» часто даёт Галактике преимущество в бою, пока цела её командная цепочка.



INFANTRY

Rho Spina Command Cluster (Опаловый Скат)

6 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Евангелина Кларк

С 4-мя Тринариями ОмниМехов и 2-мя – Элементалов, Опаловый Скат может сформироваться себя в СуперНовы или разбиться на отдельные Звёзды и сражаться с равным успехом. Кларк не принимает вольнорождённых воинов в свой Кластер. При необходимости она примет воинов, которые могут побороться за Родовое Имя, но если они проиграли финальный бой, она немедленно переводит их в гарнизонную Галактику.

Знак отличия – капля крови в центре опала, его могут наносить только те члены этого Кластера, которые имеют Родовое Имя.



'MECH

33rd Combined Strike Cluster (Аквамарины)

6 Тринариев/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Корин Хорн

Из-за множества ветеранов, сражавшихся за право перейти в Галактику 1-го эшелона из этого подразделения вынудило Командира Галактики Кларк распылить это подразделение – и перевести большинство из оставшихся полезных членов в свой собственный Кластер или в 13-й Крейсерский. После этого подразделение было сформировано вновь и названо 33-м Комбинированным Ударным. Его командный Тринарий состоит исключительно из ветеранов-Элементалов, поддерживаемых другим

чистым Тринарием Элементалов и 2-мя тяжёлыми СуперНовыми. Также 33-й имеет единственные аэрокосмические войска Галактики Ро: 2 Тринария истребительных аппаратов, один – регуляры, другой – новички.

Знак отличия – Элементал, держащий над головой алмазную акулу – как завещание Родового Наследия Звёздного Полковника Хорна, ведь именно его предок возглавлял команду, которая поймала первую живую алмазную акулу.



'MECH

13th Cruiser Cluster (Отравленный Плавник)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Драк Сеннет

Возвращение на службу Драка Сеннета из касты учёных и его быстрое получение звания Звёздный Полковник произошло благодаря как его политическим умениям, так и его воинским способностям. Сеннет перетянул к себе весь корпус преданных ему родовитых воинов, которых он использовал для контролирования различных частей 13-го. Даже после потери своего лучшего Тринария, переданного Альфе, мало повлиял на мастерство его команды. 13-й по-прежнему Тринарий транспортных с командами ветеранов, выполняя как поисковые функции, так и выполняя боевые задачи.

Кластер использует ядовито-зелёный цвет с отделкой радужным. Знак отличия – рисунок трилистника, образуемого тремя алмазными акулами хвостами к его центру, на круглом зелёном поле.



ГАЛАКТИКА ОМЕГА: ЗАПАХ КРОВИ

Учитывая прочные связи любой Галактики Акул с кастой торговцев, Омега стала логичным выбором для гарнизонной Галактики, когда пришло время отхватить кусок территории у Внутренней Сферы. Полный Кластер Омеги был среди сил Клана на Токкайдо как резерв, который, как думали, не понадобится.

Этот Кластер на Токкайдо был почти уничижён. Единственный Тринарий уцелевших вольнорождённых воинов отступил, но пожертвовал, дав возможность и время уйти остаткам Галактик Альфа и Гамма. Другие 2 Кластера были уничтожены, когда Медведи возвращали Нисерту (Nyserta), уцелевшие стали у Медведей связанными. Даже с недавней мобилизацией воинов резерва Омега – лишь тень своего прошлого.

Цветовая схема Омеги – тёмно-зелёный с прочерками кроваво-красного. Знак отличия Галактики – рисунок красного коралла, который наносится вокруг правой ноги Меха или бронекожуха на голени. Поднимаясь вверх в соответствии с числом побед воина.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Там (из Дома Фаулер) устраивает своему подразделению постоянные перемещения между несколькими различными WarShip'ами, она выискивает слабые и сильные места 17-го при нанесении аэрокосмических ударов и действий на борту кораблей.

ТАКТИКА

Воины Кораллового Ската постоянно доводят себя до крайностей, нанося своими Меха́ми массированный огневой удар, не взирая на перегрев. Такой метод ведения сражения сильно вредит противнику на короткой дистанции.



'MECH

Omega Command Cluster

(Коралловый Скат)

4 Тринария/Элита/Сомневающиеся

СО: Командир Галактики Блэйк Хоукер

Чтобы выстроить свой личный командный Кластер, Командир Галактики Хоукер выбрал несколько хороших воинов из остатков Галактики, установив прочную военную основу, с помощью которой он развивает свои политические и военные амбиции. 3 Тринария БэтлМехов включают в себя СуперНову, с аэрокосмическим Тринарием для поддержки. Хоукер командует Звездой ОмниМехов.

К знаку отличия Клана Скат добавляет ярко-красную окантовку. Воины этого Кластера также рисуют маленьких переплетающихся коралл Галактики акул, хотя никто не знает, что это означает.



'MECH

101st Strike Cluster (Мародёры Мэйна)

4 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Кальвин Мэйн

Элементалы из командного Тринария Мэйна часто выбираются инструкторами из-за своих способностей и боевых навыков. Мэйн решил перестроить 101-й в сильный гарнизонный Кластер с упором на бронепехоте. СуперНова БэтлМехов и Элементалов, Тринарий штурмовых Мехов и аэрокосмический Тринарий завершают состав Кластера.

Знака отличия у них ещё нет.



'MECH

35th Cruiser Cluster (Пострелы)

4 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Пол Хаммонд

Этот чистый Кластер БэтлМехов очень быстр, но не так силен по огневой

мощи. Как проявить себя, находясь под сильным обстрелом, ещё предстоит подумать; однако Звёздный Полковник Хаммонд известен как компетентный ветеран. В этом подразделении есть множество вольнорождённых воинов. Знак отличия – морской пострел на красном поле.



'MECH

57th Combined Assault Cluster

(Маслобойка Дьявола)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эрос Лабов

Эрос Лабов выстроил впечатляющий Кластер, опираясь на горстку вернорождённых воинов и массу вольнорождённых. Присутствие вольнорождённых не являются неожиданностью, считается, что Лабов выстроил подразделение из немногих уцелевших Омеги, героически сопротивлявшейся на Токкайдо. 3 Тринария – чистые, из БэтлМехов, Элементалов и истребителей. 4-й Тринарий – штурмовая СуперНова, а 5-й – штурмовой Тринарий. Знак отличия – вихрь, в центре которого глаз.



AEROSPACE

17th Air Assault Cluster

(Кровавые Небеса)

4 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Там

Этот Кластер почти всегда фокусирует аэрокосмический удар на жизненно важных целях. Один из 4-х его Тринариев организован как СуперНова истребителей и Элементалов; эти Элементалы обеспечивают безопасность и действия на борту кораблей. Знак отличия – тело алмазной акулы с крыльями и оперением истребителя.



ГАЛАКТИКА СИГМА: ЩЕНКИ ЛИСЫ

Как гарнизонная Галактика, Сигма никогда не чувствовала необходимость смены имени и военных традиций, идущих со времён ещё Клана Морской Лисы. Воины Сигмы повсюду обеспечивают поддержку Клану, защищая анклав и колониальные миры и иногда служа эскортом кораблей торговцев, обслуживающих торговые маршруты около станций Сигмы. Вольнорождённые воины составляют примерно 40% всего состава Сигмы.

Однако интерпретация Сигмой наследия Морской Лисы уникальна. Хотя её воины проявляют благородство по отношению к врагу, они ожидают проявления благородства и по отношению к себе. В заявках офицеры Сигмы демонстрируют уважение к силам врага, а не полагаются на абстрактную концепцию благородства одиночного сражения.

Цветовая схема Сигмы – аквамарин с синим и зелёным. Знак отличия Галактики – морская лиса, демонстрирующая традиционный поклон, но при этом показывает зубы.

ОФИЦЕРЫ

Один из двух наиболее высокопоставленных вольнорождённых в Клане, Звёздный Полковник Дамиен из 23-го Ударного держит свой Кластер в ежовых рукавицах. Вольнорождённые научились уважать его способности, если не его наследие.

ТАКТИКА

Сигма следует зеллбригену до тех пор, пока враг следует ему и имеет равные с ним силы. Однако не поступают по-дурацки, выставляя в сражениях один на один БэтлМехов против Омнисов. Вне зеллбригена Сигма подумывает. Как бы потрепать вражеские аэрокосмические войска перед тем, как на поле боя появятся их Мехи и Элементалы. Они рассматривают такую тактику как продолжение одиночного боя, который просто имеет несколько волн.



'MECH

Sigma Command Cluster (Лунный Скат)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Командир Галактики Дуэйн Борджев

2 Тринария БэтлМехов смешанных весовых классов формируют основу этого Кластера при поддержке СуперНовой и аэрокосмическим Тринарием. Лунный Скат предпочитает ночные сражения, прекрасно подготовив к ним своих воинов. Этот Кластер сначала имел обозначение «скат», но потерял на него право после проигрыша Испытания Отказа Хану Дэймону Кларку.

Знак отличия – силуэты алмазной акулы и морской лисы на фоне полной луны.



'MECH

23rd Strike Cluster (Прыгающая Лиса)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дамиен

Зная об ограниченности войск, Звёздный Полковник Дамиен держит оборону до тех пор, пока обстоятельства не сложатся в его пользу. Его воины прекрасно подготовлены для сражений на открытой местности, предпочитая сражаться на дальней дистанции.

Знак отличия – нахохлившаяся морская лиса в середине прыжка.



AEROSPACE

61st Air Assault Cluster

(Небесная Лиса)

4 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Фрейя Эрикссон

61-й состоит из 3-х Тринариев тяжёлых и штурмовых истребительных аппаратов с поддержкой СуперНовых Мехов и Элементалов. Из-за недостатка опыта у пилотов они часто проявляют грубую агрессию; большинство опытных пилотов из этого Кластера переходят в Галактику Спина или 1-го эшелона.

Знак отличия – крылатая Морская Лиса.



INFANTRY

8th Cruiser Cluster (Ртутная Лиса)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Меган

Элементал, Звёздный Полковник Меган (из Дома Кларк) поборолся за 8-й, чья история восходит к одному из первых подразделений Элементалов Клана. Тринарий быстрых БэтлМехов – единственное подразделение в этом Кластере, состоящее не из Элементалов.

Знак отличия – изображение морской лисы, «оседлавшей» гребень серебряной волны.



'MECH

79th Strike Cluster (Пустынная Лиса)

4 Тринария/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Хуан Родригес

Прозвище Кластера происходит из-за склонность его воинов быстро нагревать свои БэтлМехи и истребительные аппараты. Они постоянно требуют от торговцев обеспечить их миомером тройной силы из Внутренней Сферы, пока что ещё недоступного.

Знак отличия – морская лиса, поддерживающая огромное солнце.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЕ ВОДЫ

Галактика Зета служит основной защитной силой домашних миров Клана. Она раскинула свои Кластера на высокочисленных мирах, охраняя некоторые из наиболее жизненно важных владений. Зета часто работает с Галактиками Спина, удерживая пространство, с которого воины Спин могут продолжить наступление.

Когда среди Кланов недавно разразились Территориальные Войны, Зета получила несколько вызовов. В одном из них Клан Нефритового Сокола атаковал Страто Доминго, веря, что усилия Акул взять или защитить какую-либо ещё территорию оставят этот ценный колониальный мир Клана без присмотра. Получив неожиданную помощь из Клана Адских Лошадей, кровно заинтересованных в сохранении у Акул Страто Доминго, Зета задержала Соколов, а затем и принудила их к отступлению из системы. Зета послала последнее сообщение Звёздному Полковнику Соколов Перу Маттлову от торговцев и воинов гарнизонной Галактики следующего содержания: «Когда мы плаваем в океане, не забывайте кто мы есть».

Галактика Зета использует в качестве основного цвета зелёный для всех боевых машин, оттеняя его тёмно-синим и белым. Знак отличия Галактики – пятиугольник бледного цвета морской волны, ограниченный пятью силуэтами акул.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Рэвилл из 83-го уже дважды проигрывал борьбу за Родовое Имя Хоукер, т.к. его умеренные взгляды Хранителя приносят достаточно сильную оппозицию. Он намеревается сражаться за Родовое Наследие Яна Хоукера.

Звёздный Полковник Изабелла – вольнорождённая, и по-прежнему занимает свой пост несмотря на многочисленные вызовы. Её вольнорождённые асы в числе лучших пилотов гарнизонной Галактики.

ТАКТИКА

Традиционная боевая философия Зеты – заявить о себе и удержаться. Её воины по-прежнему игнорируют высокий нагрев своих машин в бою, выискивая и пользуясь преимуществами звёздных операций на местности, – эта привычка глубоко въелась в каждого солдата.



'MECH

Zeta Command Cluster (Агатый Скат)

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Катерина Каласа

Этот штурмовой Кластер специализируется на сражениях в стесняющей области, вроде очень густого леса или холмов и долин. Заявление этого кластера обычно указывает на присутствие именно такой местности.

Скат меняет полевой цвет знака отличия Галактики с морского на молочно-белый, но не имеет специального знака отличия.



'MECH

51st Strike Cluster

(Бриллиантовая Шкура)

4 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Робин

Под командованием Элемента из Дома Ошика этот Кластер, тем не менее, преимущество подразделения БэтлМехов. Недавнее понижение статуса – результат переводов многих воинов в Галактику Спина. Это подразделение имеет репутацию выносливого.

Знак отличия – огромное поле, покрытое чешуёй бриллиантового цвета.



'MECH

83rd Combined Strike Cluster

(Укороченный Шар)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Рэвилл

С 3-мя Тринариями БэтлМехов, Тринарием АКИ и СуперНовой из

Элементалов и бронемашин 83-й может встретиться с любой угрозой. Несмотря на высокую изношенность техники, команды бронемашин подразделения поддерживают статус ветеранов.

Знак отличия – алмазная акула с отточенными клинками на месте плавников.



AEROSPACE

27th Combined Strike Cluster

(Чистое Небо)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Изабелла

Кластер имеет 2 чистых аэрокосмических Тринария и по Тринарию Элементалов и БэтлМехов. Это единственный аэрокосмический Кластер, состоящий из ветеранов-вольнорождённых. Все истребительные аппараты лучше всего чувствуют себя в атмосфере планеты, обеспечивая ценную поддержку наземным отрядам.

Знак отличия – грозовая туча в виде акулы на синем поле.



'MECH

44th Cruiser Cluster (Наземные Акулы)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гено Сеннет

Скорость и превосходные поисковые способности 44-го позволяют этому подразделению легко занять поле боя, выбрав лучшие защитные позиции.

Знак отличия – механическая алмазная акула в ногах БэтлМека.

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

*Поддерживая друг друга, они выжили;
Тсенг и Йоргенссон вышли из снега,
И выковали Клан на земле призрачного медведя;
Единство цели и сила духа,
Ничего не делать легкомысленно или наполовину.
И пока мы все не падём, мы будем
придерживаться этих идеалов.*

- Предание (Клан Призрачного Медведя),
Отрывок 45, Стих 6, Строки 13-18

Случайно ли, что ильХан, потребовавший сделать этот отчёт, оказал моему Клану поддержку при недавних действиях, которые привели в ярость нескольких Ханов. Этот отчёт содержит истинные сведения о долгом путешествии Призрачных Медведей, от сильных, несмотря на постоянные нападки наших соседей. Идя по следам нашим основателей, наш Клан постоянно держит этот курс и, несмотря на временные издержки, никто не усомнится в наших успехах. Наши следующие слова, высказанные ии врагам, и союзникам, будут выдержаны в том же духе. Возможно, в будущем другие Кланов постигнут мудрость учений Тсенг и Йоргенссона.

- Хранитель Закона Лори Тсенг

ИСТОРИЯ МЕДВЕДЯ

Призрачный медведь Страны Мечты – великолепное создание. Громадный естественный хищник на планете, он более 5 м в высоту, когда становится на ноги. Своё имя он получил из-за цвета шкуры и, соответственно, возможности появляться как будто из ниоткуда. Слишком огромный, чтобы долго преследовать свою добычу, призрачный медведь мастер засад. С белым мехом, медведь, закопавшись в снег, часами, иногда даже днями, поджидает свою добычу. Когда массивное животное наносит мощный удар с молниеносной скоростью, это происходит настолько быстро, что глаз едва успевает заметить атаку. И вновь лишь снег замечает кровавые следы недавнего сражения.

Подобно своему тёзке, Клан Призрачного Медведя – консервативный охотник. Никогда не спеша, главная заповедь Медведя – «подождать и увидеть». Когда наконец Медведь двинется, результаты появляются быстро и очень впечатляющие. Как только Медведь выбрал свою цель, ничто не сможет сдвинуть его с намеченного пути. Таков Путь нашего Клана.

ИСТОКИ

Характер Клана Призрачного Медведя заложен его основателями, Сандрой Тсенг и Хансом Оле

Йоргенссоном. Оба сражались в войсках Александра Керенского в сражении за возвращение Терры; они встречали праздник дня победы и увековечивания павших. Вскоре поженившись, они продолжили службу в СОЗЛ. Решение генерала Керенского уйти в Исход временно поколебало их веру в него; хотя они соглашались, что Внутренняя Сфера неуклонно катилась вниз, они усомнились в способности Керенского возглавить такое множество граждан. У обоих во Внутренней

Сфере оставались родные, которых им не хотелось бы оставлять. После долгого и всестороннего обдумывания Тсенг и Йоргенссон решили остаться во Внутренней Сфере и защищать то, что осталось от Звёздной Лиги.

История Призрачного Медведя закончилась бы, так и не успев начаться, если бы не вмешательство судьбы. Наши основатели во время Исхода жили на Новом Самарканде, сотни кораблей собрались здесь, готовясь к историческому путешествию. За день до того, как флот выпрыгнул из Внутренней Сферы, Тсенг и Йоргенссон стали свидетелями обращения Великого Отца к собравшейся массе народа. Настолько сильны были слова генерала, что наши основатели в конце концов решили присоединиться к Исходу.

Расположившись на злополучном *Принце Евгений*, наши основатели подверглись самому плохому за всё это длинное и необычное путешествие. К их чести, Тсенг и Йоргенссон были среди того меньшинства, которое сопротивлялось мятежу, который охватил проклятый корабль. Они продемонстрировали свою преданность Великому Отцу, помогая погасить мятеж, и остаток путешествия они проделали уже безо всяких инцидентов.

После прибытия флота к мирам Пентагона, Тсенг и Йоргенссон оказались среди множества уволенных солдат. Умные и полезные, они быстро приспособились к гражданской жизни, став лидерами сообщества, участвуя в промышленной и коммерческой жизни в своём новом доме на Вавилоне. Вскоре после высадки на планету у них родился сын. 10 лет семья жила счастливо, мальчик становился гордостью их жизни. Хотя они больше не служили как солдаты, записи указывают на то, что оба регулярно тренировались на симуляторах, оттачивая своё мастерство МехВоинов. Возможно, они предвидели грядущие трудности.

Конфликт, который вылился в Гражданскую Войну Пентагона, начался на Эдеме, старые распри привели к волнениям, которые быстро переросли в полномасштабное восстание.



Подобно многим другим на Вавилоне, Тсенг и Йоргенссон не верили, что мятеж затянется, и уж тем более что охватит другие миры Пентагона. Они поняли свою трагическую ошибку, когда из-за перестрелки между бывшими гражданами Содружества Лиры и Синдиката Драконов шальной пулей был убит их сын. Никакой вернорождённый кланер не сможет по-настоящему понять горечь утраты, охватившей наших основателей в тот день; мы лишь знаем, что потеря была очень тяжёлой для них. К сожалению, никаких записей относительно имени их сына найти не удалось или же их не осталось.

Горе очень ошеломило их. По обычаю настоящих воинов, они обернули свою печаль в праведный гнев. В этот момент произошло истинное рождение духа Клана Призрачного Медведя. Благодаря неустанным тренировкам их быстро приняли в ряды 146-го Королевского Дивизиона БэтлМехов под командованием Николаса Керенского. После гибели Великого Отца на Эдме сражения ещё более ожесточились, и Николас принял судьбоносное решение предпринять второй Исход. Он принял помощь Тсенг и Йоргенссона, хорошо зная их как убедительных собеседников, чтобы определить тех, кто может присоединиться к нему в этом предприятии. За 6 месяцев наши основатели исколесили разрушенный Пентагон, выискивая среди военных всех, кто поддерживает Николая, но не забыв набрать впечатляющую группу учёных и рабочих. Вместе с ядром преданных Николасу воинов эти новые рекруты присоединились ко Второму Исходу и ушли туда, что позднее стало известно как Созвездие Керенского.

Одиссея Медведя

Все, кто присоединился к Николасу во Второй Исход, знали, что их впереди ждёт трудная дорога и что лишь радикальные перемены смогут обезопасить их от повторения трагедии Гражданской Войны Пентагона. Пока Николас приступил к созданию совсем нового общества, Тсенг и Йоргенссон были в числе его наиболее горячих защитников, обращая свои умения убеждать к людям, убеждая их в мудрости пути Керенского. Поэтому для них стало ударом. Когда в новом обществе были назначены в дваразличных Клана. Николас рассудил, что разбрасывание своих подчинённых среди Кланов поможет обеспечить их выживаемость, и, т.к. Тсенг и Йоргенссон были среди его самых доверенных советников, он решил, что будет глупо концентрировать их в одном Клане.

Ещё со времён первого Исхода Тсенг и Йоргенссон тщательно взвешивали последствия и сожалели о решении Николаса разъединить их. Зная, что по военным законам они не могут не повиноваться своему командиру. Тсенг и Йоргенссон поняли, что они скорее погибнут, чем будут жить порознь. Они тайне упаковали комплекты для выживания и растворились в антарктических пустошах Страны Мечты.

Спустя 3 недели их запасы и изобретательность истощились. Предчувствуя смерть, наши основатели нашли убежище в пещере откосов Минских гор. Их путешествие стало основой для легенд, когда призрачный медведь вошёл в эту пещеру вскоре после того, как они едва избежали мрака смерти. Громадное создание мгновение молча их оценивало, а затем встало на задние лапы и громко зарычало, сбив рёвом достаточно сталактитов в пещере. Потом медведь

обратно встал на все четыре лапы и вновь стал молча их оценивать, наклонив свою массивную голову так, как будто прислушивался к ответу. В этот момент вдохновения почти замёрзшие мужчина и женщина вскочили на ноги и из последних сил прокричали чудовищный по силе боевой клич. Медведь обошёл их кругом, отыскивая их слабые места. Хотя им показалось, что на земле они простояли целую вечность, Тсенг и Йоргенссон в конце концов потеряли сознание.

Когда они пришли в себя, они увидели, что медведь лежал рядом, обняв их, и грел их, пока они спали. Когда они пошевелились, медведь покинул пещеру, возвратившись несколько мгновений спустя, неся в зубах свежееубитого зайца. Он разорвал зайца на две части и быстро съел одну из половин. Потом остановился и внимательно посмотрел на них. Сначала осторожно, Тсенг и Йоргенссон побыстрому съели предложенную пищу, разрывая сырое мясо на куски. В течении следующих 3-х дней медведь приносил им побольше, и они продолжили восстанавливать свои силы.

На 3-й день наши основатели увидели истинную природу своего спасителя. В их ослабленном состоянии они не могли понять, что их оберегает целая семья медведей. Разброс размеров и возраста мяса означал, что призрачный медведь не был уединённым хищником, как они думали до этого, а обладал прочными семейными связями. Это открытие вдохновило наших создателей вернуться к Николасу с убеждённой в важности семьи, и сразились за право служить Кланам одной командой.

На их длинном пути обратно к людям наши основатели стали свидетелями территориального спора между двумя молодыми призрачными медведями. Охваченные благоговейным страхом от вида первобытной красоты конфликта, они поклялись вернуться в снега и проверить себя в схватке против призрачного медведя, как только они полностью восстановят свои силы после недавнего тяжёлого испытания. По возвращении в Клан солидарность, проявленная Тсенг и Йоргенссоном, произвела такое впечатление на Николаса, что он позволил им остаться вместе.

РОЖДЕНИЕ КЛАНА

Как только они восстановили свои силы, Николас пришёл к Тсенг и Йоргенссону и проинформировал их о своём решении, что назначает их обоим в Клан Призрачного Медведя. После пройдя Испытание Положения, они быстро уничтожили всех 6-х оппонентов, что привело их к лидерству в Клане. История их знакомства с призрачными медведями разошлась по всем Кланам, т.к. воины Клана Призрачного Медведя, естественно, обращаются к Тсенг и Йоргенссону, чтобы они научили их тому, как им следовать тотему Клана на практике и тактически.

Разрешение Николаса влиться в Клан Призрачного Медведя позволило им следовать Пути Кланов, и Тсенг и Йоргенссон стали родоначальниками многих традиций Клана. Наиболее важной из них – это дух товарищества, который скреплял всех первых 40 воинов нашего Клана. Надеясь создать сильные связи преданности, большие, чем просто в команде или даже в типичном военном подразделении, наши основатели боролись за то, чтобы сделать своих воинов настоящей семьёй.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Гурдель
Снука

МехВоины

Беккер
Холл
Йоргенссон
Тсенг

Элементалы

ДельВиллар
Кабрински
Вонг

Аэрокосмические Пилоты

Буржон
Девон
Гилмур

В это время железные матки и вернорождённые воины стали только появляться, и поэтому концепция семьи ещё не была отвергнута.

На праздновании первой годовщины своего знакомства с призрачным медведем Тсенг и Йоргенссон возглавили охотничью партию в Антактику Страны Мечты, чтобы впервые провести ритуал Когтевания. Партия вышла на след огромного призрачного медведя, любовавшегося северным сиянием на небе Страны Мечты. Хотя они могли легко поймать отвлечённого медведя, Ханс Йоргенссон встал в полный рост и издал громкий боевой клич. Медведь очнулся от забытья и в ответ издал оглушающий рёв. Разослав по бокам своих товарищей, Йоргенссон сразился со зверем в одиночном бою. Они кружили друг вокруг друга, каждый нанёс по несколько ударов, пробуя своего противника. Используя только грубое копьё и свою быстроту, Йоргенссон победил медведя, нанеся ему молниеносный удар в глаз и глубоко вогнав копьё в голову зверя.

Испытывая благоговейный страх при виде этой победы, партия двинулась вперёд и вскоре вновь столкнулась с другим медведем. Легенды говорят, что этот второй медведь был медведихой, самкой первого медведя. Которая поспешила на его предсмертный рёв. Сандра Тсенг решила, что это подходящий случай теперь уже для неё, и метнула своё копьё изо всех сил в сердце медведихи. После этого больше ни одного медведя не появилось из снега, т.к. они понимали, что встреча лицом к лицу с нашими основателями не сулит добра. Партия возвратилась спустя 3 недели, а история об ошеломительном успехе наших основателей стала известна во всех кастах Клана

Призрачного Медведя.

Возвращение в Пентагон

Когда Николас объявил себя ильХаном и установил для каждого из Кланов командную структуру из 2-х Ханов, воины Клана Призрачного Медведя быстро выбрали своими лидерами Тсенг и Йоргенссона. ИльХан с готовностью утвердил это решение, и новые Ханы начали готовить свой Клан к освобождению Пентагона.

Их целью стал мир Аркадия, где они сражались вместе с Кланами Духа Крови, Звёздного Ужа и Стальной Гадюки. Хотя наши основатели побеспокоились о взаимодействии с другими 3-мя Кланами, обстоятельства сложились против них. Клан Звёздного Ужа возглавлял главный военный советник Николаса, Абсалом Траскотт, человек сильной убеждённости и высокого мнения о себе. Он ни у кого не просил помощи. Духи Крови были нейтральны к Медведям, союзничая со Стальными Гадюками. По причинам, которые затерялись в истории, наши основатели не связались с Ханом Гадюк (позднее она стала известна среди Гадюк только как «Хан-предатель», что доказывает мудрость наших основателей, не доверявших ей. Из уважения к Гадюкам я не буду касаться деталей её предательства; достаточно сказать, что наши основатели имели причины избегать Клана Гадюк).

Поэтому Медведи сражались на Аркадии в одиночку, что в итоге принесло преимущество. Воины-Медведи были прекрасно подготовлены для работы командой, но не были готовы к работе с другими Кланами. Первая высадка Медведей была малочисленной, но они привели в замешательство аэрокосмический патруль Аркадии. Лишь превосходящее мастерство пилотов позволило всем войскам Медведей приземлиться. Остатки аэрокосмических сил мятежников проследовали для изматывания приземлявшихся войск Ужей, подвергая всю операцию Клана серьёзной опасности. Если бы не гордыня Клана Звёздного Ужа, оба наших Клана могли бы в этот момент быть вместе; сделай мы так, мы бы чувствовали себя получше.

После первых проволочек Медведи в операции на Аркадии стали действовать лучше. В ходе сражения оба основателя рисковали жизнями в самоотверженных актах героизма, подавая своими действиями личный пример. Многие указывают на то, что наш Клан был последним, выполнившим свои задачи в Пентагоне, на неделю дольше, чем это сделали даже Ужи, методично очищая свою территорию. Однако Медведи также понесли наименьшие потери среди Кланов, атаковавших Аркадию, как указывают на то записи и гражданские. Клан Призрачного Медведя взял столько же связанных, сколько и Ужи, пополнив свои ряды свежими ветеранами, решившими присоединиться к победителю. При доброжелательном руководстве Тсенг и Йоргенссона эти новые Медведи стали инструментом укрепления изначального доминирования нашего Клана на Аркадии.

Неназываемый Клан

*И мы свято придерживаемся того,
Что бы ничего не осталось незавершённым;
Неназываемый удрал от Волка,
Но они не удерут от Медведя вновь.*

- Из Клятвы Принятия, Клан Призрачного Медведя

Повествование этой части нашей истории причиняет мне боль, но насколько она неприятна, настолько же она и важна. Каждый школьник знает об Уничтожении Неназываемого Клана, поэтому я не буду повторять сведения о ереси этого Клана. Однако многие не знают, что небольшая часть Неназываемых избежала Уничтожения, и в этом был виноват мой Клан.

Медведи отчаянно хотели гордиться уничтожением Неназываемого Клана. Больше всех оскорблена решением Великого Совета была Хан Тсенг; Медведи чтили ильХана за отца великой семьи Кланов, а неповиновение отцу непочтительно. Когда честь уничтожить Неназываемых была предоставлена Кланам Волка и Чёрной Вдовы, Медведи были шокированы и разъярены этим. Наши основатели согласились следовать решению Великого Совета, но не все солдаты-Медведи последовали их примеру.

Трусливо пытаясь избежать Уничтожения, войска Неназываемого Клана разбились на множество групп и разбежались по всем закоулкам пространства Кланов, каждая из них нашла достаточно запасов, чтоб выжить вдали от цивилизации. На маленьком спутнике в системе Аркадии патруль Медведей выследил небольшую группу этих ренегатов, получавших запасы из тайного хранилища. Патруль не поднял тревогу, и ренегаты невредимыми покинули пространство Кланов. Командир патруля, Звёздный Капитан Амон, доложил об инциденте годы спустя на смертном одре, сказав, что ему претило поднимать тревогу. Он категорически заявил: «Выслеживать Неназываемый Клан – почесть, которую мы отвергаем. Если бы Волки точно знали, как их остановить, они бы сделали это. То, что они потерпели в выполнении этой задачи неудачу, нисколько не беспокоит меня или моих людей».

Рассуждая так, Амон, очевидно, не чувствовал за собой никакой вины. Однако для остальных из нашего Клана этот эпизод – позорное пятно на светлом пути. Волки были оскорблены этим открытием, и начали в отместку набеги на наши владения. Пока наши Ханы успокаивали Совет, урон уже был нанесён. Клан Волка и Призрачного Медведя навсегда остались недовольны друг другом. С тех пор, несмотря на официальное искупление, тень позора Звёздного Капитана Амона легла на наш Клан, на честь каждого из нас. Вдобавок к осуждению ильХаном уцелевших Неназываемых и их потомков, каждый воин-Медведь, после принятия в ряды воинов, даёт торжественную клятву выслеживать везде и всех потомков Неназываемого Клана, пренебрегая любыми другими интересами, пока задание не будет выполнено.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Золотой Век, словно в насмешку названный так после гибели Николаса Керенского, для нашего Клана был временем процветания, несмотря на трагедию, перенесённую в его начале нашим Кланом. Спустя некоторое время после смерти Николаса наш любимый Хан Сандра Тсенг была убита, защищая своё генетическое наследие от Хана Франклина Озиса из Клана Дымчатого Ягуара. Потеря опечалила весь Клан, которым наши основатели руководили вот уже 38 лет. Похороны Тсенг стали простой церемонией единения всех

религиозных вер воинов-Медведей. Это поминовение стало традицией, когда мы теряли своего Хана или огромное множество воинов.

Когда воины с Родовыми Именами Клана собрались вместе, чтобы выбрать нового Хана, одним из кандидатов был Звёздный Полковник Торамано Тсенг. Очень опытный МехВоин и убедительный собеседник, он также был в первом sibko вернорождённых, выращенных Медведями, а его генетической матерью была Сандра Тсенг.

Возможно, его наследие и решило исход голосования, во всяком случае Торамано Тсенг был выбран нашим 3-м Ханом в возрасте 28 лет, это был первый вернорождённый Хан среди всех Кланов. Его опытное руководство привело к успеху программ выращивания, этим было положено начало тому, что в Кланах вернорождённые стали ставиться выше своих вольнорождённых братьев.

Потрясённый потерей своей жены, вскоре после избрания Торамано Ханс Йоргенссон оставил пост Хана. Пост Йоргенссона заняла Корина Тсенг, а Фредерик Йоргенссон получил пост Хранителя Закона, обеспечив продолжение выдающихся положений Родовых Линий Тсенг и Йоргенссон. Ханс умер во сне 10 лет спустя. Из уважения к нашим основателям, а также из-за продолжавшегося успеха наших Ханов, Медведи по традиции выбирают на пост Ханов только носителей Родовых Имен Тсенг или Йоргенссон. Так получалось, что наш Клан нёс сильные потери и имел трудности, когда несколько раз им руководили носители других Имен.

В Золотом Веке Медведи процветали, но наша природная осторожность помогала нам. Основное усилие было направлено на сохранение чувства семьи в традициях Тсенг и Йоргенссона, даже когда концепция семьи в целом стала систематически уничтожаться в Кланах. Поэтому эта традиция постепенно стала приучать Медведей не доверять тем, кто не входит в их «семью». С годами эта подозрительность развилась в архитипичное поведение Медведей «подождать и посмотреть». Например, Медведи были последним Кланом, принявшим технологию ОмниМеха, разработанную Кланом Койота. Занимаясь множеством мелких разработок, учёные Медведей предостерегали от принятия новых боевых машин. Лишь полоса уязвивших их поражений от врагов, имеющих эту технологию, смягчила нас. В 2873 году наши войска захватили несколько неповреждённых ОмниМехов у Клана Адских Лошадей и быстро развернули производственные мощности для выпуска своих собственных ОмниМехов.

Несмотря на нашу приверженность новому поведению, Клан Призрачного Медведя в Золотом Веке сделал несколько изобретений. Пока другие Кланов по-прежнему использовали планетарные шахты для добычи полезных ресурсов, Медведи разработали улучшенную технику астероидных шахт. Эта открытие дало нам богатый товарооборот, хотя мы имели достаточно руд металлов, чтобы сохранить лидирующее положение на этом рынке. Благодаря такому изобию материалов, Тумен Медведей всегда был прочен. Другие улучшения в агрикультуре и науке достаточно явно показывают, что Медведи не спали столько, сколько их агрессивные соседи в ходе Золотого Века.

Килбурн Йоргенссон

В Золотом Веке произошёл подъём Килбурна Йоргенссона, самого любимого Хана в нашем Клане помимо основателей. Один из первых Элементалов, выращенных нашим Кланом, Килбурн был особенно крупным и сильным воином, с необычно спокойной манерой поведения и изяществом для его роста. Выбранный на пост Хана в 2902 году, Килбурн был способным послом в других Кланах, а также и способным стратегом и свирепым воином. Учтивый и обаятельный, он улучшил представление об Элементалах в глазах воинов другого типа, обычно относившихся к Элементалам как к жестоким и худшим.

Из-за близкого расположения друг к другу Медведи и Лошади долго конкурировали за территорию и генетические наследия. В 2921 году Килбурн лично повёл свой Клан на штурм завода Лошадей Tokasha MechWorks на Токаше. Вероятно, отчаявшись защитить наиболее важный завод по выпуску БэтлМехов, Хан Лошадей Аарон Кобб заявил необычно крупные защитные войска. Килбурн ответил тем же, и битва началась. Лошади сначала поставили нас в тупик в начале штурма своей тактикой обхода, но поворот в сражении произошёл тогда, когда в середине речи по воодушевлению своих деморализованных солдат очередью из автопушки был убит Килбурн. На мгновение над полем боя повисла тишина – всё были поражены случившемся.

И тут Медведи впали в ярость. Стремясь отомстить за гибель своего любимого Хана, они с яростью берсерков напали на Лошадей. В большинстве диких сражений со времён кампании Пентагона более века назад Медведи буквально вырезали Лошадей, не оставляя в живых никого из уцелевших. К их чести, Лошади отважно сражались с таким противником и даже пытались сразаться и при отступлении. Их отступление быстро вылилось в бегство; Хан Кобб объявил о полном отступлении, оставив наиболее важное владение своего Клана в надёжных руках Медведей. Потеря Токаши Лошадям стоила очень дорого, и между нашими Кланами по-прежнему не угасает вражда.

ОПЕРАЦИЯ ВОЗРОЖДЕНИЕ

Хотя доктрина Скрытой Надежды Великого Отца – что когда-нибудь мы вернёмся во Внутреннюю Сферу – была нам дана с самого начала, первые поползновения начать Возвращение начались в 2980 году. Разрозненные донесения разведки о Периферии, полученные в 2984 году, положили начало Великим Дебатам, которые раскололи Клан на фракции Хранителей и Крестоносцев. В центре всей этой деятельности была Хан Медведей Надя Уинсон – смешно, что она была взята как изорла у наших старых врагов Волков, мыслящих как Хранители. Она также была и верным Крестоносцем, в ярком контрасте с нынешним мнением нашего Клана.

В 3000 году позиция Крестоносцев значительно окрепла и Хан Уинсон призвала поставить этот вопрос на голосование в Великом Совете. И вновь Волки встали на пути Клана Призрачного Медведя, представив так называемый «Компромисс Драгун» для сбора информации о Внутренней Сфере. Как они и надеялись, это задержало вторжение на 50

лет, что гарантировало отстранение Хана Уинсон от участия в деле, которое она так долго готовила.

Прибытие в 3048 году корабля КомСтара *Исходящий Свет* привело к немедленному голосованию за вторжение, и опять Волки выступили против этого. В состоявшемся Испытании Отказа, когда наш Клан с гордостью стражал за сторону Хана Лео Шоуэrsa из Дымчатых Ягуаров, Волки были побеждены. Однако Ханы Медведей Норниан Тсенг и Урсула Йоргенссон были убиты в сражении Ханом Ульриком Керенским. В речи к Великому Совету Ульрик прокомментировал это, что ситуация требует нового мышления. Наш Клан воспринял это близко к сердцу, и, игнорируя традицию, выбрал Ханами Карла Буржона и Терезу ДельВиллар.

Великий Совет решил, что войска вторжения будут составлять 4 Клана. В последовавших за этим Испытаниях Медведи сражались отважно и заслужили почётное место во вторжении, атакуя по выделенному коридору между Синдикатом Драконов и Свободной Республикой Расалхаг. Хан Буржон ожидал небольшое сопротивление во Внутренней Сфере и хотел избежать напрасного обременения владений Клана в домашних мирах из-за военных предприятий. Поэтому флот Медведей нёс мало запасов и материалов.

Ложное Начало

Передовые части войск Медведей легко выполнили свою задачу на Периферии. Задним умом мы понимаем, что эти лёгкие победы над слабыми и дезорганизованными армиями наполнили наш клан ложным чувством превосходства над Внутренней Сферой. Вместе с нехваткой достаточных запасов это привело к вялому участию нашего Клана в первых 2-х волнах вторжения. Однако и Медведи одерживали впечатляющие победы. Завоевание Тулы (Thule) в 1-й волне и Джаретта (Jarett) во 2-й были тяжёлыми и отличались захватывающими сражениями, и Медведи многих отличившихся врагов взяли как связанных. Однако, вопреки этим победам, наш Клан двинулся вперёд гораздо медленней, чем другие, в основном из-за того, что Хан Буржон решил оставить только небольшие гарнизоны на завоеванных мирах, которые в нескольких случаях были опрокинуты восставшими вольнягами. Усмирение этих мятежников требовало перемещения солдат с фронта; войсковые движения, плюс истощение запасов, привели к нашему отставанию от других Кланов.

Лео Шоуэрс, избранный ильХаном вторжения, убедил наших Ханов, что лучшей надеждой на быстрое продвижение Медведей будет заявка их на право вторжения в Расалхаг, которая лежала рядом с границей коридора вторжения Волков, и была доступной и престижной целью. Захват этого ключевого мира пойдёт во благо Медведей и замедлит головокружительное продвижение Волков. Как первая ступень к Расалхагу Ханы Медведей решили провести атаку на Последнюю Границу (Last Frontier), этим начиналась 3-я волна вторжения. Новички из 1-го Гражданского оказали слабое сопротивление, но случайным залпом из РДД была убита Хан ДельВиллар.

Хан Буржон сплотил солдат и обезопасил планету. А также собрал воинов с Родовыми Именами для выбора нового саХана.

С небольшим отрывом победила Звёздный Капитан Алета Кабрински, Хранитель Клятвы Клана и агрессивный пилот лёгкого Меха. Своим первым действием как саХан она осудила проведение Ханом Буржоном вторжения, похвалив его воинское мастерство, но подвергнув порицанию его плохие стратегические навыки. Многие из собравшихся воинов разделяли её критику, побуждая её бросить вызов Хану Буржону за его пост. На это место она рекомендовала райстара, аэрокосмического пилота Бьёрна Йоргенссона. Хан Буржон не смог прекратить воинский произвол, приведший к открытому голосованию. Было единогласно решено, что Звёздный Полковник Йоргенссон станет новым Ханом Клана.

Карл Буржон немедленно вызвал его на Испытание Отказа, решив сражаться в своём Мехе. Йоргенссон имел мощное телосложение, выращенный, чтобы стать МехВоином, что делало его опасным противником в рукопашной схватке; Буржон, в противовес ему, был худощав, с годами он превратился в скандалиста. Решив сражаться в машинах, Йоргенссон выбрал свой истребитель *Киргуиз*. Несмотря на использование Буржоном местности с джунглями, которые укрывали его Мех от обстрела, итог сражения не вызывал сомнения. Поставив во главе нового Йоргенссона, Клан Призрачного Медведя готовился к заключительному походу во вторжении.

Медведь прыгает вперёд

Новые Ханы немедленно стали осуществлять несколько реформ, чтобы направить Медведей на проторённый путь. Спрятав свою гордость, Хан Йоргенссон заключил контракт с Кланом резерва, ненавистными Стальными Гадюками, чтобы они стали гарнизоном на нескольких ключевых мирах, занятых Медведями. Слабые гарнизоны были главной причиной медлительности в первых волнах, и новый Хан решил не повторять ошибок своего предшественника.

Решающий торг за Расалхаг задержал реорганизацию Медведей, но 7 июля 3050 года он всё-таки состоялся на борту флагманского корабля *Матёрый Волк*. Хан Йоргенссон решил свести счёты с Ульриком Керенским за смерть Ханов Норниана и Урсулы 2-мя годами ранее. Торг был долгим и выверенным, ни одна из сторон не желала признавать своё поражение до самого конца. Когда заявка упала ниже предела в 5 Кластеров, Йоргенссон понял, что они проиграют. Ослабив Волков как можно больше, он заставил их опустить заявку до 3-х Кластеров. Примечательно, что Волки, захватывая Расалхаг, встретили упорное сопротивление и не могли взять его 15 дней, и лишь с помощью сведений от захваченного связанного Фелана Келла и счастливого вмешательства вспышки местного вируса помогли закончить захват. Это была месть Медведей.

Отказавшись от чести взять Расалхаг, наши войска продолжили двигаться к другим целям 3-й волны. Ведомые новыми динамичными лидерами и укреплённые дополнительные войсками, свободными благодаря Стальному Гадюкам, Медведи захватывали мир за миром в серии

блестящих побед. Хан Йоргенссон продолжил эту положительную тенденцию и в 4-й волне.

В этот период Хан Йоргенссон разработал новую политику, решив взаимодействовать с завоёванным населением. Вместо того, чтобы продолжать держать мятежников в тюрьмах, их решили использовать как помощников в воостановлении разрушенных сражениями городов. Работая бок о бок с солдатами-Медведями, народ стал лучше и положительнее относиться к нам, а Медведи, в свою очередь, стали оказывать помощь в просвящении своих новых вассалов. На планете Полицениго (Poliscenigo) войска Медведей помогли людям избавиться от местного диктатора-тирана. Местное население стало доброжелательно относиться к нашим солдатам, и планета стала основной ключевой базой и центром торговли в нашем коридоре вторжения. Однако, несмотря на эти инциденты, потребуется много времени, прежде чем Медведи существенно улучшат свои плохие отношения с завоёванными.

Ревущий Медведь

Никакой из Кланов не был шокирован более Медведей неожиданной гибелью ильХана Лео Шоузрса, убитого таранным ударом пилота Внутренней Сферы. Возвращение в пространство Кланов для выбора нового ильХана дало нам время для укрепления наших владений и сформулировать новые планы нападений.

Хан Йоргенссон надавил на касту торговцев Клана, чтобы они наладили прочную связь и организовали бесперебойную поставку из домашних миров во Внутреннюю Сферу. Это гарантировало, что последние действия вторжения не будут зависеть от недостатка материалов, а также готовило нас к будущим планам относительно Оккупационной Зоны. Наши Ханы также предложили, чтобы командиры отказались от ритуала зеллбриген, когда сражаются с врагами из Внутренней Сферы. Сначала только дезгра-наёмники атаковали безо всяких церемоний. Однако вскоре мы стали относиться к подразделениям и Внутренней Сферы как к бесчестным – они демонстрировали нежелание принять наши правила поведения.

Эти смещения в политике были вызваны смещением политики Кланов во время вторжения. Алета Кабрински, до этого верный Крестоносец, стала проявлять признаки смещения точки зрения к Хранителям. Возможно, смерть ильХана повлияла на неё лично, или, возможно, имея дело с народом Внутренней Сферы, она изменила своё отношение к нему. Независимо от причины, она всё более и более становилась Хранителем, не скрывая своих взглядов и перед Ханом Йоргенссоном. Йоргенссон в душе всегда был Хранителем, раздираемый старой враждой с Волками и уважением к ильХану Шоузрсу. Выступив теперь единым фронтом, многие воины Клана стали мыслить как они.

5-я волна вторжения имела оглушающий успех. Медведи захватили 18 миров, увенчав свои достижения захватом хорошо защищаемого мира Синдиката Алшайн (Alshain). Основной промышленный и стратегический центр Дома Куриты, с его потерей Синдикату был нанесён мощный удар и возвысив Клан Призрачного Медведя. Мы быстро разместили свои штабы на Алшайне, пока 5-я волна катилась дальше.

Столетия назад Великий Отец обещал своим детям возвращение во Внутреннюю Сферу. Многие поверили, что мы должны проделать это, завоевав Терру во имя Великого Отца, принуждая этих развращённых людей Наследных Государств увидеть правдивость Пути Кланов. Я верю в то, что это было решено впопыхах и из-за дезинформации. Судьба – рядом с нами, и мы должны лишь протянуть руку и взять её!

Мы, Клан Призрачного Медведя, завоевали многие миры Синдиката Драконов и Свободной Республики Расалхаг путём законных Испытаний Владения. После этого мы чётко управляли этими мирами и просвещали их народы, рассказывая им о Пути Кланов. Пока наши соседи продолжали стычки за сантиметры земли, мы укрепляли нашу позицию. Как итог, потери от набегов и гражданских беспорядков у нас были наименьшие, и наш Клан процветал.

Сегодня я стою перед вами, чтобы объявить, что Клан Призрачного Медведя уходит из пагубных тундр Созвездия Керенского в благословенные пастбища Внутренней Сферы: в Доминион Призрачного Медведя, на 39 миров, честно завоеванных нами. Это пространство будет впредь считаться территорией Клана, управляемой из новой столицы Клана на Алшайне.

Я убедил Великий Совет и Дома Внутренней Сферы, чтобы не надо сомневаться в наших мирных намерениях, это будет взаимовыгодно для всех. Вызовы этому решению будут встречены резким ответом, так будет до тех пор, пока никто более не усомнится в нашем праве на это.

- Выдержка из обращения Хана Йоргенссона к Великому Совету Кланов, Страна Мечты, 27 апреля 3060 года

Йоргенссон разработал неожиданный план: целый Клан должен будет переместиться на постоянное место жительства во Внутреннюю Сферу. Решив вынести этот план на голосование всей касты воинов как вопрос, очень важный для всех, решено было переместиться. Хотя это перемещение из пространства Кланов не нарушало каких-либо законов или традиций Кланов, мы, тем не менее, начали уходить скрытно, чтобы предотвратить в ходе операции хищнические притязания против владений или кораблей Медведей.

НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

Великий Отказ, в котором выиграла воскрешённые СОЗЛ на Стране Мечты, аннулировал всё вторжение, это вызвало разброд в Кланах – особенно это касалось нашего участия в нём (или, скорее, неучастия). Хан Йоргенссон решил, что Ханы-Хранители должны самоустраниться от участия в Испытании, этот акт некоторые расценили как слабость. Однако факт остаётся фактом, что вторжение – несмотря на наше участие в нём – было желанием Крестоносцев, и поэтому честь защищать/продолжать его целиком лежит на их плечах. Кроме того, наше право на перемещение было доказано, когда Великий Совет проголосовал за то, чтобы Изгнать нас – это решение было вынесено очень торопливо после Великого Отказа.

Наше возвращение во Внутреннюю Сферу началось в начале 3055 года и сейчас почти завершилось. Однако Клан Призрачного Медведя сохранил за собой пусть и символические, но важные владения в пространстве Кланов, среди них анклав на Аркадии, подаренный нашему Клану Николасом Керенским. Вдобавок элитный Кластер Медведей постоянно присутствует в традиционной заставе на Стране Мечты. Помимо этих баз, в Пентагоне или в Созвездии Керенского нашего ничего больше не осталось. Внутренняя Сфера – наш новый дом, и отсюда мы будем строить новое будущее.

В 3052 году на болотистой планете Токкайдо состоялось сражение за Терру, это стало концом продвижения Медведей. Хотя Хан Йоргенссон был недоволен таким поворотом событий, Хан Кабрински рассматривала этот конфликт как превосходную возможность привести вторжение к заключительной фазе, уверяя, что Кланов ещё будут побеждать. Как все хорошо знают, этого не случилось. Сражение на Токкайдо было самым кровопролитным в истории нашего Клана, ознаменовавшись ужасным уничтожением войск Медведей в лесу Холта ловушке КомГвардии. Эта ловушка сработала с ужасающим результатом. Вдобавок к тысячам акров болотистой земли Клан Призрачного Медведя потерял почти 2 полных Кластера в огне inferно. Если бы КомГвардия сражалась бы так и далее, Медведи, конечно же, на Токкайдо потеряли бы всё. Но этого не случилось и мы захватили и удержали один из 2-х назначенных городов несмотря на тактику дезгр наших оппонентов, и одержали неубедительную победу. Хотя Медведи надеялись на большее, мы сражались лучше, чем любой другой Клан за исключением Волков.

СЕЗОН СПЯЧКИ

Оказавшись перед лицом 15-летнего перемирия после поражения на Токкайдо, наши Кланов решили укрепить своё положение во Внутренней Сфере. Хан Йоргенссон в итоге разрядил ситуацию на оккупированных мирах, вернув большинство местных правительств на их места с минимальным вмешательством Клана. Желая увеличить коммерцию, Ханы развернули множество честолюбивых промышленных проектов, подняв темпы их развития и постоянно улучшая Тумен Медведей. Ограниченная торговля с Внутренней Сферой также была вменена касте торговцев под строгим присмотром воинов.

Однако в 3054 году усилия Медведей расширить индустрию и торговлю в Оккупационной Зоне начали пробуксовывать, озадачив месячными задержками между Кланом и Внутренней Сферой. Вдобавок воины-Медведи и низшие касты стали покидать домашние миры Созвездия Керенского, пока их коллеги во Внутренней Сфере прекрасными условиями на более чем 30-ти мирах, захваченных в законных Испытаниях Владения. Неизбежно стало назревать негодование, угрожая расколоть семью Медведей до того, как это пройдёт.

Стараясь усилить свой Клан и сплотить народ, Хан

Не надо обольщаться; наш разговор с собратьями и друзьями несколько не понизил нашего воинского духа. Но дни Операции Возрождение остались позади. Мы вошли в новую эпоху. и Призрачные Медведи, как некогда, первыми торят новый путь. Может быть мы и Хранители, но мы по-прежнему Клан, и мы не позволим бросать вызовы нашим владениям или нашей чести.

ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Клан Призрачных Медведя имеет несколько официальных церемоний или обычаев, опираясь на более широкий спектр традиций, чем даёт это Клану его уникальность. Покрепляемые знаниями и военной командной цепочкой, эти характеристики и делают Клан таким, какой он есть.

ДОСТОИНСТВО СИЛЫ

В сражении и в других ситуациях Медведи превыше всего ставят силу: не только физическую, но и силу характера и целеустремлённости. Наша сила позволяет нам процветать несмотря на нашу часто проявляющуюся закоснелость и постоянную политическую наивность. Основным фактором нашего развития – лёгкодоступность металлов и других ресурсов ещё со времён Золотого Века. Изобилие сырья у Медведей позволило держать в превосходном состоянии подразделения Мехов даже самых тяжёлых весовых классов, и позволило нашему Клану набирать силу более сосредоточенно, нежели, например, Волкам и Хеллионам.

С точки зрения отдельного человека сила каждого воина также считается наиболее важной. Подготовка к рукопашному сражению интенсивна как для МехВоинов, так и для Элементалов, и даже аэрокосмические пилоты смертельно опасны вне своей кабины. Каждый год команды из каждой Галактики проходят десятиборье Клана – эта традиция пришла из соревнований древней Терры. Победители этих соревнований получают уважение старших и занимают ведущие места в списке компетентных.

Ритуал Когтевание

Олицетворение уважительной силы у Медведей – Когтевание. Этому опасному обряду подвергаются только самые отважные воины-Медведи, но те, кто уцелеет, смогут попасть в высшие эшелоны власти Клана.

Только высокопоставленные воины из каждого Кластера, не прошедшие Когтевание, могут принять участие в ежегодных походах на Страну Мечту. Здесь Хранитель Закона Клана месяц возглавляет размышляющих и очищающихся кандидатов, как бы восстанавливая в их сердцах путешествие Тсенг и Йоргенссон перед попыткой проверить их тело. Затем кандидаты из каждой Галактики группируются в охотничьи партии и оснащаются лишь самым необходимым, включая пару охотничьих собак, которые помогут им выследить неуловимого зверя. Охотники начинают своё путешествие, вооружённые лишь простым металлическим дротиком, они должны найти призрачного медведя, победить его в бою и принести его тушу в основной лагерь как доказательство их свершения.



Из охотничьих партий возвращаются менее половины, и ещё меньше из них тех, кто с успехом выполнил задачу. Никакого бесчестия в провале нет, ведь испытание Антактикой Страны Мечты – тест на стойкость воинов вне нашего Клана. Обычно минимум одна охотничья партия возвращается с призрачным медведем. После осторожной церемонии из шкуры медведя для победителей выделяются плащи. Клань ненавидят пустую трату, поэтому освежёванная туша гордого создания зажаривается на костре, а её ломти раздаются среди всех кандидатов в надежде впитать силу великолепного зверя.

ПОСПЕШНОСТЬ РАЗОРИТЕЛЬНА

Основатели нашего Клана учили своих воинов, что «идти неосторожно – прийти к катастрофе». Как показала их медлительность в кампании Пентагона, Тсенг и Йоргенссон верили, что методичность и основательный подход для блицкрига будет предпочтительней. В том же русле Медведи рассматривают частичное выполнение обязательств худшим, чем их полное отсутствие. Мы понимаем, что не всё так просто, но наши основатели не присоединились к Исходу без должного рассмотрения.

Эта основная тенденция красной нитью проходит через философию Медведей. Стратегически и тактически Медведи движутся выверенными шагами. В сфере военных технологий мы не пользуемся непроверенным оружием, которое может расстроить наши ряды и порушить дело. Мы сначала проверяем всё вновь приобретённое, часто наблюдая за тем, как пользуются новой техникой другие Клань. Они будут использоваться лишь после того, как технология или тактика оказались полезными для перенятия их нашим Кланом.

Клан Духа Крови

Печально, что их идеализм так быстро обернулся изоляционизмом, а затем оброс горечью. Было время, давным-давно, когда наши Клань были союзниками.

Клан Облачной Кобры

В отличие от Киндраа Клана Огненного Мандрила, Монастыри этого Клана, кажется, не угрожают их единству. Наши отношения могут только улучшиться, т.к. Кобры верят в наш переход в лагерь Хранителей.

Клан Койота

Их день давно миновал, а они всё ещё продолжают держаться за свои традиции. Даже из-за одного этого мы уважаем этот Клан и его значительный дар детям Керенского.

Клан Алмазной Акулы

Нас беспокоит, что они, кажется, не заинтересованы в перестройке своего разбитого Тумена. Они – ценные союзники, но не неуязвимы. Они рискуют стать слишком специализировавшимся, чтобы выжить.

Клан Огненного Мандрила

Сомнительность их Киндраа вызывает у нас отвращение. Клан, делящий себя, не устоит; это – завешание им, которого Мандрилы уже давно не придерживаются.

Клан Гигантского Скорпиона

Этот Клан – сплошная неясность. Они обладают огромным потенциалом, но всё ещё не понимают этого. Распыляя себя наркотическими веществами и связав себя церемониями, они отдаляются от подлинного величия.

Клан Адских Лошадей

Потеря Килбурна Йоргенссона никогда не позабудется, но наша месть имеет свои пределы. Лошади допустили ошибку, но они заслуживают уважения за их изобретательность и отвагу.

Клан Ледяного Хеллиона

Судя по их нынешнему Хану и истеричному характеру его Ярости Хеллиона, они всё лают, но никак не укусят. Поспешность разорительна; этот Клан сильно потеряет, если в ближайшее время не предпримет ничего стоящего.

Великое Творение

Среди множества достоинств, Хан Килбурн Йоргенссон был исключительным скульптором и музыкантом. Хотя некоторые воины высмеивают артистическое восприятие, на протяжении истории многие великие воины были такими артистами. Во внутреннем дворе своего штаба Килбурн ваял массивную статую призрачного медведя, которого он убил в своём Когтевании, в натуральную величину. Он начал скульптуру сразу же после возвращения с этого обряда, чтобы создать монумент великолепного зверя, которого он сразил. Когда это было возможно, он продолжал свою работу над скульптурой во внутреннем дворе, дорабатывая её или добавляя какие-то детали. Однажды его помощник спросил, скоро ли он закончил свою статую. Хан загадочно ответил: «Когда я закончу свой путь, тогда и будет завершена статуя». Спустя месяц Хан погиб в сражении. Сейчас статуя стоит как страж у Часовни Родового Имени Йоргенссон в Земле Свободы (Парк Мира) на Стране Мечты.

Скульптура работы Килбурна Йоргенссона подала идею создания «Великого Творения», демонстрирующего способность к долговременному достижению цели. Обычно это выражается в форме артистического воплощения: в скульптуре, музыкальной композиции, картине и т.д. творение начинается после посвящения личности (для воинов это происходит после Испытания Положения) и работа над ним длится всю жизнь – если возможно, каждый день, шаг за шагом. Такая работа никогда не может быть «завершена» по-настоящему. Как и жизнь, Великое Творение – нескончаемое путешествие. Часто в Великом Творении принимает участие троткин, особенно когда усилия направлены на создание внушительного Творения вроде монументальной скульптуры. Этот тип Великого Творения в некоторых случаях даже более значим, т.к. вовлекает коллектив.

По традиции от каждого воина ожидается создание Великого Творения, показываемого на соответствующей погребальной церемонии. Творение включается в кодекс воина после его смерти как символ духовности воина. В случае воинов с Родовыми Именами Творение выставляется на постоянное обозрение в Земле Свободы около Часовни Родового Имени воина.

ЗНАЧЕНИЕ СЕМЬИ

Тяжкий труд и целеустремлённость – вот краеугольные камни ежедневной жизни Медведей. Эти склонности типичны для Кланов, но Медведи ещё больше их развили и укрепили концепцией семьи. Противное для всех остальных Кланов слово, *семья* имела уникальный смысл для нашего Клана, основанного как раз женатой парой. За 38 лет правления первых Ханов Тсенг и Йоргенссон прививали своим воинам уникальное чувство товарищества и братства. С годами эти первые воины передавали своё чувство тем, кто был под их началом. Интенсивность общения понижалась с ростом Клана, но основное чувство осталось неизменным. До сих пор воинов-Медведей связывают прочные узы с их троткинами и подчинёнными, дружба длиною в жизнь – широко распространённое явление.

Это дало Медведям непередаваемое чувство *чести мундира*, но также иногда служило и причиной наших слабостей. Узы настоящей дружбы трудно разрушить, и когда воины находятся на поле боя, это чувство сопричастности иногда приводит их к неоправданному риску оказать помощь своему троткину. Хотя часто это приводит к героическим подвигам и проявлению доблести, так же часто это приводит и к потере. Перевод также может оказаться проблемой, т.к. присоединение кновому подразделению означает налаживание новых связей и отказ от старых. Новые подразделения или же подразделения, созданные из отделённых друг от друга, изначально слабые. По этой причине солдаты-Медведи обычно переводятся между подразделениями Звёздами или Бинариями, а не по-отдельности.

ПОДГОТОВКА

Подготовка Медведей – грубая, и делает упор на физической силе. Все воины, даже аэрокосмические пилоты, проходят интенсивное обучение ближнему бою. В отличие от многих Кланов, провал на первом Испытании Положения не приводит к немедленному переводу стремящегося стать воином в ряды низших каст. Вместо этого кадет переводится в другую воинскую подкасту, на основе тестирования его или её наклонностей, в надежде, что здесь кадет сможет полнее реализовать себя. Эта система позволяет кадетам избежать раннего покидания обучения. Если воин же не получил звание в новой подкасте, то только тогда он переводится в низшую касту, что сокращает расходы на обучение плохих кандидатов.

ВОЙСКА

Клан Призрачного Медведя обладает крупнейшими войсками в Кланах: 5 Галактик ОмниМехов 1-го эшелона, включая полную аэрокосмическую поддержку и Элементалами, плюс 8 Галактик 2-го эшелона. Вместе с элитными Кешиками Клан имеет Тумен приблизительно в 58 Кластеров. Свою массивную армию Клан набирал медленно и настойчиво. Сведя после Токкайдо полномасштабные конфликты к минимуму, мы не пострадали так, как наши соседи.

В ходе перемещения во Внутреннюю Сферу Медведям потребовалось разработать развёрнутую улучшенную сеть логистики. Она хорошо нам послужила и позволила успешно перебросить огромные силы через множество миров.

БэтлМехи и бронемшины Медведей очень часто раскрашиваются согласно зимней камуфляжной схеме – серым и белым, если условия ландшафта не требуют других цветов. В подразделениях 1-го эшелона Мехи часто добавляют голубой.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Тумен Медведей акцентируется на силе и скорости, развёртывая Мехи с такой огневой мощью, сколько позволяют их броня и охладители. Быстрые Мехи, вроде *Fire Moth*, обеспечивают развёртывание значительного количества Элементалов Медведей, а небольшие, но не менее эффективные аэрокосмические войска прикрывают наземные части.

В основном Кластера Медведей состоят из 3-х Тринариев ОмниМехов (часто включая в себя одну или больше СуперНов), 1 Бинарий Элементалов и Бинария АКИ. Кешики возглавляют каждую из Галактик 1-го эшелона; они представляют собой отдельный усиленный Тринарий из 4-х Звёзд, обычно это СуперНовы.

Существующие специализированные Кластера по составу отличаются от стандарта, хотя эти отличия и незначительные. Ударные Кластера имеют высокую концентрацию быстрых и способных к прыжкам Мехов, а штурмовые Кластера – наоборот. Имеют множество тяжёлых и штурмовых Мехов. Возможно, самое необычное явление – это фаланговые Кластера. Эти подразделения 2-го эшелона организованы и подготовлены для специфических защитных задач и всегда содержат массу традиционных транспортов вместе с пехотой и БэтлМехами.

Ещё со времён Тсенг и Йоргенссона Медведи обладают открытой командной структурой. Хотя и более жёсткая, чем в первые дни нашего Клана, она гораздо гибче по сравнению с цепочками высшего командного эшелона, например, Дымчатых Ягуаров или Звёздных Ужей. Воинов поощряют к новшествам и развитию собственного мышления. Однако ожидается, что каждый воин положится на своего командира и его боевой план и не будет тратить попусту время на его обсуждение, не видя общей картины сражения.

Войска БэтлМехов

В отличие от многих Кланов, вынужденных использовать лишь то, что есть в их распоряжении и развивать боевую доктрину в сражении, Медведи выстроили Тумен таким, каким они себе его представляют. Большинство предпочитаемых Медведями Мехов используются специфически: как сверхбыстрые поисковики – *Fire Moth* или *Viper*, а как тяжёлые ударные оружейные платформы – *Mad Dog* или *Executioner*. Эти тяжёлые и штурмовые Мехи обычно характеризуются широким диапазоном оружия, которое может наносить удары на всех дистанциях. Со времён битвы за Токкайдо они стали оснащаться в основном энергетическим оружием.

Предпочтение, отдаваемое Медведями Меху *Fire Moth*, кажется идёт вразрез с представлениями о нашем Клане; однако Клан использует их почти исключительно для переноса Элементалов. Для более типичных разведывательных ролей Медведи используют Мехи потяжелее – *Viper*.

Клан Нефритового Сокола

Находясь среди агрессивного народа, Соколы могут стать ещё более агрессивными. Однако они не смогут быть в одиночестве. Если они не будут осторожны, они обнаружат себя под Волками.

Клан Нова Кота

Мы всегда хорошо отзывались о Нова Котах, и считаем позором, что они выбрали сторону врага. Настоящей Звёздной Лиге ещё предстоит возродиться. Возможно, у них были причины так поступить, но предательство есть предательство.

Клан Снежного Ворона

Хотя наш союз был чисто эстетическим – оба наших Клана имеют арктический тотем, – он перерос в дополнение войсками и методами. В каждом случае, даже когда им это было неудобно, казалось, Вороны превосходно чувствуют себя там, где нам чего-то не хватает.

Клан Звёздного Ужа

Слишком быстро они хотят встать на плечи гигантам. Нужно им посоветовать научиться ходить, прежде чем начать бег, чтоб не растратить впустую этих изорл Барсуков.

Клан Стальной Гадюки

Они верят в то, что они лучшие, ещё с кампании на Пентагоне, во время сражения за Аркадию. Любому Клану, который держит своего настоящего Хана в туалете, доверять нельзя.

Клан Волка

Они могут защитить лишь половину своих миров, став ещё более надменными, чем до этого. Разрозненный Клан с разрозненным Туменом не может и пытаться задира голову, если не хочет упасть в пропасть.

Пехотные войска

Медведи сильно предрасположены к бронекостюмам, развёртывая, возможно, крупнейший контингент Элементалов в Кланах. Мы – единственный Клан, обладающий Галактикой, полностью состоящей из солдат в бронекостюмах. Хан Килбурн Йоргенссон, сам Элементал, разработал в Золотом Веке множество необычных тактик для бронекостюмов, которые Медведи по-прежнему используют с огромным успехом. Единственный Клан, более опытный в использовании Элементалов – это Клан Адских Лошадей, хотя их настойчивость широко развёртывать бронемашину может свести на нет любое преимущество, которое может оказаться у войск Медведей.

Аэрокосмические части

Большинство аэрокосмических пилотов Клана генетически отличаются от МехВоинов. Пилоты выращены для выполнения своей задачи, с увеличенным аппаратом восприятия и даже с укрупнённым мозгом. Говорят, что эти пилоты могут видеть дальше и думать быстрее, чем обычные люди, что позволяет им лучше управлять своими машинами ценой малого роста и относительной физической хилости.

Учёные Медведей не разработали фенотип аэрокосмического пилота. Всегда медленно принимая новые концепции, Медведи чувствовали, что увеличение изменений у пилотов будет претерпевать значительный дисбаланс из-за потери физической силы и стойкости. Часто критикуемый за своё нежелание принимать новую поросль, Тумен Медведей всегда страдал от второразрядности аэрокосмических войск, хотя эти недостатки не были настолько серьёзными, чтобы мы не могли защитить себя в воздухе. Медведи имеют Родовые Линии аэрокосмических пилотов, но воины, получаемые из этого хранилища, не особенно отличаются от МехВоинов.

В последние годы Медведи доказали, что пилоты Внутренней Сферы часто равны по своим возможностям их противникам из Кланов несмотря на генетические манипуляции последних. Фактически нынешний Хан Медведей – один из лучших пилотов АКИ, несмотря на генетическую выращенность как МехВоина.

Военно-космические войска

Как и во многих других Кланах, WarShip'ы всегда у Медведей всегда были на втором плане – это необходимое зло для использования против бандитов и других непорядочных врагов. С командами, исчисляющимися сотнями людей, на борту WarShip'ов трудно достичь чести и славы для отдельного человека. Однако для Медведей этот нехваток возможности личных достижений не настолько ужасен, как это может показаться. Наша склонность к работе коллективом даёт команде WarShip'а Медведей более высокую мораль и, следовательно, лучшее выполнение работы, чем у большинства других.

Для такого крупного Клана Медведи имеют относительно мало WarShip'ов, хотя это приносит меньше головной боли, транспортировка между Внутренней Сферой и домашними мирами практически прекратилась. 14 WarShip'ов нашего флота в основном используются для защиты ключевых миров в наших владениях во Внутренней Сфере и для эскорта JumpShip'ов, перевозящих важный груз рядом с тревожными границами.

Перемещение нашего Клана во Внутреннюю Сферу стало возможным благодаря внушительной

флотилии транспортных WarShip'ов, включая *Берлога Самки (Den Mother)* и *Иггдрасиль (Yggdrasil)* класса *Каррак (Carrack)*; *Лодочник Урсина (Ursine Boatman)* класса *Волга (Volga)* и *Великий Медведь (Great Bear)* и *Левуафан (Leviathan)* класса *Левуафан (Leviathan)*. Флагманским кораблём Клана, назначенным в Галактику Альфа, официально является *Побег Дьерона (Dieron's Run)* класса *Камерон (Cameron)*, хотя в военно-космических сражениях чаще всего флагманским кораблём является *Медвежья Берлога (Bear's Den)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)* из Галактики Бета. Флот балансируется гибким военно-космическим резервом, при необходимости назначаемым военно-космическим помощником Хана – Джерродом Гилмуром. Военно-космический резерв состоит из *Чёрного Призрака (Black Ghost)* класса *Фредаза (Fredasa)*, *Урса Младший (Ursa Minor)* класса *Йорк (York)*, *Белый Коготь (White Claw)* и *Белый Клык (White Fang)* класса *Эссекс (Essex)*, *Вьюга (Blizzard)* и *Ледоруб (Icepick)* класса *Лола III (Lola III)* и *Урса Старший (Ursa Major)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*.

УНИФОРМА

Полевая униформа, носимая невооружёнными пехотинцами, а также Элементалами, МехВоинами, аэрокосмическими пилотами и командами бронемашин, когда они вне машин, состоит из комбинезона серой камуфляжной расцветки, украшенного чёрным утилитарным поясом, кобурой ручного оружия и плечевыми нашивками, выполненными в виде когтей медведя. Знак отличия Клана носится на правом плече; ниже него – знак отличия, указывающий Точку воина. Знак отличия Кластера и Галактики воина носится на левом плече. Знак отличия звания располагается спереди и в центре шлема или накладки.

Строгая униформа – это простая серая рубашка и сине-серый жилет и брюки, с чёрно-серыми лампасами и золотыми пуговицами. Дополнительный чёрный галстук и пояс делают эту униформу Медведей напоминающей униформу, широко распространённую в армиях в конце 20-го века. От неё она отличается тем, что на каждом плече вышиты тёмно-серые когти. Знак отличия звания носится в петлицах. Знак отличия Клана носится на правом плече. Офицеры звания Звёздный Полковник и выше носят на правом плече золотой эполет.

Церемониальная одежда предназначена для наиболее важных случаев, вроде Обряда Принятия, церемонии Родового Имени и заседания Великого Совета. Униформа состоит из простого чёрного костюма, поверх которого носится огромный драпированный плащ из светло-голубого меха. Воины, успешно прошедшие Когтевание, могут носить белый плащ, выделанный из шкуры убитого ими призрачного медведя как часть церемониального одеяния вместо обычного чёрного плаща. Шкура медведя достачна для того, чтобы каждый член партии, успешно прошедшей Когтевание, мог сделать для себя плащ, а не только тот, кто и убил медведя. Обычно воин, который собственно и убил медведя, украшает плечи своего плаща зубами медведя, а другие члены его команды носят когти медведя. Вместо обычной церемониальной маски Медведи носят белый шлем, имеющий вид головы стилизованного медведя, а воины, прошедшие Когтевание, часто выделывают части шлема из черепа призрачного медведя.

Знаки отличия звания и подразделения

Все знаки отличия звания у Медведей получаются из знака отличия Ханов, золотой головы стилизованного медведя. Знак отличия Командира Галактики делит голову на две вертикальные половины. Знак отличия Звёздного Полковника почти идентичен знаку Командира Галактики, но половинки головы сужены и выровнены. Знак отличия Звёздного Капитана выравнивает по низу эти половинки. Знак отличия Звёздного Командира ещё выравнивает их и по верху; он напоминает две золотые полосы с уходящими гребнями наверху, оставшимися от начального дизайна медведя. Командир Точки носит знак отличия в виде одной золотой полосы, сохраняя при этом гребни.

Каждый член Звезды носит на полевой униформе отличительную пятиугольную нашивку, указывающую Точку, к которой он принадлежит. Эти знаки отличия следуют вышеизложенному методу знаков отличия звания, начиная с головы стилизованного медведя для Точки 5 и последовательно уменьшая его схожесть до Точки 1, который напоминает две заострённые золотые полосы.

Регулярные Медвежьи, Временные Гарнизонные Кластера и Фаланговые используют обычные знаки отличия, отличающиеся лишь номерами подразделений. Регулярные используют поле в виде головы медведя и римские цифры. ВГК используют круглый синий щит с арабскими цифрами, а Фаланговые используют прямоугольный римский щит поверх скрещенных дротиков с римскими цифрами.

Награды и убранства

Достижения воина заносятся в его кодекс, чтобы это видели все, и поэтому лишь немногие его действия требуют дополнительной отметки. Воин, поставивший в бою честь Клана или Кланов в целом выше личной чести, может быть представлен своими командирами к получению Щита Тсенг. Эта награда выдаётся каждый год саХаном одному из воинов, это специфическая почесть, демонстрирующая беззаветную преданность Клану. Серебряный серебряный щит размером 2 см носится как булавка в левой петлице строевой униформы.

Воин может получить эту награду и вторично, в этом случае он или она получает уже Дротик Йоргенссона. В торжественной церемонии Хан на булавке рисует дротик, используя при этом красную эмаль с добавлением туда капли своей крови и капли крови награждаемого. Те, кто носит Дротик и Щит, – элита Клана.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

Ряды Медведей пополняются прекрасными воинами, лучшие из которых заслужили наивысшие посты в Клане.

ХАН БЁРН ЙОРГЕНССОН

Выращенный в sibko МехВоинов, парень, который стал нашим Ханом, провавил своё первое Испытание Положения. Тесты показали его склонность к аэрокосмическому пилотированию, и поэтому он был переведён в то отделение, которое предназначалось, согласно традициям Медведей, вернорождённым. Он талантливо прошёл второе Испытание Положения, убив трёх своих оппонентов и стал Звёздным Капитаном. Выдающийся пилот,

он также и опытный полевой командир благодаря своему участию в подготовке МехВоинов, что дало ему лучшее понимание всех войск, находящихся под его командованием. Бёрн безупречно служил в 140-м Ударном Кластере в ходе первых волн вторжения во Внутреннюю Сферу; он получил звание Звёздный Полковник незадолго до своего ханства.

Хан Йоргенссон – огромный и мускулистый воин, особенно по сравнению с аэрокосмическими пилотами других Кланов, и он считает себя пилотом *Киреиза*, т.к. это единственный истребитель, подходящий его комплекции. Обычно он говорит мягко, оставляя ведение агрессивной политики в Совете за саХаном Кабрински. СаХан часто выполняет роль полевого командира, оставляя стратегию Йоргенссону.

САХАН АЛЕТА КАБРИНСКИ

Алета Кабрински – агрессивный пилот лёгкого Меха, никому не позволяя вмешаться в свой подобный метеориту взлёт на пост командующего. Они предпочитают скорость и проворство Меха *Fire Moth* явному огневому преимуществу других разработок. Сначала имея точку зрения Крестоносцев, она стала после Токкайдо стала консервативным Хранителем. Однако она по-прежнему агрессивна, уравнивая невозмутимого Йоргенссона в Великом Совете. Она также прирождённый тактик и очень опытный МехВоин. Некоторые говорят, что она постоянно пускает кровь Гигантским Скорпионам, из-за множества “квалифицированно убитых” из этого Клана.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА ЛОРИ ТСЕНГ

Командир Галактики Бета, Лори Тсенг – олицетворение типичного воина-Медведя, нежели её райстары-Ханы. Убив лишь одного оппонента в своём первом Испытании Положения, она проделала свой путь к Командиру Галактики медленно и долго. Она – старейший МехВоин Клана на службе в 1-м эшелоне, но нет никаких сигналов, что её когда-либо уволят в соламу. Лори – проницательный стратег и способный пилот, хотя её командные способности вызывают некоторые сомнения. Во время Операции Возрождение и Великого Отказа она служила как Хранитель Закона и поэтому обладает неоценимым пониманием взаимодействия Внутренней Сферы и Медведей. Ожидается, что когда Казль Першоу, наконец, отживёт своё, Лори Тсенг унаследует пост Хранителя Закона Кланов.

ЗВЁЗДНЫЙ ПОЛКОВНИК РАГНАР

Воин, до этого известный как Рагнар Магнуссон, сын Выборного Принца Хаакона Магнуссона из Свободной Республики Расалхаг, был захвачен как связанный у Волков (в изгнании) в ходе набега Волков на планету Утрехт. Он обладает полезным пониманием в сердцах и в уме людей Расалхага. Со времени его захвата ему был возвращён статус воина благодаря впечатляющим навыкам МехВоина и мудрому прислушиванию к совету. Он служил как советник у Ульрика Керенского, Фелана Келла, Анастасиуса Фохта и Виктора Штайнер-Дэвиона. Сейчас он служит Ханам Медведей как советник относительно захваченных людей Расалхага и как Звёздный Полковник 1-го Расалхагского Медвежьего Кластера Галактики Альфа.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ЗОЛОТЫЕ МЕДВЕДИ

Как и во многих Кланах, Галактика Альфа – показательное подразделение 1-го эшелона. С момента основания ею командовал Хан Ханс Йоргенссон и поэтому Альфа по традиции была подразделением Хана и всегда сражалась во всех важных битвах Клана.

В решающем сражении Операции Возрождение для атаки Алшайна была выделена вся Галактика Альфа. Под командованием саХана Алеты Кабрински Альфа вступила в схватку с комбинированными войсками Куриты, состоявшими из окопавшихся защитников и мобильных преследователей, разделив силы защищавшихся и в конце концов заставив их покинуть планету. С тех пор Алшайн стал столицей Медведей, а также оперативным штабом Галактики Альфа.

Знак отличия Галактики Альфа – голова серебряного медведя на золотом поле, выполненном в виде светящего солнца, окружённая золотыми лавровыми ветками.

ТАКТИКА

Укомплектованная лучшими воинами Клана, Галактика Альфа обладает также и наиболее изобретательной тактикой. Это самая гибкая Галактика в Клане, где процветает открытая командная структура, установленная основателями.



Command SuperNova (Наш Кешик)

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Хан Бьёрн Йоргенссон

Помощник: Звёздный Полковник Эдора ДельВиллар

Хотя технически и не являющаяся частью Галактики Альфа, командная СуперНова добавлена из логических соображений. Личное подразделение Хана – это смешанный СуперНова Тринарий. Каждая Звезда состоит из воинов одного и того же sibko; подразделение ставит дух товарищества и коллективную работу выше райстаров. Т.к. эти воины всю свою жизнь работают вместе, уровень их взаимодействия беспрецедентен.

Знак отличия – знак отличия Клана на многолучевой звезде из золотого и серебряного.



Trinary Galaxy Command

(Посеребрённый Кешик)

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: саХан Алета Кабрински

Этот Кешик по традиции находится под командованием саХана, а также служит штабом Галактики Альфа. Служить в этом подразделении – великая честь, и только лучшие могут занять место здесь. Существует неписаное требование, чтобы каждый член Кешика успешно прошёл Когтевание. Как итог, воины этого Кешика – яростные бойцы как внутри, так и вне своих машин. Знак отличия – золотой дуб с серебряными корнями на синем щите, выполненного в виде головы медведя.



1st Bear Guards (Гнев)

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джастин Гурдель

Это подразделение гордится своей историей – ведь это первое подразделение Клана. В серии сражений в Операции Возрождение воины из 1-го продемонстрировали способность комбинировать воздушную мощь с мобильными ударными наземными силами для уничтожения даже глубоко окопавшегося противника. После катастрофы на Токкайдо Кластер был реформирован и возвращён во Внутреннюю Сферу, чтобы забрать Мир Сантандера у Дымчатых Ягуаров в июле 3052 года.

Знак отличия – голова ревущего медведя в профиль, обрамлённая золотым на красном поле.



3rd Bear Guards (Щит ильХана)

4 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сара ДельВиллар

Кластер получил своё название после службы в качестве почётной гвардии Николаса Керенского и Джерома Уинсона всякий раз, когда они путешествовали по территории Медведей. С тех пор подразделение было образцом для Клана, и сражалось в Испытаниях Операции Возрождение, чтобы определить, какой коридор вторжения достанется каждому из Кланов. В ходе вторжения 3-й Гвардейский получил репутацию безжалостного. Знак отличия – серебряный щит, украшенный дагерстаром, поверх которого расположена голова медведя.



50th Striker Cluster (Чёрные Медведи)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Стивен Хантсиг
50-й сражался на Туле с 1-м Гусарским, захватив их командира, оверста Джоанну Свигард, которая сейчас служит в этом подразделении как Звёздный Капитан. 50-й предпочитает Мехов с прыжковыми двигателями и научился избегать вражеских ловушек и засад. Знак отличия – изображение чёрного медведя, поднявшегося на задние лапы, на стреловидном синем поле.



1st Rasalhague Bears

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Рагнар

Это подразделение – новейшее в Тумене Призрачного Медведя, сформировано для лучшего взаимодействия между расалхагианцами и Медведями. Каждая Звезда в Кластере имеет минимум одного солдата Расалхага, взятого как изорла и возвратившего себе статус воина. Этот Кластер показывает всем жителям территории Медведей, что взаимодействие возможно, даже между теми, кто ещё 5 лет назад убивали друг друга.

Знак отличия – синий щит в виде головы медведя, украшенный белым скандинавским драконом.



ГАЛАКТИКА БЕТА: НОЧНЫЕ РЕВУНЫ

Несмотря на превосходно выполненные задачи в ходе Операции Возрождение, Галактика Бета понесла серьезные потери. Ударом астероида в системе Дамиена был уничтожен DropShip Беты, что привело к потере целого Кластера, а 7-й Медвежий Гвардейский был полностью уничтожен на Токкайдо в лесу Холта огнём inferно. Эти массовые потери и стали, вероятнее всего, причиной, которая объясняет неправильное описание КомСтаром подразделений Галактики Бета как принадлежащих Галактике 2-го эшелона Тете. После перестройки Галактика Бета стала не столь закалённой, какой она была, но по-прежнему надёжно занимает место среди других Галактик 1-го эшелона Медведей.

Знак отличия Галактики Бета – силуэт медведя на фоне серебряной луны, сидящего на задних лапах и воющего подобно волку.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Лори Тсенг также является и Хранителем Закона Клана. Хотя её умения как МехВоина стали понемногу исчезать, она остаётся гением стратегии, используя испытанные временем, медленные, но верные решения, предпочитаемые большинством офицеров Медведей. В ходе вторжения вся Галактика Бета атаковала мир Соверзен. Консервативный подход Командира Галактики Тсенг в итоге принёс победу, сильно отягощённую засадами и другой подобной тактикой врага.

ТАКТИКА

Характеризующиеся склонностью своего командира, подразделения Беты идут на сближение с врагом осторожно и редко попадают в неожиданные ситуации. Предпочитаемая тактика – фланговые манёвры при поддержке механизированной бронепехоты.



'MECH

Trinary Galaxy Command (Визжащий Кешик)

1 Тринарий/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Хранитель
Закона Лори Тсенг

Личное подразделение Хранителя Закона полностью состоит из её давних друзей. В сражении они работают вместе как неделимое целое; Тсенг редко отдаёт приказы своему подразделению.

Знак отличия – изображение белого медведя, сидящего на задних лапах и держащего на руке чёрную охотничью птицу так, как если бы это был сокольник.



INFANTRY

12th Bear Chevaliers (Вендигос)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дуглас Сильва

12-й не раз видели в действиях в ходе вторжения, он использовал поддержку Элементалов для лучшего противодействия. При перестройке после своих потерь на Токкайдо подразделение стало иметь побольше бронемашин. Нынешний его состав – 2 Тринария Элементалов, 2 СуперНова Тринария и Бинарий истребителей.

Знак отличия – белый бронекостюм Элементал с когтями вместо ручного оружия.



'MECH

304th Assault Cluster (Воющие Медведи)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Пол Вишио

304-й сражался во многих важных битвах вторжения, включая освобождение Полицениго от преступного правительства. Звёздный Полковник Вишио очень умело использует Элементалов под его командованием как сапёров и охотников за головами.

Знак отличия – силуэт медведя на фоне серой замковой башни, сидящий на задних лапах и воющего подобно волку.



'MECH

332nd Assault Cluster

(Чёрные Уланы Иовы)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Госвода
Нуриев

Что необычно для штурмового Кластера, 332-й имеет 4 Звезды АКИ, почти не имеет Элементалов. Звёздный Полковник Нуриев, аэрокосмический пилот, - эксперт по части координирования воздушных ударов и наземных нападений. Его особенная агрессивность и зачастую лукавая тактика привели к тому, что за ним бдительно присматривает Командир Галактики Тсенг.

Знак отличия – чёрный рыцарь на медведе, на фоне серой замковой башни.



'MECH

14th Battle Cluster (Крушащие)

5 Тринариев/Элита/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дэйн
Йоргенссон

В ходе вторжения 14-й сражался с несколькими дискредитировавшими себя наёмными подразделениями. Попав на Саскуэханне в жестокую ловушку, устроенную наёмниками из Королевской Смерти, Звёздный Полковник Йоргенссон обратился к Хану, чтобы он объявил всех наёмников дезгрой, что и было исполнено. С тех пор это подразделение в кампании по уничтожению всех наёмников на Каесоне уничтожало любой Мех наёмников из Синеи Молнии, отметая бэтчелл или сдачу. Их экстремистская наклонность и лидер-Крестоносец навесили им ярлык подразделения с сомнительной преданностью.

Знак отличия – ревуший чёрный медведь с окровавленными когтями на синем поле в виде звезды.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: БЛИЦКРИГ

Менее престижная, чем Галактика Альфа, и отличающаяся более лёгким весом подразделения, чем у Галактики Беты, Галактика Дельта пользуется наименьшим уважением среди Галактик 1-го эшелона. Когда вторжение во Внутреннюю Сферу после гибели ильХана Лео Шоуэrsa было возобновлено, Хан Йоргенссон на Фессалонике лично повёл Галактику против 8-го Алшайнского Регулярного и 12-го Кадрового Академии Сун Занг. В одной из наиболее серьёзных потерь Галактики 12-й Полярный Медвежий Атакующий Кластер был практически уничтожен в засаде в лесу Холта на Токкайдо, и поэтому потом был распущен. Эта единственная крупная реорганизация могла стать источником неправильной идентификации КомСтаром подразделений Галактики Дельта как принадлежащих Галактике 2-го эшелона Каппе.

Знак отличия Галактики Дельта – бегущий голубой медведь, расположенный поверх скрещенных золотых разрядов молний.

ОФИЦЕРЫ

Галактика Дельта всегда имела превосходных лидеров, и Командир Галактики Роберто Снука не является исключением. Единственный уцелевший из своего сибко, он заслужил репутацию вырывающего победу у врага, когда, кажется, уже всё потеряно. Он боролся за перестройку Галактики после потерь, понесённых на Токкайдо.

ТАКТИКА

В отличие от большинства Галактик Медведей, Дельта на поле боя полагается на своих офицеров. Без значительных сил штурмовых Мехов Дельта часто рассчитывает на аэрокосмическую поддержку, чтобы смять врага.



Trinary Galaxy Command (Кешик Йоргенссона)

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Роберто Снука

Этот Кешик – Тринарий, усиленный до 5-и Звёзд, включая Звезду поддержки Танго, которая состоит из бронемашин, захваченных у Адских Лошадей. Хотя транспорты редко появляются в Кешике, Дельте не хватает оборудования, и захваченные танки Эпона и Атена оказываются достаточно эффективными в бою.

Знак отличия – чёрный медведь на белом щите, наколотый на серебряное копье.



8th Bear Cuirassiers

(Ослепительное Движение)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дана Вишио

Этот гибкий Кластер ценится частично из-за своих 5-и Звёзд ОмниИстребителей, включая полную Звезду истребителей *Киргуиз*, известную как Чёрное Крыло. В ходе Операции Возрождение 8-й помогал Галактике Бета охотиться на Дамиене за ротой наёмников Чёрное Предзнаменование. Знак отличия – солдат на бегущем медведе на фоне снега и молний.



73rd Battle Cluster (Плеть)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Мэджори ДельВиллар

Некогда быв 3-м Медвежьим Ударным Кластером, после потери почти половины сил после атак на Туле Кластер был распущен. До 5-й волны вторжения был создан новый Кластер из числа подкреплений из домашних миров. Сформированный вокруг ядра 3-го, новый состав сил был обозначен как 73-й Боевой Кластер. Знак отличия – сломанный кнут на красном поле в виде звезды.



68th Striker Cluster (Шагающие Панцыри)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Фарн Йоргенссон

В ходе Операции Возрождение 68-м командовал Звёздный Полковник Чоу Вонг, но его слабость как лидера и часто сомнительные методы становились причиной разногласий. После Токкайдо аэрокосмический пилот Фарн Йоргенссон победил Вонга в Испытании Владения за его командный пост. Знак отличия – Мех, напоминающий танк, на зелёном стреловидном поле.



115th Striker Cluster (Катящаяся Волна)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дуглас Сильва

115-й захватил на Тинаке полный батальон кадетов из 1-го Кадетского Сун Занг, многие из которых сейчас служат в Кластере как МехВоины. Как показало столкновение на Эгайллесе с 4-м Аркабским Легионом, Звёздный Полковник Сильва очень часто быстро менял конфигурацию ОмниМехов, чтобы враг подумал, что их больше, чем есть на самом деле. Знак отличия – набегающая волна внутри синего стрелчатого поля.



140th Striker Cluster (Смерть Сверху)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Борис Йоргенссон

Борис вышел из того же сибко, что и Хан Бьёрн Йоргенссон. Борис добровольно отказался от статуса воина и тестировался как аэрокосмический пилот после того, как он стал свидетелем Испытания Положения своего сибкина. Борис постепенно, с годами, для 140-го сделал упор на аэрокосмическую поддержку, которая на данный момент составляет 3 Тринария. 2 Бинария ОмниМехов всегда сконфигурированы с прыжковыми двигателями и хорошо подготовлены для процедур сброса с орбиты. Знак отличия – пикирующий красный аэроистребитель на чёрном стрелчатом поле.



ГАЛАКТИКА РО: МЕДВЕЖЬЯ СУЩНОСТЬ

В ходе Операции Возрождение Галактика Ро сформирована на основе войск защиты домашних миров Медведей, в основном из-за того, что после атаки Адских Лошадей на Ниле в 3048 году Ро понесла серьёзные потери. В Испытании Владения за завод Industriplex Alpha, ставший основной производственной мощностью Лошадей по выпуску БэтлМехов после сдачи завода Tokasha MechWorks тем же Медведям веком ранее, с Галактикой Альфа Лошадей столкнулась вся Ро. Обе стороны в яростном сражении понесли тяжёлые потери, но Лошади в конце концов отразили штурм Медведей несмотря на гибель своего Хана. Интересно, что Хану Сейдману унаследовал Малавай Флетчер, Элементал, раненый в сражении с недовольными

Медведями, имеющий твёрдую точку зрения Крестоносца. Флетчер до сего дня как шип в сторону Медведей.

Знак отличия Галактики Ро – белый медведь, вставший для атаки на задние лапы, на фоне всполохов красно-оранжевого пламени.

ОФИЦЕРЫ

Майкл Хоукинс в ходе Операции Возрождение служил как помощник Хана Йоргенссона. Безупречное выполнение возложенных на него задач вместе с прекрасными навыками МехВоина и полевого командира принесли ему пост Командира Галактики Ро после гибели Кассандры Гурдель, предыдущего командира Галактики. Она была убита в сражении против Адских Лошадей в 3054 году в Испытании Владения за источники минералов на Берклоу (Bearclaw). Вместе с потерями, понесёнными Лошадьми на Ниле, смерть командира привела к неутрачиваемой вражде с Лошадьми.

ТАКТИКА

Десятилетия гарнизонной службы превратили Ро в Галактику, искушённую в защите. Т.к. Галактика полностью состоит из Беовых Кластеров, Ро имеет сильный корпус средних Мехов, что даёт Ро повышенную манёвренность, чего не ожидают от войск Медведей. Ро использует это своё преимущество, часто обходя с флангов и охватывая таким образом врага до того, как он достигнет своей цели.



'МЕШ

Trinary Galaxy Command

(Кешик Кабрински)

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Майкл Хоукинс

Отличаясь от Галактики, Кешик полностью состоит из тяжёлых и штурмовых машин. Командир Галактики Хоукинс использует этот Кешик как мобильный резерв, а также как авангард в любых важных наступательных операциях. Знак отличия – бронекостюм из огня, вооружённый дротиком и щитом.



'МЕШ

18th Battle Cluster (Огонь за Огнём)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дана Беккер

18-й известен своей преданностью и отвагой, если это не мешает тактике. Знак отличия – каска пожарника на фоне звезды, обьятой пламенем.



'МЕШ

243rd Battle Cluster

(Колесница Аполлона)

4 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ксиан Тсенг

Более, чем другие подразделения Галактики Ро, 243-й гордится своей тактической манёвренностью. Он имеет в своём составе 2 полных Тринария лёгких ОмниМехов, облегчающих ему эту стратегию. Знак отличия – пылающая колесница на фоне белой звезды.



'МЕШ

283rd Battle Cluster (Инферно Урсины)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Маркус Гилмур

Из-за того, что 3 Тринария 283-го – СуперНовы, враги часто недооценивают настоящую мощь подразделения. 283-й – мастер городской защиты. Знак отличия – голова медведя, дышащего огнём, на синем поле в форме звезды.



'МЕШ

297th Battle Cluster

(Выжигающая Бригада)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Жак Снука

Беспечное отношение ко всему командира 297-го – традиция, восходящая ко времени основания подразделения в конце 30-го столетия. Известные чрезмерными возлияниями вне службы, воины этого Кластера, тем не менее, – сила, с которой на поле боя приходится считаться, где они – мастера на все руки. Знак отличия – пара скрещенных зажжённых спичек на фоне красной звезды.



'МЕШ

300th Battle Cluster (Кричащий Феникс)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кендрик Рэйвенуотер

Сформированный из остатков разбитого в сражении на Ниле 48-го Боевого Кластера, 300-й остаётся первым в очереди на пополнение лучшими из новых выпускников сибко. После получения боевого опыта воины часто переводятся из этого подразделения для укрепления наиболее престижных подразделений Галактики Ро. Командир Кластера – МехВоин, захваченный как связанный у Адских Лошадей на Ниле. Хотя он приближается к завершению своей карьеры, его умения впечатляют. Знак отличия – пылающий феникс на фоне золотой звезды.



ГАЛАКТИКА ОМЕГА: РАЗЪЯРЁННЫЕ МЕДВЕДИ

Хантер Тсенг, командир престижного Щита ильХана вот уже более 10 лет, получил особую команду от Хана Бьёрна Йоргенссона. Переведённый после Токкайдо для командования 139-м Ударным Кластером, его подразделение постоянно перемещалось, послужив на всех мирах Медведей, граничащих с Синдикатом Дракона, а также на мирах оокло Периферии. За это время подразделение несколько раз сталкивалось с войсками Внутренней Сферы, а Звёздные Капитаны подразделения были проинструктированы относительно тщательного наблюдения за тактикой и БэтлМехами оппонентов.

В 3055 году 139-й был отозван в домашние миры. В ходе следующих 2-х лет вокруг этого подразделения была сформирована новая Галактика, в которой бывшие Звёздные Капитаны 139-го стали Звёздными Полковниками, а Хантер Тсенг стал Командиром Галактики. Тщательно подготавливаемая и обучаемая поединку с воинами Внутренней Сферы, Галактика Омега ищет возможности сразиться: действуя методами воинов Сферы и применяя их на поле боя, но храня дух истинного воина Клана. Эта задача непростая, а относительно затишье на фронте со Сферой означает, что подразделение ещё недостаточно опытно. Хан Йоргенссон надеется, что эта Галактика, действуя независимо и не сталкиваясь с другими Кланами, сможет применять так называемую тактику дезгры без запятнания чести Галактик Медведей. Лишь время покажет, удастся ли этот план.

Знак отличия Галактики Омега: абстрактная карта Внутренней Сферы с наложенной на неё греческой буквой «омега». На этот рисунок наложено изображение головы ревущего медведя.

ОФИЦЕРЫ

Весь корпус Звёздных Полковников Галактики Омега – воины, совсем недавно бывшие Звёздными Капитанами в команде Хантера Тсенга. Они очень слаженно работают командой, и яро преданны лагерю Хранителей.

ТАКТИКА

Хотя Галактика по-прежнему использует командную структуру Клана, все подразделения Омеги следуют тактической доктрине Внутренней Сферы, или как минимум близки к ней. Воины этой Галактики никогда не признают зеллбриген или другие боевые ритуалы, если это не касается Испытаний внутри Клана. Они обучены стратегии нанесения массированного огня и тактического отступления, и используют их с непревзойдённым мастерством воинов, выращенных в Клане. Несмотря на их такую дезгра-подготовку, они сражаются с как можно большей честью и благородством, напоминая тактику и склонность Рыцарей Внутренней Сферы из Лиги Свободных Миров.



MECH

Trinary Galaxy Command (Кешик Тсенг)

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Хантер Тсенг

Это новейший Кешик в Клане, а его воины были набраны из лучших воинов 139-го. Знак отличия – серебряно-золотой щит с выгравированной на нём синей головой призрачного медведя.



MECH

139th Striker Cluster (Охотники Сферы)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Келли Форрестер

139-й превосходно справился со своей задачей во время Операции Возрождение, заслужив такую внушающую страх репутацию, что планета Помм де Терр (Pomme de Terre) сдалась им без единого выстрела. Хотя 139-й потерял многих своих лучших воинов при создании Кешика Тсенг, он по-прежнему мощное и гибкое подразделение. Знак отличия – кроваво-красная сфера, пронзённая дротиком Йоргенссона.



MECH

5th Bear Guards (Арктическая Буря)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джеральд Харлоу

Хан Йоргенссон оказал Омеге великую честь, доверив ей создание нового Медвежьего Гвардейского Кластера. Гвардейские всегда были элитарными



MECH

357th Assault Cluster

(Медвежья Пещера)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Наяда Ортиц

Тактика 357-го основана на медленном продвижении «стены из металла», предпочитаемой военными Лиры. Почти полностью состоящий из машин штурмового класса, 357-й практически неостановим, когда развёртывает все свои силы. Знак отличия – медвежья пещера на фоне серой замковой башни.



MECH

10th Bear Cuirassiers

(Властелины Тундры)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Юстиниан Холл

Это смешанное подразделение состоит в основном из свежего пополнения Омеги из сибко, эти воины ещё не полностью ознакомились с тактикой Внутренней Сферы.

Знак отличия – ковбой верхом на бегущем медведе, этот знак выражает собой высокую мобильность подразделения и дух первооткрывателей.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: КОГТИ ПРИЗРАКА

Галактика Зета, которая лишь недавно переместилась во Внутреннюю Сферу из домашних миров, - единственная Галактика среди Кланов, целиком состоящая из Элементалов. Подразделение не было таким с самого начала, а постепенно достигло своего нынешнего положения за последние 100 лет, а также благодаря поглощению огромного количества Элементалов соламы из других подразделений. Т.к. Галактика Зета вскоре стала состоять наполовину из Элементалов, её командиры разработали уникальную тактику массового использования бронепехоты. Репутация подразделения растёт, и поэтому оно постоянно пополняется Элементалами из других подразделений.

Хан Йоргенссон сейчас активно поддерживает развитие этой Галактики. Хотя технически это временное гарнизонное формирование, для Клана оно также является важным тактическим исследовательским подразделением и сейчас хорошо известно своим творческим использованием бронепехоты.

Обычно Кластера Зеты добавляются к Кластерам ОмниМехов из других Галактик для формирования «Нова-Кластеров», но иногда подразделения Зеты сражаются в одиночку. Если это происходит, они решительно снижают заявки, почти постоянно принося Медведям победу.

Знак отличия Галактики Зета – лапа белого медведя с выпущенными когтями, окружённая туманом и паром. Знак отличия каждого из Кластеров Зеты использует подобный рисунок плюс номер Кластера, выведенный синими римскими цифрами.

ОФИЦЕРЫ

До выигрыша чести командовать Галактикой Джоселин Вонг отлично служила как командир 78-го Бинария Поддержки Элементалов. Она более всего известна захватом планеты Шелиак в футбольном матче, а также является и превосходным командиром и сильным бойцом. Команда Вонг победила сборную команду «Всё звёзды Шелиака» со счётом 84:3.

ТАКТИКА

Столетняя практика тактики бронепехоты сдала эту Галактику, возможно, лучшим подразделением Элементалов в Кланах. Природа Зеты как полностью пехотного подразделения диктует необычную тактику. В отличие от одиночного сражения, которого придерживаются МехВоины, Элементалы учатся сражаться командой, особенно это касается Клана Призрачного Медведя. Координированные нападения из скрытых позиций – визитная карточка этой Галактики.



INFANTRY

1st Claw

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Джоселин Вонг

Каждой Точкой Элементалов в элитном 1-м Когте командует закалённый ветеран, что делает это подразделение самой грозной силой Элементалов у Медведей. Однако уровень опыта воинов также выделяет это подразделение как одно из старейших в Клане, вызывая чувство отвращения вне Клана Призрачного Медведя.



INFANTRY

2nd Claw

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сара Кабрински

Ветеран элитного 3-го Медвежьего Гвардейского, Сара Кабрински – один из лучших пехотных командиров Клана, она особенно сведуща в операциях комбинированными войсками с использованием БэтлМехов и АКИ. Элементалы её команды очень гибкие и поднаторели в высокоуровневых боевых сбросах.



INFANTRY

3rd Claw

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Лэйн Вонг

Воины из 3-го Когтя интенсивно обучаются сражению без поддержки Мехов. Они превосходные морские пехотинцы и

городские гарнизонные солдаты, сражаясь там, где БэтлМехи ничего немогут сделать. Они также очень опытные в проведении операций при поддержке традиционных транспортов, это результат лет, проведённых на службе в болотистых мирах.



INFANTRY

4th Claw

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Исаак

Даже несмотря на то, что он ещё не получил Родового Имени, Звёздный Полковник Исаак прекрасно подходит для своего поста. Он потерпел поражение в 3-х Испытаниях Родового Права за Имя Кабрински, причём это происходило в последней схватке с воинами, обладающими невероятными навыками (включая его сотоварища – командира Кластера Зета Сару Кабрински). Он также является сильнейшим воином в Клане Призрачного Медведя. ростом почти 3 м и веса более 500 кг, он, как говорят, может победить других Элементалов даже если они наденут бронекостюм, а он будет без него. Однако его массивный размер иногда и препятствует, т.к. даже учёные Кланов не нашли противодействие стрессу его спины. Сейчас, страдая от хронической боли в спине, Исаак поговаривает о самоубийстве, ныряя в самую гущу сражения в надежде умереть с честью до того, как его уволят со службы.

ГАЛАКТИКА ТЕТА



По счастливому стечению обстоятельств за прошедший век Кластера Теты служили в основном как защитники технических и производственных мощностей Медведей, как в пространстве Кланов, так и с недавнего времени и во Внутренней Сфере. Эти назначения позволили ей получить беспрецедентный по сравнению с большинством гарнизонов войск доступ к БэтлМехам и другим материалам, т.к. очень часто около источников этого оборудования. Техники Теты заработали репутацию лучших в Клане, когда действуют с новыми машинами вроде Ursus, часто обслуживая машины войск 1-го эшелона, когда те бывают в их мирах.

Знак отличия – эмблема Клана Призрачного Медведя чёрного цвета с греческой буквой «тета» в центре ленты.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Джеррард Хамбаш – резкий, иногда даже жестокий, руководитель, который ожидает от своих солдат столько же, сколько он сам может сделать. Как МехВоин, прошедший Когтевание, он ожидает многого. Большинство его солдат уважают его, или достаточно боятся его, чтобы молчать. Его помощник – скромный аэрокосмический пилот по имени Мандрейк, кажется, имеет свойство всегда появляться в тот момент, когда он нужен Джеррарду, и при необходимости может быть его правой рукой.

ТАКТИКА

После длинной истории защиты стационарных производств Тета набралась опыта таких операций ценой плохой наступательной тактики. Ханы не считают это серьёзной слабостью, т.к. цель этой Галактики – чистая оборона. В качестве особого примечания – Командир Галактики Хамбаш предпочитает тактику, которую он называет «ударь и захвати». Против быстро появляющегося врага он попридерживает основную массу своих войск, изводя противника передовыми частями. Это часто вселяет во врага ложное чувство безопасности, т.к. они позволяют врагу достичь нужной области почти без сопротивления. Как только противник начнёт пожинать плоды победы, со всех сторон появляются войска Теты и нападают на ничего не подозревавшего противника, используя глубокие знания об этой области, чтобы появиться из скрытых позиций. Тета совсем недавно получила в поддержку в виде 7-го Фалангового, а Командир Галактики всё ещё присматривается, что представляет из себя это подразделение.



'МЕСН

3rd Bear Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Джеррард Хамбаш

Подобно большинству Медвежьих Регулярных подразделений, 3-й достаточно оснащён тяжёлыми и штурмовыми машинами, а также внушительным числом Элементалов. Всегда ведомый в бой лично Командиром Галактики, этот Кластер – единственный в Тете, владеющий всевозможными наступательными умениями.



'МЕСН

17-й ВГК

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Мариса Хакими

Устрашающий 17-й ВГК формирует основу Галактики Тета, где сильный корпус средних Мехов и АКИ. Звёздного Полковника Хакими, кажется, нисколько не задевает служба гарнизонного командира и ловко управляется своими солдатами из кабины захваченного у Алмазных Акул Меха *Thresher*.



'МЕСН

30-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Эсо

Огромное число воинов этого Кластера, включая и Звёздного Полковника Эсо, по-прежнему хватаются за завоевательную философию Крестоносцев. По этой причине они были размещены на Марави вместе с более надёжным 17-м. Однако этот план может не оправдать себя, т.к. после Великого Отказа на планете возросли трения между Хранителями и Крестоносцами.



7th Phalanx

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Расселл

7-й размещается на Казере вместе с 3-м Медвежьим Регулярным из-за того, что Командир Галактики не знает, что с ним ещё можно сделать. Звёздный Полковник Расселл отважно попытался провести совместные учения с МехВоинами из 3-го, но настолько сиильное отвращение у 7-го вызвали бронемашины, что это вбило клин между ними.



ГАЛАКТИКА КАППА

На протяжении всей своей истории Галактика Каппа служила как флот защиты и мобильный резерв Клана. В ходе Операции Возрождение Кластера и Тринарии из этой Галактики были размещены на WarShip'ах и базах обеспечения во всей Глубокой Периферии. Разбросанность Галактики послужила для некоторых наблюдателей во Внутренней Сфере поводом расценить подразделения Каппы как принадлежащие другим Галактикам и наоборот. Сейчас, когда Медведи сконцентрировали свои силы во Внутренней Сфере, Каппа также несколько сгруппировалась, хотя её подразделения по-прежнему обслуживают редко используемый маршрут до Аркадии и Страны Мечты.

Знак отличия Галактики – греческая буква «каппа» в центре ленты синей эмблемы Клана Призрачного Медведя.

ОФИЦЕРЫ

Прирождённый командир и пилот, кажется, единственной причиной, не позволившей Командиру Галактики Рее Девон занять место в 1-м эшелоне, стал провал обряда Когтевание. Она – одна из наиболее доверенных командиров Хана Йоргенссона, служив под его началом в нескольких важных битвах. Её 4-й Медвежий Регулярный постоянно выполняет задание по защите анклава Медведей на Аркадии.

Звёздный Капитан Джаспер Каррера командует 3-м Боевым Тринарием в 14-м ВГК. Хотя по всем признакам он замечательный МехВоин, в соревновании за право получить Родовое Имя Каррера он был вынужден пройти Великую Кучу-Малу и завоевал Родовое Имя, как говорят наблюдатели, при просто возмутительной удаче. Джаспер с тех возгордился своими достижениями и привлёк этим внимание Звёздного Полковника Ксавьера. Несмотря на проблему в отношениях, Джаспер – достаточно хороший пилот и лидер, избегающий серьёзных выговоров, а его удача, кажется, постоянно ему сопутствует.

ТАКТИКА

Элементалы Каппы – превосходные морские пехотинцы, а постоянная муштра посвящена выполнению и отражению abordaжных действий в космосе. Распылённость Каппы означает, что её Тринарии лучше всего действуют, если независимы друг от друга; они плохо координируются в операциях Кластеров и Галатик.



'MECH

4th Bear Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Рее Девон
Помощник: Звёздный Капитан Десмонд Омид

Этому Кластеру была доверена почёт служить постоянным гарнизоном анклава Медведей на Аркадии, в единственном владении Медведей, оставшемся в пространстве Кланов. 4-й делит эту обязанность с периодически перемещаемым Кластером 1-го эшелона, сейчас это 1-й Медвежий Гвардейский. Это подразделение 1-го эшелона отвечает на вызовы других Кланов, а Регулярный несёт менее престижную ответственность за ежедневную оборону.



INFANTRY

11-й ВГК

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Мараби

11-й имеет необычный состав – один СуперНова Тринарий Мехов и Элементалов, один СуперНова Бинарий истребителей и Элементалов и 2 Тринария Элементалов. Такая организационная схема вытекает из основного рода службы Кластера – поставлять морских пехотинцев и abordaжные партии тем, у кого ощущается нехватка элементов такой поддержки при путешествии между мирами. МехВоины 11-го обучены операциям при 0-гравитации, а его пилоты подготовлены как Элементалы поддержки при abordже вражеских кораблей.



'MECH

14-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ксавьер

За последние 20 лет 14-й много времени проводил, отслеживая бандитов, защищая Треллеборг и другие заставы на Периферии от этих дезгра. Поисковые части 14-го поднаотерели в осуществлении засад.



'MECH

63-й ВГК

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Ларс Баско

Ближайшие космические закоулки Созвездия Керенского – дом 63-го большую часть его истории, часты были столкновения с домашними Кланами, особенно с Адскими Лошадьми. В одном из таких сражений тяжёлые Мехи 63-го были буквально пригвождены к своему DropShip'у атакой 108-го Механизированного Кавалерийского. АКИ Лошадей безжалостно бомбили 63-й, нанеся ему существенные потери. несмотря на это, лёгкие Мехи из 108-го не смогли сразиться с 63-м, который всё-таки начал атаку после того, как истребители Лошадей улетели заправиться топливом. Это и другие подобные жестокие сражения превратили воинов этого Кластера в диких бойцов, что делает их более Крестоносцами, чем Хранителями.



ГАЛАКТИКА КСИ

Со временем, кажется, каждый Клан разработал Галактику, куда стекались худшие воины, и Клан Призрачного Медведя не является исключением. Галактике Кси с самого начала существования не доставало опыта у её командиров, чьи тактические навыки оставляли желать гораздо лучшего. Вызванный на бой своим заместителем, он был побеждён. К сожалению, новый командир был не лучше своего предшественника. Эта злополучная последовательность смены офицеров продолжается до сих пор один Командир Галактики сменяет другого, а Звёздные Полковники быстро поднимаются до этого звания.

Несмотря на эту нестабильность в высшем эшелоне, воины из Кси очень преданы своему подразделению (если бы не их командиры). Они сражаются с дикой яростью и имеют длинную историю побед, вынуждая своих врагов отступить с поля боя, сопровождая их уход помимо лазерных разрядов многими кричащими эпитетами. К сожалению, подобный подход становится причиной такого же урона, как и у их оппонентов, а их статус подразделения 2-го эшелона означает, что они чаще всего должны действовать, отчаянно нуждаясь в материалах. Знак отличия Галактики – жёлтая эмблема Клана Призрачного Медведя с греческой буквой «кси» в центре ленты.

ОФИЦЕРЫ

Райстар аэрокосмический пилот Звёздный Полковник Брэдли Буржон, казалось, завершил свою карьеру после того, как серьёзное столкновение стоило ему большей части левой ноги. Протез позволил ему продолжить летать, но ограниченная подвижность ноги позволила ему стать командиром лишь слабой Галактики Клана. Обычно жизнерадостный, Буржон презирает превратности судьбы, которая «приземлила» его и позволяет всем знать об этом. Однако он способный командир и очень умело пользуется компьютерными симуляциями для помощи в стратегическом планировании. Хан Йоргенссон надеется, что Буржон завершит историю слабого командования Галактикой Кси.

ТАКТИКА

Несмотря на усилия своего нового командира, войска Галактики Кси демонстрируют из рук вон плохой талант боевой тактики. Они предпочитают прямые нападения, напоминая этим Дымчатых Ягуаров, бросая максимум сил с самого начала боя, чтобы быстро и решительно победить.



'MECH

5th Bear Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Брэдли Буржон

Помощник: Звёздный Капитан Джеймс

При помощи молодого райстара Элементала Джеймса, использующего грубую силу, чтобы держать выскочек на месте, Командир Галактики Буржон стал постепенно реформировать свой 5-й Гвардейский. Лишь время покажет, принесут ли его усилия плоды до того, как его амбициозные подчинённые бросят Буржону вызов за его нынешний пост.



'MECH

10-й ВГК

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Майкл Йоргенссон

10-й ВГК, возможно, слабое подразделение в Клане, с этой оценкой Звёздный Полковник Майкл Йоргенссон не согласился бы. Амбициозный воин, Йоргенссон расценил получение Родового Имени как шаг на пути к ханству. Но это вряд ли, ведь помимо его неприкрытой амбиции он привлекает внимание ещё и своим неклановским поведением, что и привело его к назначению в это подразделение. Пока он выжидает время, чтобы заполучить командование Галактикой Кси, его подчинённые недовольны им.



'MECH

42-й ВГК

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Доун Митшан

Подобно остальной части Кси, чума проблемы с командованием коснулась и 42-го ВГК. Звёздный Полковник Митшан, будучи прекрасным МехВоином, доброжелательная и скромная женщина, напрасно являет личный пример вместо слов. Это хорошо работает на поле боя, но также и означает, что её подразделение страдает от нехватки запчастей и техников, в отличие от других Кластеров. В этом 42-й постоянно терпит неудачу и, следовательно, всё никак не наберёт силу.



'MECH

56-й ВГК

4 Тринария/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Лорен

Одна из самых молодых Звёздных Полковников в Клане. Лорен – райстар пилот истребителя, в миссиях она атакует по нисходящей спирали. Она уверена, что её подчинённые командиры – все верные Хранители и, наверное, по этой причине они способные офицеры и солдаты.



ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Некоторые командиры Галактики, аэрокосмические пилоты, с годами постепенно сместили упор в Омикрон с БэтлМехов на АКИ. Нынешний командир Галактики, Кедрик Гилмур, собрал все аэрокосмические войска Омикрон в 2 отдельных аэрокосмических Кластера, упростив тем самым их обслуживание и ремонт. Такая концентрация истребителей в отдельной Галактике часто неожиданна для оппонентов, и сражение завершается уже в космосе, не доходя до наземной фазы. Постоянные враги вроде Адских Лошадей приучились торговаться с Омикрон за *сафкон*, что сводит сражение Мех на Мех.

Знак отличия Галактики – красная эмблема Клана Призрачного Медведя с греческой буквой «омикрон» в центре ленты.

ОФИЦЕРЫ

Вдобавок к торговле за технологию некоторые подразделения Медведей недавно вступали в стычки с войсками Снежного Ворона, эффективно улучшив свои способности сражения в глубоком космосе. Главный среди этих «студентов» - Командир Галактики Кедрик Гилмур, многое узнавший от Воронов относительно тактики эскорта JumpShip'ов и правильного использования штурмовых кораблей. Вдобавок к его уже значительным навыкам боя «воздух-земля» Кедрик дополняет их прекрасными способностями ведения своих войск в бою.

Из-за того, что он часто сражается в воздушном бою, Командир Галактики Гилмур серьёзно рассчитывает на Звёздного Полковника Валерию Мемба, чтобы координировать действия на земле. Валерия – МехВоин, прошедший Когтевание и с безупречной карьерой, но она серьёзно недовольна Кланом Нефритового Сокола. В одном из частых столкновений этих Кланов за источники минералов в домашних мирах засада Соколов привела к потере у Валерии целого Бинария. Хотя она быстро получила удовлетворение в дуэли чести, она теряет своё спокойствие, если сражается со своими заклятыми врагами.

ТАКТИКА

С таким внушительным воздушным крылом Омикрон превосходно справляется с миссиями нападений на планету. Когда в миссиях недоступно подразделение 1-го эшелона, торг иногда выигрывает Омикрон, и проявляет себя как опытное подразделение в проведении комбинированных атак. Лишь относительная нехватка Мехов препятствует превосходному выполнению задач.



'МЕХ

6th Bear Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Валерия Мемба
6-й формирует прочное ядро

Омикрон и возглавляется полным Тринарием ОмниМехов *Executioner*, постоянно участвующих в Испытаниях Владения против других Кластеров Медведей. Звёздный Полковник Мемба ревниво присматривает за ними и часто в миссиях нападения Галактики это является решающим фактором.



'МЕХ

33-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Павел

Если 6-му Гвардейскому чего-нибудь недостаёт, его этим обеспечивает 33-й ВГК. Звёздный Полковник Павел – честный и жестокий Элементал, но единственный блестящий командир. Он твёрдо полагается на своих Звёздных Капитанов и руководство Командира Галактики Гилмура, что может оказаться серьёзной слабостью, если его Тринарий будет изолирован. По этой причине Хан Йоргенссон разместил этот Кластер на Джаретте вместе с 6-м.



AEROSPACE

55-й ВГК

3 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Кедрик Гилмур

Помощник: Звёздный Капитан Куон

Совсем не является неожиданностью то, что 55-й – лучшее аэрокосмическое подразделение 2-го эшелона в Клане Призрачного Медведя. Хотя Кластер редко полностью развёртывается, он прекрасно знаком с тактикой скоординированных атак. В боях-симуляциях 55-й разбил WarShip класса *Конгресс*.

Распространённое в подразделении украшательство привело к тому, что знак отличия выглядит как щит, к бокам которого добавлены белые птичьи крылья, а на верху щита – нимб.



AEROSPACE

69-й ВГК

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Уильям

Хотя и бледный в сравнении с другими Кластерами, 69-й по-своему хорош. Однако Звёздный Полковник Уильям почти не опытен в операциях в глубоком космосе, предпочитая наносить удары по целям после того, как они окажутся на земле.

Распространённое в подразделении украшательство привело к тому, что знак отличия выглядит как щит, к бокам которого добавлены чёрные крылья летучей мыши.



ГАЛАКТИКА ПИ

Вот уже 8 лет Галактика Пи искренне служит Клану как прочная и надёжная гарнизонная сила. К сожалению, в силу неясных обстоятельств это подразделение не было замечено в важных операциях, что привело к чисто защитным действиям и скудным записям о боевой славе её воинов. В целом Галактика Пи незадолго до 4-й волны Операции Вторжение была переведена в гарнизоны Медведей Коревард (Coreward), где и занимает позицию. до сих пор. Помимо редких нападений очень храбрых (или опрометчивых) пиратов, Пи по-прежнему имеет малый боевой опыт и ещё меньше – боевой славы.

Знак отличия Галактики – коричневая эмблема Клана Призрачного Медведя с греческой буквой «пи» в центре ленты.



'MECH

23-й ВГК

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Азраил Беккер
Помощник: Звёздный Капитан Джоли

Без поддерживающих подразделений Медвежьих Регулярных Галактика Пи в основном опирается на 23-й. К сожалению, Галактика менее необходимого оснащена тяжёлыми Мехами, что часто приводит к поражениям. Элементал Звёздный Капитан Джоли, молодая и нетерпеливая, использует свои лидерские способности и внушительные пехотные войска, чтобы прервать эту полосу неудач.



'MECH

29-й ВГК

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Гавин Ханнифан

29-й ВГК выделяется тем, что это единственный Кластер в Клане, не терпевший поражений. Однако его воины редко хвалятся этим, т.к. 29-й обязан своим успехом скорее наименьшему, чем любой другой Кластер, количеству сражений, в которых он участвовал. Верный Хранитель, это подразделение издало вздох облегчения, когда Крестоносцы проиграли Великий Отказ против Внутренней Сферы.



'MECH

54-й ВГК

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рахель

54-й долго служил центром подготовки кадров для новоявленных воинов из сибко. Нынешнее пополнение прошло испытание огнём, когда в сентябре 3060 года их расположение на Туле было атаковано очень крупной и организованной группой бандитов. Выпрыгнув в пиратской точке, не отмеченной Кланом, войска бандитов оказались почти полным полком и имели несколько захваченных ОмниМехов. Внезапность атаки и неопытность 54-го привели к тому, что Тула была сдана бандитам. Однако Звёздный Полковник

Рахель, в то время Звёздный Капитан, заметила, что войска бандитов состояли из множества мелких групп и часто препирались друг с другом. Быстро сообразив, она по радиоканалам пригрозила и оскорбила врагов. словесная перепалка спровоцировала нескольких дезгра-МехВоинов атаковать своих напарников, дав 54-му шанс, которым они и воспользовались. Лидер сборного войска бандитов не был опознан, но тембр голоса указывал на то, что это была женщина, и она оказалась достаточно проворной, призвав к отступлению до того, как её войска были уменьшены почти наполовину. Почти 2 батальона бандитов смогли удрать от преследовавших их Медведей и выпрыгнули из системы.



5th Phalanx

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эйлин

5-й пользуется преимуществом неожиданности благодаря значительному количеству артиллерийских наводчиков *Ашур* вместе с множеством штурмовых танков *Хуитцилопочтли*. Немногие оппоненты ожидают на поле боя от этого подразделения массированную и исключительно точную артиллерийскую бомбардировку.



13th Phalanx

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Давид

Звёздный Полковник Давид, опытный пилот СВВП, управляет сборным полным Тринарием быстрых и мощных штурмовых вертолётов *Донар*, что даёт его Кластеру непревзойдённую ближнюю поддержку с воздуха. Это подразделение вмещает в себя почти все *Донары* в Клане, но они доказали на поле боя внушительность такого войска, часто уничтожая целые Звёзды вражеских Мехов прежде, чем оппоненты произведут хоть один выстрел.



ГАЛАКТИКА СИГМА

Перевод всего состава Медведей в Оккупационную Зону во Внутренней Сфере имел серьёзные последствия, многие из которых не смогли предугадать Ханы Йоргенссон и Кабрински. Одна из них – это настораживающая интеграция между Кластерами 1-го эшелона и гарнизонными войсками домашних миров, которые перевели для укрепления защиты Оккупационной Зоны. Вместе с войсками 2-го эшелона из БэтлМехов и Элементалов появилось значительное количество подразделений традиционных транспортов. Эти подразделения сильно осложняли взаимодействие с войсками 1-го эшелона ОмниМехов; многие потребовали перевода в Галактику Сигма, которую возглавлял ветеран, командир танка. Это сильно раздуло ряды Сигмы танками, ховермашинами, СВВП и множеством машин поддержки, которые могут предоставить в распоряжение других Галактик, нуждающихся в этом. Пока ни одно подразделение 1-го эшелона не затребовало такую помощь.

Знак отличия Галактики – зелёная эмблема Клана Призрачного Медведя с греческой буквой «сигма» в центре ленты.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Александр был выращен как МехВоин из изредка меняемых с Кланом Волка генетических материалов. Основной генетический материал, полученный из наследий Николаса Керенского и Ханса Йоргенссона, был уготовлен для лучших sibko, когда-либо выращенных Медведями за сотни лет. Хотя он никогда не сможет потребовать ревниво охраняемого Родового Имени Керенский, учёные Медведей надеются, что Александр – названный так в честь Великого Отца – будет гордостью sibko. Удар был очень сокрушительным, когда из всего sibko через тренировочный цикл прошёл один-единственный, да и тот был критически ранен в Испытании Положения за мгновение до того, как убил бы своего первого противника, потеряв шанс стать МехВоином.

Почти почти года лечения Александру было позволено протестироваться, чтобы выяснить, в какой военной области он будет служить, и хотя он проявил склонность стать аэрокосмическим пилотом, его рост под 2 м исключал это. Он стал тренироваться как водитель бронемашин, на этом поприще он преуспел. На втором Испытании Положения он убил двоих, немедленно проявил свои блестящие лидерские навыки, став Звёздным Командиром. Александр всегда старался сделать больше, возможно, потому что помнил, к какому Имени восходило его наследие. Некоторые верят, что однажды он мог бы, даже пилотируя свою захваченную боевую машину *Атена*, побороться за Родовое Имя Йоргенссон, когда управление машиной будет переделано для одного человека.

ТАКТИКА

Благодаря лидерским способностям Александра Галактика Сигма превосходно чувствует себя в сражениях против подразделений традиционных транспортов. Командир Галактики замечательно использует свой танк, задерживая врага, пока более мобильные части его подразделения окружают врага и уничтожают его.



MECH

7th Bear Regulars

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ясмин

7-й Регулярный выполняет важную задачу защиты Креницы, одной из планет Медведей, ближайшей к Терре, прямо на границе с Синдикатом Драконов. Хотя им помогает 10-й Фаланговый, МехВоины из 7-го рассматривают подразделение простых бронемашин как слабую помощь.

7-й недавно успешно сразился в Испытании Владения за ОмниМех *Nova Cat*.



AEROSPACE

12-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гарет

Что необычно для ВГК, 12-й имеет 2 полных Тринария Элементалов, которые всегда нужны под рукой для защиты гористых низменностей на Последней Границе.



10th Phalanx

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Александр

Помощник: Звёздный Капитан Рамон

Командир Галактики Александр

обладает непревзойдённым умением использовать тактику боя танками. Он собрал корпус самых преданных и способных командиров танков и сформировал 10-й Фаланговый, единственный чистый Кластер традиционных войск в Клане. Оппоненты ошибочно недооценивают 10-й, т.к. этот кластер также один из наиболее эффективных в городском сражении Кластеров 2-го эшелона.



21st Phalanx

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Лорель

Ряды 21-го Фалангового вобрали в себя выходцев из 6-и Кластеров, все команды транспортов были переведены из других подразделений за последние месяцы. Звёздный Полковник Лорель борется за гибкое вливание нового пополнения и обратилась к Хану Кабрински за разрешением сформировать новое подразделение типа Фаланговое.



ГАЛАКТИКА ТАУ

Первая Галактика, созданная Медведями со специальной целью служить как гарнизонное войско, Тау имеет длинную, почти не примечательную, карьеру. 1-й и 2-й Регулярные Кластера – среди старейших подразделений Клана, оба состоят на службе вот уже более 200 лет. Недавно командиры Галактики Тау повысили престиж долгой службы подразделения, собрав элитных воинов в 1-й Регулярный, сделав его лучшим Кластером 2-го эшелона в Клане.

Тау была ещё одной Галактикой 2-го эшелона, вызванной в гарнизоны во Внутренней Сфере после 3-й волны Операции Возрождение. В отличие от других Галактик, Тринарии Тау разбросаны по разным мирам, что лишает их централизованного командования, но даёт Галактике ценные сведения о многообразии народов Оккупационной Зоны. Командир Галактики Котэ использует эти знания для извлечения преимущества размещения своих Кластеров вроде «армии доброй воли». Вместо простого развёртывания гарнизона на планете воинов Тау поощряют жить и работать среди этих людей. Проекты общественных работ на всей территории Медведей возглавляются воинами и техами из Галактики Тау, которая всё более и более принимается местными народами и служит дружественным лицом Клана Призрачного Медведя. хан Йоргенссон служит инструментом в установлении такого представления, и тесно работает с Командиром Галактики Котэ в упрочнении этого.

Знак отличия Галактики – белая эмблема Клана Призрачного Медведя с греческой буквой «тау» в центре ленты.

ОФИЦЕРЫ

В ходе Операции Возрождение 73-й Боевой Кластер легко одолел защитников Мола (Maule). После этого местное население начало круглосуточную демонстрацию против захвата, считая, что их нынешнее положение ничем не отличается от рабства. Вместо того, чтобы довести дело до беспорядков или чего похуже, Звёздный Полковник Франсэз Котэ решил ослабить обычные ограничения для местных, возведя на новую ступень свободу и торговлю для жителей Мола, что распространилось по большинству миров Оккупационной Зоны.

Звёздный Полковник Котэ получил командование Галактикой Тау после оценки его мудрых действий и боевых умений. Большинство считает оскорбительным назначение в Галактику 2-го эшелона, а он, кажется, почитает это великой честью для себя.



'MECH

1st Bear Regulars

3 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Франсэз Котэ
Помощник: Звёздный Капитан Ян

1-й Регулярный – одно из старейших подразделений Клана, а также – одно из лучших, благодаря неустанной подготовке и квалифицированному командованию. Высокие стандарты этого Кластера означают, что сила редко превышает 3 Тринария, но эти Тринарии в сражении часто равны полновесному Кластеру.



'MECH

2nd Bear Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Катрина Хомаови

1-й Регулярный – лидер Галактики Тау, 2-й Регулярный – это надёжный заместитель. Крупнее, чем предыдущее подразделение, 2-й имеет также больше тяжёлых и штурмовых Мехов, что делает подразделение существенной силой в любой защитной операции. Звёздный Полковник Хомаови – превосходный стратегический планировщик, часто помогая Командиру Галактики Котэ разрабатывать крупномасштабные операции.



'MECH

9-й ВГК

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Самуэль

9-й появляется на поле боя так же часто, как и Кластера 1-го эшелона, т.к.



'MECH

18-й ВГК

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Эстелла

Импульсивная Звёздный Полковник Эстелла раздражена «миссией доброй воли» своей Галактики. Никогда не отступавшая в бою, она приняла это назначение с мрачной решимостью, хотя она с трудом соглашается в этом со своими Звёздными Капитанами. Вместо сражения она должна идти на переговоры, и на этот счёт она не питает никаких иллюзий.



'MECH

37-й ВГК

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джебеда

Войска 37-го ничем особенным не выделяются, за исключением того, что их полный Тринарий состоит из ветеранских АК. Однако даже этого подразделения недостаточно, чтобы поднять уровень опыта подразделения выше, чем Новички.

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

*Жизнь началась с чёрного мрака,
Глаза распахнуты навстречу жаркому огню.
Мысли отточены ясным видением,
Сердца окованы крепчайшими цепями.
Сила прибудет с закалённым духом;
Прощение – вот жало Скорпиона.*

- Предание (Клан Гигантского Скорпиона),
Отрывок 24, Стих 37, Строки 11-16

Песок сыпется сквозь наши пальцы, мы ждём призыва, и всё же мы не пророним слёз об ушедшем времени. Наш путь проложен, наша судьба написана; время укрепит экзоскелет Скорпиона. Наши братья и сёстры танцуют в кругу глупцов, движимые извращёнными мечтами. В раю находится семя порока, и они ещё почувствуют вкус этого сладкого плода вновь.

Требование ильХана достигло наших ушей, и мы повинемся. Здесь - гобелен нашего существования, вытканый из жизней воинов, уверовавших в видение Великого Отца. В наших жилах течёт кровь Хранителей; мы – защитники будущего человечества и архитекторы этого ренессанса. Наши уроки вынесены из сражений, мы несём их шрамы с гордостью.

Мы готовы встретиться лицом к лицу с грядущими Испытаниями, предвиденными нами в прошлом. Наше гнездо выстроено из ответов истории, осколки разбитой Звёздной Лиги ещё остывают в наших ладонях. Отточив клешни для борьбы, приготовив жало для удара, мы идём во мрак осуждения.

Наши долги будут оплачены.

- Хранитель Закона Кайри Бен-Шимон

ШАГИ ТАНЦА

История часто выступает в роли жестокого и неумолимого учителя, задавая нам ритм даже тогда, когда мы идём семимильными шагами. Подобно тем, кто пришёл до нас, мы стремительно продвигаемся вперёд и в то же время связаны с прошлым. Нить нашего Завуалированного Пути настолько тонка, что мы не спотыкаемся об неё. История не любит шагов Павших.

ИЗМЕНЕНИЕ ПЕНТАГОНА

Семя нашего существования взрастало среди войны и хаоса, увлажнялось разногласиями колоний Пентагона. Наш уважаемый Основатель, Николас Керенский, в 2810 году очертит план возвращения в разъединившиеся миры, сейчас находящиеся под покровительством военных возрождённой Звёздной Лиги. Уйдя из Созвездия Керенского с лучшими мужчинами и женщинами, 800 избранных, вставших на его сторону, были разделены на 20 групп по 40 человек в каждой. Основываясь на убеждениях своего отца Александра, Николас создал *честь мундира* для своей новой армии, которую он назвал Кланами, выразив желание, чтобы каждая группа действовала как единая семья.

20 лет спустя после его исторического призыва ко второму Исходу из миров Пентагона Николас возвратился во главе Кланов, чтобы освободить эти миры силой. На каждую из 5-и планет было

назначено по 4 Клана для выполнения различных военных задач. Среди тех, кто был на передовой этой исторической кампании, был и наш Клан Гигантского Скорпиона.

Названный именем огромного, ядовитого арахнида, обитающего на планете Вавилон, Клан Гигантского Скорпиона воплощает собой гибкость и смертоносность ударов, принесая нам внушающий страх репутацию нашего тёзки среди первых поселенцев Пентагона. Восхищённый способностью Скорпионов быстро опрокидывать вражеские позиции и защищать то, что они имеют, Керенский назначил Клан на стратегически важный континент Рива планеты Дагда. На эту планету также были назначены Клан Огненного Мандрила, Баррока и Чёрной Вдовы.

Рива, наименьший из 6-и континентов, омываемых необъятными океанами Дагды, был надёжно укреплен и охранялся закалёнными солдатами, некогда принадлежавших Терранской Гегемонии. Для успеха общего вторжения было необходимо нейтрализовать огромную планетарную базу обороны, расположенную на вулканически активном южном побережье Ривы. Пока база оставалась в руках мятежников, Клан Чёрной Вдовы и Клан Баррока не могли захватить континент с тяжёлой промышленностью Драта из-за непомерно высоких потерь.

Этот вызов приняли воины-Скорпионы. Хан Сайрус Элам, бывший военный инженер, избранный лидером Клана за изобретательную тактику, которую он проявил в ходе подготовки на Стране Мечты, остановился на смелом, но опасном двухэтапном плане. В первой фазе операции вызывалась боевая высадка в ночных условиях на Плоскогорье Сатаны, массивное плато, доминировавшее над Ривой. Возглавляемые саХаном Дженной Скотт, молодым пехотным командиром с необычайной для оппонентов ловкостью движения, парашютисты быстро изолировали центр связи защитников и просигналили основным войскам, что можно начинать высадку.

Однако возникли осложнения, когда 2-й Штурмовой Бинарий (возможно, росток будущего 8-го Скорпионьего Драгунского) был отрезан поднятым по тревоге патрулём мятежников. Оправившись от взрывов, громыхавших по всему комплексу, мятежники заманили подразделение Мехов в лавовые поля. Лишь один Мех избежал этой участи, пилот умело воспользовался прыжковыми двигателями своего Меха, чтобы избежать огненной преисподни.

Остальные войска Скорпионов устремились за Ханом Эламом и быстро захватили все установки, потеряв лишь 2 Меха. Узнав, что командир патруля мятежников, ответственный за засаду, находился среди пленных, Элам приговорил эту женщину к такой же огненной судьбе, как и её погибшие в том бесчестном действии товарищи. С базой в руках Кланов освобождение других континентов прошло мирнее. Однако когда временные препирательства между Ханами Клана Огненного Мандрила стали нарастать, сборные войска Кланов стали отставать от графика высадки на Дагду.

Боясь упустить удобный случай, Николас Керенский переместил на Дагду Клан Нефритового Сокола и Волка, чтобы усилить здесь нападение. Поначалу благодаря за помощь, Скорпионы рассердились, когда Николас, подсчитывая потери, понесённые Скорпионами на Плоскогорье Сатаны, перенаправил новоприбывших Соколов для нападения на известную крепость Чёрного Брайна, доминировавшую над восточным континентом планеты.

Последовавший спор между Карлом Иказой из Соколов и саХаном Скорпионов Скотт, бывшими любовниками, вместе проходившими на Стране Мечты подготовку, стал особенно жарким, когда Иказа сравнил способности Скотт с кадетами Соколов и похвастался, что только Соколы были достаточно подготовлены, чтобы спарвиться с задачей. Несмотря на возражения, высказанные непосредственно Николасу, Клан Гигантского Скорпиона был вынужден остаться на стороне, пока Соколы и Волки соперничали за внимание Керенского, т.к. кампания Пентагона близилась к завершению.

ВИДЕНИЕ СКОРПИОНА

В дни после умирения Пентагона патруль из Клана Ледяного Хеллиона при исследовании обширной Пустыни Колких Сердец на Вавилоне наткнулся на озадачившую их сцену. Воины-Хеллионы решили остановиться, услышав крик человека с вершины одного из громадных обсидиановых шпилей, которые усеивали пустыню. Как только они достигли подошвы горы, воины были шокированы, услышав слова: «Отнесите меня к ильХану! Я должен увидеть его!»

Озадаченные использованием почётного титулования Николаса человеком, доселе не замеченным в Кланах, воины-Хеллионы вызвали вертолёт, чтобы отправить странника вместе с одним из солдат, серьёзно раненным после того, как он попытался взобраться на зубчатую гору, чтобы помочь его спасти. С загорелым телом, испещрённым пятью странными шрамами, и с обросшим лицом генерал Этан Моро был почти неузнаваем, когда предстал перед ильХаном Николасом Керенским, желая его увидеть.

Среди солдат Звёздной Лиги, последними получившими титул Оружейного Сержанта (Gunslinger), Этан Моро был самым молодым майором, блестяще сражаясь против узурпатора Амариса в кампании за освобождение Терры. Получив в награду командование над элитным 81-м Дивизионом БэтлМехов (Дьяволы с Дьявольской Горы) совсем незадолго до знаменитого Исхода Александра Керенского из Внутренней Сферы, он в конце концов стал ответственным за управление и оборону Вавилона, мира Пентагона.

Когда миры Пентагона стал раздражать мятеж, Моро, посоветовавшись с другими командирами дивизиона, решил предложить Николасу Керенскому отказаться от второго Исхода. «Я устал убегать от демонов войны, я утомлён дорогой Исхода», - писал Моро в письме Николасу. – «Моя честь связывает меня с Вавилоном, хотя это может обернуться во зло. *Sauve qui peut, mon ami* (Спаси себя, если можешь, мой друг)». Когда Гражданская Война Исхода спустя лишь несколько недель после ухода Николаса и его последователей охватила весь Пентагон, генерал Этан Моро был, по сообщениям, одним из первых погибших, когда мятежники захватили штаб 81-го.

Однако из историй, позднее внесённых в *Предание* Скорпионов самим Моро, становится понятно, что он не только уцелел после нападения мятежников, но и возглавлял остатки своего разбитого дивизиона в набегах на два крупнейших мест расположения мятежников на планете. Однако когда всего за несколько месяцев до возвращения Николаса и его Кланов в Пентагон группы мятежников объединились под командованием одного военачальника, партизанские войска Моро были опрокинуты и рассеяны по песчаным пустошам Вавилона.

Легенда использования Моро слова «ильХан» для описания Николаса Керенского часто приписывает это призрачной мощи яда гигантского скорпиона, хотя такая связь может быть оспорена теми, кто рассматривает этот инцидент как простое потворствование использованию *некротики*. Во многом напоминая легенду о Элизабет Хазен и соколиной Туркине, это призвано, по всей вероятности, подчеркнуть значительность обстоятельства. Однако этот факт не пошатнул веры в его правдивость.

Моро встал на колени и пристально взглянул на Николаса Керенского. Хотя он с трудом мог пошевелить губами, он попросил ильХана простить его трагически ошибочное решение препятствовать Исходу на Страну Мечты – решение, которое повергло мир, в котором он хотел спастись, в руины. Впечатлённый раскаянием Моро и рассказами оо уцелевших, похваливших усилия Моро в борьбе с мятежниками, Николас простил его и предложил ему место в обществе Кланов. Моро заверил его в преданности ему и его последователям до конца своей жизни – это был определяющий момент для Клана Гигантского Скорпиона. Поклявшись воинам-Хеллионам теми же словами принятия, которые он сказал, Николас заложил для Кланов основу обряда прощения, известного как суркай.

Однако, как только порабождённые колонисты Пентагона были поглощены Кланами, позиция Моро стала спорной. Медицинские отчёты указывали на то, что шрамы на его груди и руках – результат жёстких действий гигантского скорпиона, чей яд известен ухудшающим воздействием на умственные способности тех немногих, кто выживет после укола его жала. Когда Хеллионы отказались принять этого МехВоина-ветерана, указывая на его возможную немощь, Хан Скорпионов Сайрус Элам обратился к Николасу с просьбой использовать бывшего Оружейного Сержанта для подготовки рекрутов, заменивших погибших в кампании на Дагге. Николас удовлетворил просьбу Элама, заметив, что, подобно другим, оставшимся в стороне от кампании Пентагона, гены Моро не могут быть использованы в программе выращивания в Кланах.

По иронии судьбы, хотя имя и генетическое наследие Этана Моро было отвергнуто евгенической программой Клана, Родовое Имя Моро горячо оспаривается многими Скорпионами. Исключительное наследие, принадлежавшее Клану Баррока и положившее начало этому Родовому Имени, изначально было получено от Коммодора СОЗЛ Абры Моро, и хотя оба солдата никак не связаны друг с другом, это имя некоторыми воинами-Скорпионами считается священным. Поглощение Баррока Кланом Звёздного Ужа оставило открытым вопрос владения наследия Моро, как отмечают, Ужи будут настойчиво добиваться единоличного владения.

Помимо его назначения инструктором кадетов Скорпионов, Моро попросили занести воспоминания о кровавых мятежах Вавилон в *Предание* Скорпионов, дав уникальную возможность оценить преданность и самопожертвование его новой семье. После почти 2-летнего изучения законов и истории Клана Этан Моро стал в 2824 году первым Хранителем Закона Клана Гигантского Скорпиона.

Получив долю Дагды как награду за участие в освободительных войсках, Скорпионы расселились по скалистым побережьям и в глубине океанов, доминировавших в их первом анклав здесь. Используя свои инженерные умения, Хан Элам руководил Скорпионами в разработке обширных океанских добывающих мощностей, а также обновил планетарную защитную базу на Плоскогорье Сатаны, которая стала новым домом Скорпионов на планете. Территории, уступленные Скорпионам на Роше и Токаше, позволили Клану в последующие несколько лет в устойчивом темпе разрабатывать их ресурсы; Клан скоро стал известен своей способностью с огромной пользой владеть мирами с пропущенными или не до конца выработанными ресурсами.

В 2823 году Клан Гигантского Скорпиона присоединился к другим Кланам в Уничтожении Неназываемого Клана за вопиющие нарушения идеалов Кланов. Примерно 10 лет спустя право существования Клана Чёрной Вдовы также было подвергнуто сомнению. В 2833 году Клан Волка объявил, что Вдовы из-за постыдного и жестокого обращения со своими же торговцами во внутреннем споре потеряли право управлять ими. В последовавшем в 2834 году Испытании Отказа Николас Керенский был убит выстрелом из лазера Меха Клана Вдов Карла Йоргенссона. Разъярённые бессмысленной гибелью их основателя, Клан безжалостно выслеживали воинов Клана Чёрной Вдовы и уничтожали их, решением Великого Совета право Поглощения было предоставлено Клану Волка.

На столичном мире Вдов, Роше, Клан Волка по пятам преследовал в пустынном городе Портос последние известные войска Вдов. Из их анклава на Плато Приам, которое было выше города, несколько воинов-Скорпионов наблюдали за тем, как Волки триумфально завершали жестокое сражение Испытания Поглощения. Однако, как только Волки вошли в центр города, 2 Тринария Мехов Вдов выскочили из своих скрытых позиций и окружили несчастных Волков. СаХан Вдов Кайл Вордермарк насмеялся над воинами-Волками, его всё более и более повышавшийся голос как эхо повторяли внешние громкоговорители его Меха.

Движимый своим суркайридом – защищать Николаса и его сеиью, Этан Моро бросился на своём Мехе *Black Knight* к городу. Остальные Скорпионы быстро последовали за ним, их неожиданное появление расстроило ловушку Вдов. Как только превосходящие комбинированные силы Волков и Скорпионов ударили по преступникам-Вдовам, разгорелся жесточайший бой. Произошла трагедия, когда горячая дуэль между Ханом Скорпионов Эламом и саХаном Вдов Вордермарком была прервана артиллерийской бомбардировкой того района города, где они сражались. Артиллерийский удар, происхождение которого не было установлено, убил обоих сражавшихся и уничтожил 2 Звезды Мехов. Вскоре после этого для уничтожения остатков Вдов прибыли подкрепления Мехов Волков, и Клан Чёрной Вдовы официально перестал существовать.

Сначала взбешённый вмешательством Скорпионов в Испытание Поглощения, Хан Волков Джером Уинсон в конце концов согласился с тем, что суркайрид Моро Николасу был долгом чести целого Клана Волка. Скорпионам в качестве благодарности за их своевременную помощь попавшим в ловушку Волкам Хан Вард уступил им огромную часть анклава Вдов на Роше, включая военные центры Вдов в массивной крепости Спайдерхолм.

ЗОЛОТОЕ ВРЕМЯ

В ходе ренессанса, позднее ставшего известным как Золотой Век, Клан Гигантского Скорпиона прогрессировал как и другие Клан, одновременно разработав собственную интерпретацию видения Керенского относительно возрождения павшей Звёздной Лиги. Видя увеличение числа воинов и возникшую из-за этого нехватку свободных Мехов и истребителей, Хранитель Закона Моро надавил на новоизбранного Хана Шандру Динур, чтобы она одобрила тестирование пригодности каждого кандидата помимо обычной подготовки в сибко. Обряды родства с достигшими совершеннолетия практиковались многими древними культурами, те, кто желал встать в ряды воинов, подвергали себя процедуре ужаливания гигантским скорпионом, чтобы доказать свою физическую и умственную мощь, сопротивляясь вредным эффектам яда.

Хотя тест всех слабых, оставшиеся в живых воины настолько низкого уровня, что Скорпионы не могли обеспечить генетическую стабильность Родовых Линий Клана. Не желая проходить это Испытание столь высокой ценой, но всё же, судя по всему, заинтригованный пророческими видениями тех, кто выжил, Хан Динур приказала касте учёных найти альтернативу, которая сохраняла бы дух ритуала без гибели такого множества воинов или же значительной потери эффектов видения.

В результате двухгодичных усилий учёных был выпущен питьевой люминесцентный зелёный коктейль, созданный на основе яда гигантского скорпиона. Названный *некросией* в память о нектаре и амброзии, которые пили, по греческой мифологии, боги Олимпа, это название также отражало смертоносную репутацию яда скорпиона. Однако, несмотря на это, напиток стал широко распространённым среди многих новоиспечённых воинов, он часто позволял им увидеть кое-какие проблески будущих событий.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Динур
Элам
Киров
Скотт

МехВоины

Арбутнот
Майерс
Посавац
Йех

Элементалы

Баба
Дьерасси
Шаффер

Аэрокосмические Пилоты

Бен-Шимон
Суворов

ОБ ЭФФЕКТАХ НЕКРОСИИ

Специальный отчёт в офис ильХана (отрывок)

Составил: Ведущий Учёный Джермон, Клан Призрачного Скорпиона
20 ноября 3059 года

Субстанция, часто описываемая как некротия, - сложная смесь протеинов и ферментов, полученных из яда гигантского скорпиона, обитающего на Вавилоне. Подобно яду, который несёт множество ядовитых пауков, яд скорпиона – нейротоксин, который сначала характеризуется массовым введением при введении человеку надпочечных катехоламинов. Прямое отравление часто приводит к ужасному физическому дискомфорту с последующей необратимой комой или даже смертью.

Выжившие рассказывают о состоянии интенсивной психической активности, которая, по всей видимости, происходит благодаря алкалоидным примесям, которые также присутствуют в яде. Вопреки требованиям некоторых воинов, не существует научных подтверждений того, что эти видения – нечто большее, чем галлюциногенная сторона этих эффектов, которые дезориентируют добычу скорпиона.

Серьёзность вышеупомянутых реакций может быть не настолько смертельной и явной, и поэтому по просьбам воинов был уменьшен уровень гистаминов и алкалоидов, присутствующих в натуральном яде. Полученная питьевая смесь имеет из-за электрического процесса получения зеленоватый оттенок, смесь содержит флуоресцирующие химикаты мелкими частичками хвоста скорпиона, попавшие сюда из сыворотки.

Эффекты долгосрочных и краткосрочных тестов некротии в лабораторных условиях указывают на незначительное отклонение от напитков, выпускаемых на основе алкоголя, и субстанция достаточно безопасна, когда употребляется в небольших количествах.

слова, некогда вписанные им в Предание: «Ищите в прошлом; это – ваше будущее».

С первым использованием Кланом Койота в 2854 году ОмниМехов в Кланах расцвела новая эра военного развития. Скорпионы трижды пытались захватить новые разработки Мехов у Клана Койота, и всякий раз воины-Койоты их разбивали, использовавших кодекс чести зеллбригена, сводя сражение к ряду поединков. Несмотря на победы в любых полномасштабных сражениях, Скорпионы терпели поражения в дуэлях с превосходящими ОмниМехами Койотов и их изменяемыми конфигурациями. Ко времени, когда Скорпионы заполучили трофейные ОмниМехи в ходе набега на Киндраа Пэйн Клана Огненного Мандрила, большинство Кланов уже развёртывали свои собственные действующие модели ОмниМехов.

Смущённая жалким проявлением Скорпионов в сражениях против Койотов, Хан Динур поучала всех воинов в серии турниров, как отточить свои личные боевые навыки. Основываясь на Военной Олимпиаде бывшей Звёздной Лиги, эти соревнования сводили один на один воинов и подразделения в различных боевых условиях во всех колониях Скорпионов.

В 2842 году учёные Скорпионов разработали надеваемый промышленный экзоскелет для разработки подводных шахт на Дагде. Прозванный операторами касты рабочих «водным элементом», этот костюм имел прочный титановый корпус и нес очень крупное сверло и ладонь-клешню. Костюм был оснащён усилителями силы и системой воздушной очистки, что позволяло пользователям относительно легко найти и добыть минералы практически из любого района океанов Дагды. После наблюдения за работой при добыче ресурсов торговцы соседнего Клана Волка заключили сделку на приобретение технологии для использования по собственному усмотрению. Получив права на добычу минералов почти во всех океанах Дагды, Скорпионы быстро стали сильны промышленностью на планете и использовали это для быстрого расширения своих колоний на Роше и Токаше.

Спустя 3 года в яростном обращении к воинам-Скорпионам с Родовыми Именами Хранитель Закона Моро объявил, что недавно он увидел предначертанный путь перестройки Звёздной Лиги. Пересмотрев пророческие видения, он обвинил каждого из присутствующих в том, что зная на Маршалле местоположение тайника с реликвиями Неназываемого Клана, они не используют это. В соответствии с Моро эти реликвии были первыми кусочками великой загадки существования Лиги и должны были привести Скорпионов к доминирующим позициям среди Кланов. Войска Скорпионов почти 5 лет обшаривали планету, несколько раз вступая в стычки с Кланами Нефритового Сокола и Огненного Мандрила до того, как они с чем вернулись на Дагду.

Когда менее 2-х месяцев спустя Клан Ледяного Хеллиона открыл грот, совпадающий с описанием Моро, Хан Динур заявила бэтчелл, надеясь забрать это место силой. Мнее чем за неделю подавив лёгкую армию Хеллионов, Скорпионы обнаружили богатейшую коллекцию книг и предметов искусства эпохи Звёздной Лиги, а также значительный склад оружия в закрытых пещерах. Рассерженный быстрым поражением своих войск, Хан Хеллионов Гросс Линет начал серию Испытаний Владения за тайник, в которой почти год сила Скорпионов и скорость Хеллионов соревновались друг с другом, не получая явного преимущества.

В конце 2851 году части Клана Огненного Мандрила стали истощать утомлённых Хеллионов и Скорпионов в попытке захватить тайник для себя. Возмущённые таким бесчестным вмешательством, Ханы Скорпионов и Хеллионов согласились временно прекратить столкновения между собой, чтобы изгнать Мандрил. В особенно жарком столкновении с Киндраа Маттила-Кэрролл Хранитель Закона Моро был жестоко убит молодым воином-Мандрилом. Его *Black Knight* увяз в болотистой земле и Моро потребовал хегиру, но был убит выстрелом в упор из орудия Гаусса дезгра истребителя Мандрил. Скорпионы никогда не забудут и не простят это постыдное бесчестие, проявленное Киндраа Маттила-Кэрролл из Клана Огненного Мандрила.

Хотя войска Скорпионов и Хеллионов в конечном итоге вынудили Мандрил отступить, оба Хана-победителя согласились, что никто из них не сможет одержать победу над соперником, находясь в ослабленном состоянии. После раздела тайника в соответствии с желанием каждого из Кланов, Хеллионы унесли оружие, а Скорпионы взяли во владение пещеры и их оставшееся содержимое. Высеченные при входе в пещеру слова в память погибшего Моро были

Хранитель Закона Лэн Киров окрестил эти события *Circus Honorae*, или Кругом Чести, положив начало гладиаторской традиции, до сих пор используемой в обществе Скорпионов.

Совсем неожиданно для Скорпионов в 2868 году Клан Волка обнародовал свой боевой костюм бронепехоты, поразительно напоминавший шахтный костюм, разработанный Скорпионами десятилетиями ранее. Волки заменили сверло оригинального костюма креплением, способным нести различное энергетическое и метательное оружие и доработали костюм для различных окружающих сред, создав разрушительное дополнение к их пехоте. После наблюдения за 2-мя Звёздами солдат, оснащённых такой бронёй и уничтоживших Звезду ОмниМехов Нова Котов, Скорпионы поняли боевой потенциал нового костюма и обратились к Волкам с предложением взаимовыгодной сделки. Возпользовавшись личным политическим давлением на Хана Клана Волка, саХан Скорпионов Скотт в конечном итоге добилась от него полных планов разработки и 20 новых бронекостюмов в обмен на временные права выращивания из заветных генетических наследий Коллесано, Баба и Шаффер.

БЕСПОКОЙНЫЕ ГОДЫ

За 20 лет после избрания его Хранителем Закона Лэн Киров продолжил наращивать в рядах и делах Скорпионов волну мистицизма, начало которой положил Этан Моро. Вдохновляемый отрывками из *Предания*, написанными Моро, Киров завербовал несколько воинов в специальный корпус, известный как Ищущие. Решив посвятить себя восстановлению Звёздной Лиги по её разбросанным осколкам, Ищущим была дана широкая независимость в следовании своим видениям, которые они созерцали под влиянием некросии. Эти кочевые воины сражались в сотнях дуэлей за предметы, связанные со Звёздной Лигой, которые они отыскивали в Созвездии Керенского и на мирах Пентагона именем Клана Гигантского Скорпиона.

Объединив их усилия в концепцию «живой геральдики», Хранитель Закона Киров постановил, чтобы всем Ищущим было позволено путешествовать со своими посвящёнными слугами, известными как питомцы. К специфическому воину, который, в свою очередь, был обязан своему Клану, могли быть добавлены связанные, техники и рабчие. Подобно рыцарям несправедливой древней Терры, Ищущие стали самостоятельными охотниками, преследующими цель Клана, ещё и освящённые уникальной способностью выискивать необходимое без значительных военных вложений. Концепция быстро оправдала себя; поиски Ищущих наводнили Клан невероятным множеством давно забытых вещей, которые дали Скорпионам ясную перспективу Звёздной Лиги и её священных идеалов.

Поиск Прошлого

Традиция Ищущих нашими братьями часто неправильно интерпретируется и презируется как неклановская, и всё же Ищущие формируют основу нашего видения Керенского, предназначения возродить Звёздную Лигу. Давно поняв, что кочевая жизнь Ищущих выделяет их из обычной структуры обеспечения Клана, Хранитель Закона Киров расширил концепции связанных и изорлы, чтобы воссоздать эту структуру в миниатюре для каждого воина. Поэтому каждого Ищущего, следующего видениям, обеспечивают некросией, ресурсом, необходимым каждому по-разному.

Киров объявил, что Ищущие могут брать связанных из любой касты путём обычных Испытаний Кланов, и такие воины могут также требовать другие вещи (вроде пищи, транспорта и т.п.) как изорлу. Дуэль за право отдельных людей стать членами таких семей - развлечение для посторонних, побуждая членов любых каст попасться на глаза Ищущему и сопровождать его или её в поисках. В этом случае каждый воин выбирает и сражается за то, что он считает нужным своему Клану для завершения проделанного путешествия. Дав клятву возвращения, известную как Рид Ищущих, каждому воину гарантируются так называемые «права Ищущих», а от него ожидается своевременное возвращение в Клан; тот, кто не выполнит этого, будет считаться бандитом и навсегда покинет касты.

«Живая геральдика» в конце концов стало развиваться как средство различия путешествующих Ищущих, сильно напоминая кодекс воина, отражающий его или её уникальную боевую историю. Необычные события или примечательные поручения становятся частью мистики Ищущих и они действуют подобно внешнему кодексу Ищущих, позволяя другим косвенно разузнать о воине, даже когда он или она скрыт за полевой униформой Скорпионов.

Подобно любому воину Клана, Ищущий оценивается не только по своим достижениям, но также и по тому, как он этого добился. Расточительность, связанная с неизбежными расходами, считается очень постыдной, и поэтому Ищущий должен выдерживать равновесие между качеством и количеством, когда выбирают питомцев. Дальность путешествия и новизна поиска также имеют высокое значение для Ищущего по его возвращении. Такого рода понимание - необходимая мера пригодности каждого Ищущего для получения Родового Имени или командного назначения на Совете Клана.

Домашние животные, часто называемые любимцами, - важная часть этой геральдической системы и служат для отражения черт, присущих воину или для показа уникальных зверей из удалённых миров. Со временем некоторые Родовые Линии Скорпионов стали ассоциироваться с отдельными любимцами, как, например, рычащий волк с Линией Посавац или прекрасный лебедь с Динур. Хотя сначала Ищущие использовали их как трофеи, сейчас любимцы широко распространены в касте воинов, а в последние годы это распространилось среди некоторых членов каст учёных и торговцев.

Питомцы обычно выполняют специфическую функцию и получают звание на основе их касты, откуда они вышли. Связанный из касты воинов, чаще всего встречающийся в свите Ищущего и сильно напоминающий связанного в других Кланах, получает звание Йомена. Питомцы из каст рабочих, которых называют Лакеями, заботятся о любимцах воина. Техники, называемые Ремесленниками, обслуживают транспорты и следят за операциями по захвату трофеев с поля боя. Менее распространённые в свите Ищущего Лавочник из касты торговцев и Мудрец из касты учёных часто действуют как советники по затяжным путешествиям вне домашних миров Клана. Особый интерес представляет пост Предвестника, на который назначаются люди с выдающимися талантом артиста. Предвестник действует как ведущий хроникёр Ищущего и мастер. Хотя в обществе Кланов это не приветствуется, артисты получают звание Предвестника в соответствии с уровнем уважения, почти равное тому, которое заслужил воин, связавший их.

ТАНЕЦ ШРАМОВ

*На Чёрном Шве они танцевали.
Залита лунным светом сталь,
сверкающая в сумерках.
Чёрное и золотое,
красное и серебряное,
Их одежда ещё колышет
ночной воздух.*

*Пять шагов,
пять отмеренных порезов,
Шрамы горя Моро.*

*Они – наш оплаченный долг
нашему прошлому,
Возрождённому со смертью
нашей Матери.*

- *Предание* (Клан Гигантского Скорпиона), Отывок 316, Стих 12, Строки 1-8

Сражение за управление течением Ищущих было скоротечным, учитывая его важность для Клана. Решив не убивать своего оппонента, кружившая вокруг него саХан Скотт ударила Лэна Кирова лишь пять раз до того, как Хранитель Закона, побеждённый, рухнул на землю. Лишь признав, что бой вышел за дуэльный круг, он понял, что саХан Скотт была смертельно ранена.

В память о жертве Скотт лидеры Клана учредили традицию ношения пары кинжалов, напоминающих те, которыми сражалась Скотт. Известные как зулькари, эти хищно изогнутые ножи – укороченная версия меча Зульф-и-Хар, которым владел пророк древней Терры Мухаммед. Один из зулькари традиционно имеет чёрную рукоять и украшен золотой кисточкой, а другой, наоборот, с золотой рукоятью и чёрной кисточкой.

Ритуал Скорпионов, известный как «танец шрамов» восходит к известному бою на ножах. По существу, это – модифицированный Круг Равных. В танце поединка шрамов сражающиеся наносят друг другу точно определённую серию из пяти порезов, отмечающих их превосходство. Первые порезы должны быть сделаны на каждом плече, затем следуют удары по каждой из сторон поясницы. Последний порез в центр груди, знаменуя собой завершение соревнования. Несколько воинов-Скорпионов недавно развили этот обряд до схватки Мехами, которую они считают высшим проявлением мастерства и освещённую духом зеллбригена.

Вслед за событием, известным как Перенаправление Ищущих, традиции Ищущих, установленные Хранителем Закона Лэном Кировым, были внедрены в общество Скорпионов, за исключением красного и серебряного цветов в униформе. Униформа отражает цвета Галактики Гамма, где смесь малинового Ищущих с золотым Скорпионов подчёркивают освящённую позицию Галактики как поклявшихся защищать Храм Девяти Муз.

Однако движение Ищущих вскоре столкнулось с неприятностями. С ростом числа своих членов и влияния оно стало угрожать единству касты воинов Скорпионов. В 2875 году Хранитель Закона Киров расширил крепость Спайдерхолм на Роше и начал создавать здесь огромное подземное хранилище. Переименованный в Храм Девяти Муз, этот огромный комплекс быстро стал центром активности Ищущих и привлёк многих лучших молодых воинов-Скорпионов. Приняв в качестве средства выделения членов этого движения красно-серебряную униформу, Киров призвал к расширению области деятельности Ищущих до миров Внутренней Сферы.

Касаясь растущего раскола среди военных о опасаясь призыва Кланов-соперников к Поглощению, саХан Дженна Скотт вызвала самозванных лидеров Ищущих на дуэль за управление этой группой. Сражаясь на ножах, ставшими в Клане легендарными, Скотт победила Кирова несмотря на разницу в возрасте почти в 30 лет. После этого она поставила перед Ищущими идеалы Керенского выше своих собственных или высказываемых их сотоварищами-кланерами. Каждый воин из числа присутствовавших заверил в принятии суркайрида саХану, прежде чем она рухнула на землю, умерев от полученных ран.

На всём протяжении 2900-х годов Скорпионы оставались в значительной степени глухи к расцветавшему настороению Крестоносцев среди Кланов, убеждавших в необходимости возвращения во Внутреннюю Сферу. Голосование относительно вторжения, состоявшееся на Великом Совете в 3000 году, озадачило множество воинов-Скорпионов. Возглавляемые Ханом Призрачных Медведей, Надей Уинсон, Крестоносцы убеждали, что обещанное Александром Керенским возвращение во Внутреннюю Сферу может состояться лишь завоевательным походом на тех, кто остался позади первого Исхода. Лидеры Скорпионов не приняли эту точку зрения, упорно склоняясь к философии Хранителей, проповедуемой Кланом Волка. Подобно Волкам, Скорпионы верили, что Керенский завещал Кланам защищать Внутреннюю Сферу, а не разорять её под видом искупления. Далее, они верили, что Кланов должны возродить Звёздную Лигу имеено по этому образу, а не мечом. Ханы Скорпионов поддержали так называемый «Компромисс Драгун», предложенный как альтернатива вторжения Ханом Волков Керлином Вардом.

Согласно компромиссу были сформированы войска, ставшие известными как Волчьи Драгуны, которые ушли во Внутреннюю Сферу для определения её военной готовности. Как только голосование состоялось, саХан Скорпионов Рен Посавац оглушил многих из присутствовавших тем, что объявил о бэтчелле за право подготавливать собираемое войско до его отбытия. По-видимому, нисколько этому не удивившись, Хан Вард удовлетворил эту заявку, когда никто из Кланов не решился вступить с ними в спор.

Тестируя сами себя более 2-х лет против элитного Кластера Скорпионов Сердцеяд, вольнорождённые и вернорождённые добровольцы, составившие Драгун, превратились в искушённое и эффективное подразделение, способное удержаться против Кластеров 1-го эшелона. Многие Крестоносцы убеждали, что нетрадиционная тактика, изученная Драгунами, не подходит для воинов Кланов, и призвали убрать Скорпионов с их поста обучающихся. Звёздный Полковник Скорпионов Кари Баба защищал режим подготовки, приводя в пример военные руководства Звёздной Лиги и голопроекции из архивов Скорпионов, и в конце концов его усилия увенчались полной поддержкой Хана Варда, разрешившего продолжить подготовку к этой важной миссии. Когда Драгуны в 3004 году отбыли из домашних миров Кланов, несколько воинов-Скорпионов добровольно присоединились к ним в их путешествии во Внутреннюю Сферу.

Вооружённые информацией, посланной Драгунами 5 лет спустя, многие Кланов, имеющие точку зрения Хранителей, стали между собой сражаться в Испытаниях за воинов и информацию, предназначавшихся для усиления своих позиций против неизбежной агрессии Крестоносцев. В 3012 году Волки объявили и выиграли Испытание Владения за Звёздного Полковника Скорпионов Влада Динура, бывшего командира Кластера Сердцеяд, который готовил Драгун. Указав на скудность действий 4-го Волчьего Ударного Кластера в рядах Скорпионов, Динур создал мощную мобильную штурмовую силу, которая стала моделью для Галактики Эпсилон Волков.

Он также предоставил в распоряжение лидеров Волков подробные отчёты о тактической доктрине Внутренней Сферы, собранные добровольцами-Скорпионами в ходе «пробежки» Драгун по Периферии в 3009 году.

ОПЕРАЦИЯ ВОЗРОЖДЕНИЕ

Когда в 3048 году около планеты Охотница появился JumpShip *Исходящий Свет* Исследовательского Корпуса КомСтара, стало ясно, что скрытые до сего момента домашние миры Кланов станут доступны для хищнических притязаний Внутренней Сферы. Забеспокоились даже некоторые из Кланов-Хранителей, опасавшихся предупредительного удара, которое может нанести одно из Наследных Государств Внутренней Сферы. Играя на этих опасениях, Хан Дымчатых Ягуаров Лео Шоуэрс ускорил поспешное голосование в Великом Совете, при этом поддержку вторжению оказало большинство присутствующих. Скорпионы отдали свой голос, бросив монету, выказав тем самым своё презрение политическому маневрированию Шоуэрса. Долгожданная Операция Возрождение Крестоносцев по завоеванию Внутренней Сферы в конце концов стала реальностью.

Испытания, призванные определить Клан, которые будут участвовать во вторжении во Внутреннюю Сферу, вывели вперёд Клан Волка, Дымчатого Ягуара, Призрачного Медведя и Нефритового Сокола. Клан Стальной Гадюк получил право действовать как резервная сила, а также заключать контракты с другими Кланами на дополнительную поддержку. Из-за нехватки защитников, которые остались в анклавах Кланов вторжения, Ищущие Скорпионов удвоили усилия на тех территориях, которые до этого были надёжно охраняемы. Столкнувшись с 2-мя Кластерами Дымчатых Ягуаров в жестоком сражении на мире Спокойствие (Tranquil) в одном из таких набегов, саХан Посавац едва избежал смерти, когда Ягуары нарушили бэтчелл ии развязали ку-малу в предгорьях около города Река Крови (Blood River).

Чуть позже, в 3049 году, саХан Посавац сразился и победил в Испытании Владения против Клана Стальной Гадюки за право послать свои войска во Внутреннюю Сферу. Взяв Звезду Мехов Скорпионов и свой собственный персонал питомцев, Посавац пообещал возвращение сокровищ Звёздной Лиги, что позволит Скорпионам занять пост ильХана. Однако он так и не смог выполнить своё обещание. Отделившись от отступавших войск Гадюк в сражении у Дьявольской Купели (Devil's Bath), его группа пропала на Токкайдо.

В этот же год, слишком уж увеличив поставки и подготовку для Операции Возрождение, Хан Николай Дьерасси также оставил свой пост. Встревоженный увеличившимися военными трениями между так называемыми Кланами домашних миров, не попавших в войска вторжения, Дьерасси объявил о своём намерении обучение в сибко Клана, чтобы они были лучше подготовлены к будущим конфликтам с войсками Внутренней Сферы и с теми Кланами, которые достаточно слабы в использовании зеллбригена. Неожиданные ходы лидеров, приведшие к двум отставкам, к счастью, вскоре были компенсированы занятием вакантных постов двумя Ханами, мало подходившими для этого, каждый из которых по-

своему видел усиление Клана Гигантского Скорпиона. Хан Ариэль Суворова обещает Скорпионам главенствующее положение в обществе Кланов, основываясь на надёжном плане модернизации аэрокосмических сил Клана и последующих наступательных действиях для расширения владений Скорпионов. В противовес ей, саХан Нельсон Элам возражает против такой политики экспансионизма в духе Крестоносцев и призывает Клан укреплять оборону против всё увеличивающейся агрессивности их собратьев.

Эта смесь либерализма и консерватизма в стане лидеров привлекла внимание к Скорпионам и к их Клану, которого так не хватало с середины Золотого Века. Воодушевляясь этим, Хан Суворова начала серию атак на всём протяжении Созвездия Керенского, пробуя оборону Кланов-соседей, этот процесс принёс значительный успех на Токаше.

НЫНЕШНИЕ ДЕЙСТВИЯ

После Войны Отказа, которая изменила Клан Волка, саХан Элам помогал Хану Волков Владу Варду укрепить его истерзанные войска путём так называемых Испытаний Урожай. Предоставив место волне новых рекрутов из обновлённых бывшим Ханом Дьерасси сибко, Скорпионы заявляли целые Тринарии воинов с настроем Крестоносцев для своего давнего союзника – Волков. Продолжающееся взаимоотношение Волков и Скорпионов крепко, несмотря на точку зрения Крестоносца возрождённого Клана Волка, и это подтверждает дар БэтлМеха *Mackie* от Командира Галактики Волков Кати Керенской. Древняя, но с любовью восстановленная машина, приобретённая у Расалхагского военного музея в ходе Операции Возрождение, была отдана Керенской Галактике Гамма Скорпионов вскоре после её назначения на пост нового Хранителя Закона Волков, когда она была приглашена на экскурсию по Храму Девяти Муз.

Недавние события – Поглощение Клана Баррока Кланом Звёздного Ужа, отступничество Нова Котов почти полное Уничтожение Клана Дымчатого Ягуара войсками Внутренней Сферы, претендующими на воскрешение Звёздной Лиги, – всё это вызвало у некоторых воинов-Скорпионов тревожное удивление и ожидание – кто падёт следующим? Хотя Скорпионы получили территорию после падения Ягуаров, до сих пор непонятно, принесёт ли эта Звёздная Лига новую мечту Кланам или же будет всего лишь бесчестной заменой тем, кого они вытеснили.

Торговля между торговцами Скорпионов и Клана Снежного Ворона резко пошла в гору после уничтожения Ягуаров, т.к. военное и промышленное оборудование, приобретаемое у Воронов, стало поступать на недавно полученный Скорпионами континент Плач (Abysmal) на Охотнице. Новоиспечённый бронекостюм Ундины и многообещающая технология ПротоМехов так воодушевили касту учёных, как это давно не случалось со времён Золотого Века. Из-за того, что отказ помочь Крестоносцам на Стране Мечты испортил отношения между некоторыми Кланами, расцвет Хранителей позволит Клану Гигантского Скорпиона охватить более число обитаемых миров и возродить Звёздную Лигу. Ищущие прошлое и архитекторы будущего, и, пока в наших ушах звучит музыка истории, мы продолжим вытанцовывать шажки нашего пути.

ВОЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Военная организация Клана Гигантского Скорпиона неожиданно для многих строгая. Основываясь на концепции смешанных Тринариев, Тумен Скорпионов состоит множества типов БэтлМехов, аэрокосмических войск и Элементалов, выполняющих играющие специфические боевые роли. Существует 6 типов Тринариев, каждый из которых имеет свою тактическую особенность.

Штурмовые Тринарии состоят из 2-х Звёзд БэтлМехов и 1 Звезды Элементалов. Чаще всего они используются для широких наступательных операций в городских условиях и опираются на тяжёлые и штурмовые Мехи вкпе с бронепехотой для нахождения и уничтожения засад.

Боевые Тринарии, тип подразделения, заимствованный Владом Динуром у Клана Волка в 3012 году, состоят из 1 Звезды БэтлМехов, 1 Звезды Элементалов и 1 Звезды аэрокосмических частей. Веса составных частей варьируются от лёгких до тяжёлых категорий, и такие Тринарии способны на ответственные, независимые действия на поле боя.

Гвардейские Тринарии – оборонные формирования, состоящие из 2-х Звёзд Элементалов и Звезды БэтлМехов поддержки различного весового класса, способных задержать противника практически в любой окружающей обстановке.

Специальные Тринарии – это воздушно-пехотные мобильные подразделения, состоящие из 2-х Звёзд Элементалов 1 аэрокосмической Звезды, почти полностью состоящих из истребителей-транспортников *Киргуиз С*. Их исключительная скорость очень важна на поле боя и их интенсивно обучают высадке в боевых условиях, что делает их одним из наиболее опасных родов войск в Тумене Скорпионов.

Ударные Тринарии – подразделения для изматывания противника, состоящие из 2-х Звёзд от лёгкого до тяжёлого весовых классов и отдельной аэрокосмической Звезды среднего весового класса. В отличие от большинства аэроистребительных частей Скорпионов, те, которые находятся в Ударных Тринариях, чаще всего выбираются для обеспечения превосходства в воздухе и разведывательных операций вместо чисто наземных операций.

Командные Тринарии состоят из 2-х Звёзд БэтлМехов и составной Звезды, составленной из 2-х Точек Элементалов, 2-х АКИ и 2-х Мехов. Составная Звезда (названная жалящая Звезда) действует как постоянная командная и боевая часть, способная составить компанию любому сражающемуся войску.

Эти Тринарии-составляющие организованы в Кластера 6-и типов, каждый из которых преследуют собственные стратегические цели. Все Кластера Скорпионов содержат командный Тринарий, и почти все включают в себя 4 дополнительных Тринария различного состава. Гусарские Кластера состоят из 3-х Ударных Тринариев и 1-го Специального Тринария, в основном они предназначены для планетарной разведки или глубоких ударов. Уланские Кластера – подвижные наземные элементы, размером до 2-х Ударных и 2-х Боевых Кластеров, чаще всего используемые для завязывания стычек. Драгунские Кластера являются гибкой смесью наступательно-оборонительных войск, состоя из 1-го Ударного, 2-х Боевых и 1-го Гвардейского Тринариев. Кирасирские Кластера, подобно тяжёлой кавалерии, от которой они и получили своё название, – мобильная наземная штурмовая сила, составленная из 2-х Боевых и 2-х Штурмовых Тринариев. Гренадёрские Кластера, состоящие из 3-х Гвардейских Тринариев тяжёлой пехоты и 1-го Штурмового Тринария, – костяк защитных операций у Скорпионов и чаще всего принимают на себя основной удар противника. Иррегулярный Провизионный Кластер – формирование,

заимствованное элитным Кластером Сердцеяд, и состоит из 1-го Ударного, 1-го Боевого и 2-х Специальных Тринариев, обеспечивая тем самым уникальную смесь скорости и смертоносную мощь ударов.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Военно-космический флот Скорпионов – необычной крупный, учитывая акцент Клана на наземных сражениях в ущерб другим военным сферам. По предположению Звёздного Адмирала Йозефа Коллесано 17 WarShip'ов Скорпионов получили постоянное назначение в различные Галактики и действуют как небольшие флота поддержки и подручные базы.

Галактика Альфа имеет Боевую Группу Айнгерир (Einheriar) из 4-х кораблей, включая флагманский корабль *Лей Кунг (Lei Kung)* класса *МакКенна (McKenna)*. Эскорт и поддержку обеспечивают *Sagumma (Sagitta)* класса *Лола III (Lola III)*, *Сияние Короны (Corona Borealis)* класса *Покровитель (Aegis)* и *Бернлад (Bernlad)* класса *Конгресс (Congress)*. Подобным образом составлена и функционирует Боевая Группа Огненное Колесо, назначенное в Галактику Бета и возглавляемая *Гефестом (Hephaestus)* класса *Камерон (Cameron)*, включая в себя эскадренный миноносец *Аурика (Auriga)* класса *Лола III*, тяжёлый крейсер *Корона Востока (Corona Austrina)* класса *Покровитель* и фрегат *Гарлон (Garlon)* класса *Конгресс*.

Галактика Гамма имеет двухцелевой флот из 5-и кораблей, предназначенный действовать как военный, так и торговый эскорт. Названное Боевой Группой Дикая Охота, это военное соединение состоит из недавно полученного боевого корабля *Атропос (Atropos)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*, *Орфея (Orpheus)* класса *Эссекс (Essex)* и *Серкема (Serket)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*. Поддержку коммерсантам оказывают военные транспорты *Коллран (Collrane)* класса *Каррак (Carrack)* и *Андромеда (Andromeda)* класса *Волга (Volga)*.

Заканчивают описание флота 4 транспорта класса Потёмкин (Potemkin), добавленные к Галактикам 2-го эшелона. Галактика Дельта имеет недавно переоборудованный *Энцеладус (Enceladus)*, а *Кармтикея (Karttikeya)* управляется Галактикой Мю. Устаревший *Эпиметей (Epimetheus)* назначен в Галактику Тау, недавно он над Токашей был повреждён в столкновении с эскадренным миноносцем Адских Лошадей *Золотой Рыцарь (Gold Knight)*. Галактика Ро должна опираться на приносящий одни неприятности *Прометей (Prometheus)*, у которого часто неисправны стыковочные суфле для DropShip'ов несмотря на то, что Галактика назначена в ценный мир Рош. Звёздный Коммодор Лиам Фам требует замены корабля при первой же возможности.

ВОЕННАЯ ДОКТРИНА

На всём протяжении истории Клана Гигантского Скорпиона наша военная доктрина сводилась к простой концепции: искусная победа над противником в честном бою. Сильно привязанные к идеалу зеллбригена, большинство воинов-Скорпионов считают честные дуэли воплощением военной этики бывшей Звёздной Лиги. Идеал Оружейного Сержанта и некогда гордость СОЗЛ – Военная Олимпиада – послужили основанием установленных Круга Чести (Circus Honorae) и традиций Ищущих. Хотя военная необходимость иногда заставляет отбросить эти почётные стили, Скорпионы в основном строго следуют кодексам чести Кланов, нежели традиционным мыслящим Нефритовые Соколы и Духи Крови. Ритуализированный «танец шрамов» у Скорпионов демонстрирует преданность мастерскому сражению и минимальным тратам, чего придерживаются почти все воины Кланов.

Из-за кочевой природы походов Ищущих, большинство Мехов в Тумене Скорпионов опираются почти исключительно на энергетическое оружие, не завися от боеприпасов, и поэтому они могут действовать и вдали анклавов Клана. Вдобавок такое оружие считается более точным, чем баллистическое, предпочитаемое многими воинами в других Кланах. Баллистика на самом деле в обществе Скорпионов презирается как инструмент неопытных, а точная стрельба стала визитной карточкой военного искусства Скорпионов. Хотя компьютерами нацеливания стали оснащаться почти все Мехи и истребители Скорпионов, воины часто отключают автоматизированные функции, увеличивающие точность, считая, возможно, такую помощь как оскорбление воинских умений. Однако многие воины по-прежнему используют повышенную точность этих компьютеров для стрельбы по нужным локациям и группам, таким образом демонстрируя свои воинские способности.

Звёзды БэтлМехов Скорпионов обычно имеют Мехов от лёгкого до тяжёлого весовых классов, достаточно быстрых, чтобы провести скоростную развёрнутую атаку на фланги врага. Они наносят удар в большинстве наземных нападений и являются костяком Тумена Скорпионов. Аэрокосмические Звёзды предпочитают тяжёлые аппараты, превосходно подходящих для роли наземной поддержки, т.к. пилоты Скорпионов редко участвуют в чисто воздушных или орбитальных действиях. Элементалы Скорпионов постоянно тренируются взаимодействовать с Мехами и аэроистребителями и являются профессионалами выполнения боевых высадок в зоне постоянных военных действий, не забывая при этом о своей роли механизированной бронепехоты. Недавно разработанный Скорпионами бронекостюм Ундина обещает перевести искусство боя в обширные океаны планет подобных Дагге, где Мехи в буквальном смысле слова рассыпятся на части.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Подобно другим Кланам, воины Клана Гигантского Скорпиона носят различные униформы в соответствии с ситуацией, включая основную строевую одежду, полевую униформу, строевую униформу и церемониальную униформу. Любой воин носит знаки отличия своего звания и эмблему Клана. Скорпионы не признают других наград за сражения, кроме законной гордости любого воина, блестяще послужившего своему Клану.

УНИФОРМЫ

Боевая одежда Скорпионов идентична такой же большинства других Кланов. Когда воин находится вне своей машины, он обычно облачается в простой функциональный чёрный костюм (jumpsuit) и носит накидку со знаком отличия Клана.

Полевая униформа большинства воинов-Скорпионов – бронированная чёрная туника, носимая поверх тёмно-серой рубашки свободного покроя и приличествующих брюк. Обычно униформу завершают тёмно-серые перчатки и чёрные, высотой до колена ботинки, но иногда воины добавляют чёрную накидку и широкий тёмно-серый шарф, который полностью укрывает голову воина, оставляя узкую щель для глаз. Если необходимо защитить голову, воин одевает отделанный мехом конический медный шлем, напоминающий тот, который носили древние монгольские воины. Члены Галактики Гамма в обычных полевой и строевой униформах заменяют чёрный цвет на тёмно-красный и тёмно-серый на золотой, подчёркивая свой статус поклявшихся защищать Храм Девяти Муз.

Чёрного и золотого цветов, отадаённо напоминая униформу офицеров безопасности Звёздной Лиги, строевая униформа Скорпионов состоит из лёгкой тёмно-серой рубашки, длинного чёрного полуплаща из баллистической ткани, золотых брюк и чёрных ботинок высотой до колен. Широкие золотые полосы по диагонали пересекают правую грудь плаща и несут эмблему Клана Гигантского Скорпиона. Знаки отличия Галактики и Кластеров украшают правую грудь плаща, а знак отличия звания носится на левом плече плаща, а также на манжетах рубашки. Использование как части строевой униформы отделанного мехом шлема – обычное добавление к одеянию.

Церемониальная униформа Скорпионов сделана из глянцево-чёрной кожи с тёмно-серым кантом, который сегментирует униформу, как бы очерчивая идеализированную мускулатуру и придавая форме вид панциря скорпиона. Одевание завершается глянцево-чёрным шлемом с золотыми даггерстарами, устремлёнными к полукружиям глаз. И с длинным чёрным плюмажем, напоминающим конскую гриву. Воины Клана с Родовыми Именами добавляют к одеянию съёмную чёрную накидку, отороченную золотом.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Этот Клан находится в слишком сильной изоляции и вырос в какого-то монстра. Они повернулись спиной к идеалам Керенского. Пусть гниют и дальше.

Клан Облачной Кобры

Их усовершенствование железной матки в ходе Золотого Века позволило Кланам вырастить множество поколений гордых и сильных воинов. Но чего они сделали потом?

Клан Койота

Новаторов-мечтателей лучше оставить с их собственными машинами. Они придерживаются точки зрения Хранителей, но многие их воины чувствуют себя как дома в касте учёных.

Клан Алмазной Акулы

В насилии войны деньги служат плохим щитом, да ещё и для Клана, где торговцы находятся в центре всех внутриклановых конфликтов.

Клан Огненного Мандрила

Их хрупкий зверинец однажды рухнет под ударом молота объединённых Хранителей.

Клан Призрачного Медведя

Благословляемые силой их тёзки, они являются ценным добавлением в стане Хранителей. Однако перемена их настроения подозрительна, учитывая снос их дома в Созвездии Керенского.

Клан Адских Лошадей

К несчастью для Крестоносцев, машины этого Клана не так сильны, как сердца их воинов.

Клан Ледяного Хеллиона

Их неуместное рвение в Зале Ханов очень позабавило наших воинов.

Клан Нефритового Сокола

По духу они благородны, но им не хватает дисциплины. Такое отродье неспособно играть ножами в сражении, потому что порежут сами себя.

Клан Нова Кота

Ошибшись в видении фактов, они были поражены видом меча Синдиката. Т.к. они увидели своих братьев, развернувшихся против них, позволили смертельному удару Дракона коснуться их шеи.

Клан Снежного Ворона

Если объединить их доминирующее в небе с нашим на земле, можно было бы составить несокрушимый союз Хранителей.

Клан Звёздного Ужа

Их Поглощение Барсуков дало им Имя Моро и иллюзию, что они смогут защитить его.

Клан Стальной Гадюки

Они испытали на себе гнев Соколов и сейчас должны пожать плоды того, что посеяли. Их вера в то, что Наследные Дома – ключ к возрождению Звёздной Лиги, может привести и на путь Нова Котов.

Клан Волка

Клан Керенского раскололся надвое. Какому же из них мы заплатим свой долг – или давний суркайрид также должен быть нарушен? Время укажет нам выход из затруднительного положения.

Татуировка гигантского скорпиона на его бритой голове – напоминание о его ранних днях, проведённых в стане агрессивных Крестоносцев. Хотя и приятно удивлён успехом военных реформ, предпринятых Ханом Суворовой, саХан по-прежнему размышляет об ослабленной защите домашних миров Скорпионов.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КАЙРИ БЕН-ШИМОН

Известная как «Валькирия Тира», Кайри Бен-Шимон необычайно высока для пилота. Её фиолетовые волосы и загадочная речь вызывают некоторое сомнение в её здравомыслии. Твёрдо поддерживая реформы Хана Суворовой, особенно что касается усиления аэрокосмических частей, Бен-Шимон недавно участвовала в сделке с Кланом Снежного Ворона относительно приобретения военных материалов. Хотя оба Клана никогда не имели значительной торговой истории, отгрузка современных истребителей, прибывшая на Рош в последние месяцы, побудив многих воинов-Скорпионов задаться вопросом – не продали ли они свои души Воронам в обмен на оборудование, которое ещё неизвестно как себя покажет.

ИНСТРУКТОР НИКОЛАЙ ДЬЕРАССИ

Человек, как многие думали, обезумевший и поэтому оставивший в 3045 году свой пост Хана, чтобы переформировать подготовительную систему Клана, Николай Дьерасси очень силен, несмотря на небольшую фигуру для Элементала Клана. При подготовке новых кадетов он использовал себя, что преподать ценный урок, что не всегда можно судить о противнике по одному его виду. Питая слабость к играм, которые учат стратегическим и тактическим принципам его обучающихся воинов, он обладает весёлой натурой и питает горячую любовь к военной истории. Успех его реформ поддержал его убеждение, что военные Скорпионов могут значительно улучшиться даже при ограниченных изменениях подготовительной системы Клана.

ЭМБЛЕМА КЛАНА

Эмблема Клана Гигантского Скорпиона – изображение гигантского скорпиона на стилизованном золотом солнце. У головы скорпиона – раскрытые клешни; хвост с ядовитым жалом – над телом, изгибаясь вверх и налево. Голову скорпиона украшают золотые глаза. Солнце символизирует палящую жару Пустыни Колких Сердец.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Знаки отличия званий основаны в Клане на элементах, называемых тельсонами. Каждый тельсон несёт изображение стилизованного золотого жала скорпиона, который располагается на эмалированной чёрной булавке, различное число которых указывает на звание. Отдельный тельсон обозначает воина, но не МехВоина, помещает его острым концом жала вниз. Два тельсона, помещённые бок о бок, одним концом вместе, а другим врозь, указывают звание Командир Точки или МехВоин. Дополнительный тельсон, формируя трилистник, выходящий из общего центра, указывает на Звёздного Командира. Звание Звёздный Капитан указывается 4-мя тельсонами, формирующими кристалл, а Звёздные Полковники носят пятиконечную эмблему из пяти тельсонов. Знак отличия звания Командир Галактики совмещает знак отличия звания Звёздного Полковника с 4-мя золотыми треугольниками, расположенными на основных осях. Ханы Клана носят круг из 8-ми треугольников, окружающих тельсоны Звёздного Полковника.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

Много видных воинов в Клане Гигантского Скорпиона; наиболее знаменитые из них кратко описаны ниже.

ХАН АРИЭЛЬ СУВОРОВА

Ариэль Суворова – первый аэрокосмический пилот, выбранный Ханом за сотни лет существования этого института. Её новый акцент на развитии аэроистребительных частей Клана принёс свои дивиденды в недавних конфликтах на мире Токаша. Она верит, что Скорпионы должны быстро занять своё истинное место на передовой общества Кланов и выйти из тени своего исторически более мощного союзника, Клана Волка. Любя хищных птиц, Суворова держит в качестве своего любимца нефритового сокола, подкупившей её яростью его тёзки Клана.

САХАН НЕЛЬСОН ЭЛАМ

СаХан Элам верит, что недавнее смещение его Клана в сторону большей защиты предначертано самой судьбой.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ГОРНЫЕ МЫСЛИТЕЛИ

Галактика Альфа часто находится в авангарде планетарных нападений Клана, а её воины являются наиболее опытными по части становления чести Клана выше личной славы.

Прозвище подразделения проистекает из традиции смотреть с Кинжала Моро, священной скалы на Вавилоне, где был найден Этан Моро. Каждые 3 месяца Хан сигнализирует одному из Тринариев Галактики Альфа о необходимости выполнить исключительную задачу и назначает его почётным защитником святой скалы, где произошло это историческое событие. Некоторые воины предпринимали опасный подъём на вершину этого зубчатого пика; тела тех, кто разбился насмерть, редко подлежат восстановлению.

На знаке отличия Галактики Альфа основное место уделено башневидному обсидиановому шпилью Кинжал Моро, раскрашенный чёрным цветом на овальном, кроваво-красном поле. Обычная цветовая схема Альфы – грифельно-серый цвет, подчёркиваемый чёрным, или же камуфляжные пятна этих цветов.

ОФИЦЕРЫ

Хотя она по-прежнему недовольна нехваткой аэрокосмических сил в Галактике, присутствие в воздухе Хана Ариэли Суворовой уже принесло свои плоды в небольших стычках на Токаше против Нефритовых Соколов.

ТАКТИКА

Хотя и способно нанести тяжёлый удар и выдержать внушительные повреждения, подразделение остаётся гибким при совместных атаках всех 4-х Кластеров. Интенсивное использование Скорпионами энергетического оружия вместе с талантом Командира Галактики Майерса в области логистики позволяет Галактике Альфа выдерживать жестокие осады, которые ослабили бы большинство других нападающих сил.



'MECH

24th Scorpion Cuirassiers

(Собственность Хана)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Тира Шаффер

Как элитная личная гвардия Ханов Скорпионов, этот пост – величайшая почесть для воина-Скорпиона, которой он может достичь, за исключением, конечно же, передачи своего генетического наследия будущим поколениям. Состоящее преимущественно из тяжёлых Мехов, это подразделение, тем не менее, превосходно подготовлено для развёрнутых совместных действий Мехов и Элементалов. 67-й Боевой Тринарий прикреплен непосредственно к Хану Суворовой, и его Элементалы и аэрокосмические части следуют за ней повсюду.

Знак отличия – каплевидный бумажный змей, несущий эмблему солнца Скорпионов. Левая сторона змея – золотое на чёрном, а правая – чёрное на золотом.



'MECH

14th Scorpion Hussars

(Быстрое Возмездие)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джиллиан Скотт

14-й Гусарский служит для разведки и нанесения глубоких ударов и поэтому первым выдерживает удары противника. Звёздный Полковник Скотт сейчас имеет самый длинный в Клане непрерывный список убитых, победив 32 Меха и Элементала на своём *Fire Moth D* прежде, чем пилот Нефритовых Соколов сбил её на Токаше. Рассерженная таким неприятным завершением своей победоносной серии, она, по слухам, вызвала его на «танец шрамов» с ней.

Знак отличия – золотой молот с золотыми звёздами, указывающими на движение его головы.



'MECH

8th ScorpionDragoons

(Хлесткая Бригада)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Мири Арбутнот

Названное в честь разновидности плоскохвостых скорпионов древней Терры, это подразделение было почти полностью выкошено в Битве за Плоскогорье Сатаны на Дагде в 2821 году. Хотя в то время был лишь Бинарий, 8-й Драгунский был почти уничтожен, когда мятежники Пентагона ловко заманили в ловушку и подбили 9 Мехов подразделения в полях лавы, окружавших их зону высадки. Хан Сайрус Элам верил, что сохранение живой истории подразделения, даже несмотря на единственного уцелевшего воина, сильно воодушевит разбитые подразделения. Это решение – уступка индивидуализму, который по-прежнему попадаете среди Скорпионов. Знак отличия – глянцево-серый скорпион, хвост которого сжат в прочное кольцо.



'MECH

35th Scorpion Cuirassiers

(Буальные Скорпионы)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Рик Майерс

Благословлённый даром стратегической и логистической подготовки, Командир Галактики Майерс являлся средством недавнего заполнения Континента Плача на Охотнице. Предвосхитив нападение на Охотницу после потери Ягуарами Оккупационной Зоны, Майерс находился вместе с 2-мя полными Кластерами поддержки на орбите над Токашей, пока его не достигли слова об атаке СОЗЛ. Прыгнув 21 апреля 3060 года в систему Охотницы, войска Скорпионов менее чем за 2 часа небольшого сражения захватили целый континент. 35-й Кирасирский готов по тревоге подняться против любого Клана или контратак СОЗЛ, но пока Скорпионам на новой территории никто не досаждал. Знак отличия – абсолютно чёрный скорпион, усеянный синевато-белыми точками, напоминая тем самым звёздное поле.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ПЕСЧАНЫЕ БЕГУНЫ

Наиболее мобильная Галактика в Тумене Скорпионов, Бета чаще всего требуется в ситуациях, где скорость важна больше, чем мощь удара. Состоя из лёгких и средних Мехов, Бета некоторыми презирается из-за хрупкости, которая в сражениях идёт не на пользу. Бета часто доказывала, что такое мнение ошибочно.

Из-за того, что подразделение постоянно готово к действиям в нужный момент, составляющие его Кластера часто располагаются как в космосе в компании флота WarShip'ов, так и на земле. Массивный боевой крейсер

Гефест класса *Камерон* служит как флагманский корабль Галактики и эскортируется эскадренным миноносцем *Аурика* класса *Лола III* и фрегатом *Гарлон* класса *Конгресс*. СаХан Скорпионов Нельсон Элам обычно сопровождает подразделение в его нападениях, наслаждаясь интенсивными стычками, находя в этом отдушину от своих политических обязанностей.

Знак отличия Галактики изображает греческую букву «бета» песочного цвета с горизонтальными линиями, исходящими влево от её верхнего края напоподобие крыла, буква располагается на чёрном солнце Скорпионов. Цветовая схема Галактики – песчано-бежевый или золотой с чёрным.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Колин Йех хорошо известен своим планированием кампаний вне утомительного электронного голотанка на борту орбитального DropShip'a и имеет список недавних побед, с которым трудно состязаться. Его нерегулярная тактика во многих случаях помогала изменить ход сражения в свою пользу, хотя некоторые из его младших офицеров верят, что его странные привычки скорее всего когда-нибудь приведут их в западню.

ТАКТИКА

Основное преимущество Галактики Бета в бою – скорость, а её воины известны своей тактикой «ударь и исчезни», нарушающей равновесие в рядах противника. Когда противник ломает свой строй, чтобы начать преследование, Скорпионы уводят их баз обеспечения, затем окружают их и добивают.



'МЕСН

23rd Scorpion Cuirassiers (Железные Иррегуляры) 5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Колин Йех

Одно из сильнейших оборонных подразделений в Тумене Скорпионов, 23-й Кирасирский часто используется для зачистки и обеспечения безопасности объектов после других своих товарищей из Беты, он они также знатоки контратак, разработанных для сокрушения врага, вынуждая того покинуть поле боя. Знак отличия – скорпион стального цвета, держащий над головой клешнями и хвостом стилизованную планету.



'МЕСН

22nd Scorpion Uhlans (Глаз Шторма) 5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кельтон

Пропустив предыдущее соревнование за Родовое Имя, Звёздный Полковник Кельтон теперь, кажется, пытается вернуться на передовую позицию в обществе Скорпионов. До недавнего поиска, внушённого некрозией, его видения привели его к важному открытию древнего симулятора Меха Звёздной Лиги. Хотя программируемое оборудование древней машины частенько даёт сбои, симулятор стал ярким экспонатом в музее Клана на Роше. Он также недавно получил 7 номинаций на выход в следующий круг турнира за Родовое Имя. Знак отличия – символ золотого урагана из закрученного стилизованного хвоста с жалом скорпиона, расположенный на чёрном солнце эмблемы Скорпионов.



'МЕСН

6th Scorpion Hussars (Ветер Пустыни) 5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Ясин ар-Рашид

Почти полностью состоя из лёгких Мехов и АКИ, 6-й .Скопионий Гусарский – истинное воплощение своего прозвища. Хотя обычно в Галактике он несёт разведывательную службу, пилоты этого Кластера ободрены обещанием Хана Суворовой предоставить им более современные истребители для замены ужасно устаревших машин. Звёздный Полковник ар-Рашид, хотя и уверен в лидерских способностях Суворовой, он обеспокоен тем, что слишком сильный упор на воздушных операциях может оставить Скорпионов без возможности удержать захваченные объекты. Знак отличия - стилизованный песчаный вихрь на чёрном поле в форме бриллианта.

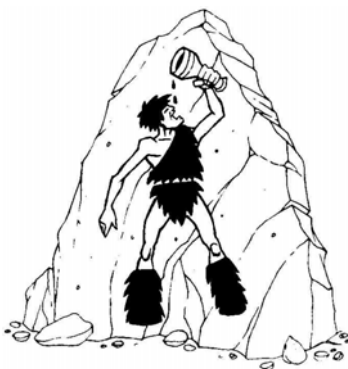


INFANTRY

1st Cateran Cluster (Сердцеяд) 5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гуннар Майерс

Известный своими смертоносными и неожиданными дарами, 1-й Провизорийный Кластер служит как единственное специальное войсковое подразделение Скорпионов. Составленное из очень опытных воинов всевозможных военных областей Клана, это подразделение имеет репутацию опрометчиво ведущего себя. Как обнаружили в 3001 году вольнорождённые солдаты Волчьих Драгун, нет лучшего партнёра для оттачивания военного мастерства, чем Кластер Сердцеяд. Подразделение на данный момент обкатывает улучшенную версию бронекостюма Ундина. Знак отличия – скорпион, разрывающий красное сердце на две части, а на разрыв падает капля люминесцентного зелёного яда.



ГАЛАКТИКА ГАММА: ОБИТАТЕЛИ ПЕЩЕР

Также известная как Защитники Видения Моро, Галактика Гамма отвечает за охрану подземного музея Клана на Роше. 3-й Кирасирский Гаммы располагается в этой огромной крепости постоянно.

Командование Галактики Гамма технически находится в руках Хранителя Закона. Однако, как и в случае с Галактикой Альфа, Командир Галактики отвечает за все военные операции этого подразделения. Но соблюдение ритуалов чаще всего предписывает Хранитель Закона, также на нём лежит ответственность за выставление необычных артефактов на различных церемониях. Как результат, Галактика Гамма больше всех пользуется

некросией, что вызывает некоторые опасения в адекватности боевых способностей их командиров. Права Ищущих гарантируются всем воинам Гаммы.

Знак отличия Галактики изображает пещерного человека, держащего на собой золотую чашу, из которой ему в рот каплют две капли люминесцентной зелёной жидкости. В знаках отличия Кластеров, схеме раскраски и в униформе преобладает схема кроваво-красного и золотого цветов.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Шаум Дьерасси почти не желает сражаться. Устроившись на пост Хранителя Закона, он редко покидает границы музея Роша и проводит свои дни в детальном изучении текстов *Перадния* из различных Кланов. Недавние призывы к смещению Дьерасси с поста присматривающего за Галактикой потерпели крах, хотя боевые способности Дьерасси, кажется, с каждым Испытанием всё более и более ухудшаются.

ТАКТИКА

Обычная тактическая доктрина призывает Мехи подразделения обойти врага с флангов и попытаться накрыть их Элементалами со скрытых позиций, сражаясь с врагом лишь при необходимости его удержания. На поверхности Роша существуют множество таких «медвежьих ловушек», и поэтому Кластера подразделения регулярно используют их при обучении.



'MECH

16th Scorpion Dragoons

(Сокрушители Ворот)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Аманда Йех

Хотя и не самое тяжёлое подразделение в Гамме, 16-й Драгунский, тем не менее, эффективно использует быстроту и ударную мощь в разрушительных ударах по вражеским позициям. 16-й был выбран почётной гвардией для прибывшего с визитом Хранителя Закона Волков Кати Керенской во время посещения Храма Девяти Муз несколько лет назад, а Звёздный Полковник Йех с тех пор завязала сердечные отношения с Керенской. Знак отличия – золотые ворота, растаптываемые чёрным *Warhawk*'ом на круглом белом поле.



'MECH

3rd Scorpion Cuirassiers

(Соглашение Керенского)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Шаум Дьерасси

Известные своими самоубийственными поступками при защите земли Храма Девяти Муз, воины из 3-го Кирасирского придерживаются слов Керенского и Моро безо всякого обсуждения. Мехи и бронекостюмы подразделения часто украшают строки из *Предания*, отражающие посвящённость цели или силу духа воина. Вступая в противоречие с традицией Кланов, полномасштабное физическое сражение на Мехах считается в подразделении очень похвальным и, кажется, распространяется в обучающих дуэлях между МехВоинами Клана.



'MECH

8th Scorpion Uhlands (Малиновый Легион)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Йосип Посавац

Звёздный Полковник Посавац – загадка даже для искушённых воинов Галактики Гамма. Потрясённый видом и духом огрызающегося красного волка, связываемого с Линией Посавац, он был разгневан расколом в рядах Клана Волка на Хранителей и Крестоносцев, и начал личную войну с Волками-Крестоносцами, которая к настоящему моменту привела к 3-м смертям, включая убийство, совершенное из древнего кольца, который он использует как своё ручное оружие.

Знак отличия – два скрещенных кроваво-красных дротика на прямоугольном золотом поле.



INFANTRY

14th Scorpion Grenadiers (Тень Жала)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Марко Шаффер

Специалист в нападении на сильно укрепленные вражеские позиции с неожиданным скоростью, Звёздный Полковник Шаффер снискал значительную славу и честь Галактике Гамма, выигрывая в соревновании Кластеров в Круге Чести последние 2 года подряд. Получив в качестве награды пост почётной гвардии наследственных могил Скорпионов на Стране Мечты, воины подразделения соперничали в последние месяцы друг с другом за право нести эту почётную службу. Воины на этой службе гордо носят янтарные кулоны, внутри которых жало гигантского скорпиона, что отмечает защитников могил. Знак отличия – стилизованное кроваво-красное жало скорпиона на шестигранном золотом поле.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ГАРНИЗОН БОРОДИНО

Считающаяся далёкой от требуемой подготовки для Галактики, назначенной для обороны домашних миров Клана, Галактика Дельта состоит из сильной спайки Элементалов и штурмовый Мехов, способных оказать жёсткое сопротивление врагу. Имея штаб в индустриальном городе Бородино, подразделение, как ожидается, будет в первых рядах обороны против любого нападения Внутренней Сферы. По этой причине воины Дельты интенсивно тренируются с использованием и противодействием тактике Внутренней

Сферы, которая многого стоила Кланам вторжения в ходе Операции Возрождение и при поражении на Токкайдо.

Военные игры между Кластером Сердцеяд Галактики Бета и 6-м Гусарским привлекают значительное внимание воинов Дельты, многие из которых могли видеть, как бронекостюм Ундина побеждает Мехи, посланные против неё в одиночном сражении в пенистых океанах планеты. Однако эти отчёты не подтверждаются данными о схватках и считаются измышлениями Элементалов, питающих ревность к давнему превосходству Мехов.

Знак отличия Галактики – чёрная греческая буква «дельта» на золотом солнце Скорпионов. Мехи и бронекостюмы раскрашены чёрным и оранжевым с красными отсветами, напоминая кипящую лаву.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Линкольн Динур начал постепенно менять традиционный облик защитника Дельты, надеясь, что Хан Суворова присвоит его Галактике статус подразделения 1-го эшелона. Привнеся более мобильные средние и тяжёлые Мехи для заполнения тактических брешей в своих войсках, он существенно повысил у Галактики способность реагировать за очень короткое время. Если боевые проверки не покажут серьёзного ухудшения оборонных возможностей подразделения, у Динура появится шанс увидеть более военизированные действия как часть будущих наступлений Скорпионов.

ТАКТИКА

Выстроенная, чтобы выдерживать массированные тяжёлые нападения и отразить любую силу, посланную против них, Галактика Дельта для достижения поставленных задач в основном опирается на обычный штурм по всему фронту. Организованные в виде крупномасштабных версий римских легионов древней Терры, трёхкомпонентные Тринарии каждого Кластера формируют независимое войско, способное поддержать своих товарищей, пока более мобильные в тактическом отношении Тринарии продвигаются вперёд.



MECH

17th Scorpion Cuirassiers (Золотая Орда) 5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Линкольн Динур

Названный в честь монгольской армии, завоевавшей в середине 1200-х годов огромные области терранской Европы и Азии, этот Кластер интенсивно использует тактику блицкрига. Используя разрушительные ближние нападения для пробивания брешей в рядах противника, Кирасирский расширяет эти пробоины высокомобильными тяжёлыми и штурмовыми Мехами вроде *Cauldron-Born* и *Executioner*. Продвигаясь во вражеский тыл, эти машины постепенно окружают и уничтожают врага или же продолжают изматывать противника своей скоростью, параллельно круша и приводя в беспорядок линии обеспечения и командные элементы.

Знак отличия – золотой шёлковый шатёр с декоративно вышитыми чёрными узорами.



MECH

20th Scorpion Cuirassiers (Влияние Скорпиона)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Траян Баба

Высокий, медведеподобный человек, Звёздный Полковник Траян Баба питает склонность к собакам, и среди его любимцев – 3

различные породы собак. Известный своей дружественной конкуренцией с 1-м Волчьим Уланским, получившим назначение на Дагду, он часто ходит «выгуливать собак», когда путешествует по планете, бросая вызовы воинам-Волкам.

Знак отличия изображает созвездие Скорпиона, как его видно с Терры, нарисованное мелкими синевато-белыми звёздочками на чёрном овальном поле. Звёздочки соединены тонкими белыми нитями, вырисовывая изображение скорпиона в созвездии.



INFANTRY

7th Scorpion Grenadiers (Шум Сражения)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Тран

Реорганизованный для отражения нового видения Галактики Дельта Линкольном Динуром, 7-й Гренадёрский недавно интенсивно обучался тактическому использованию механизированной бронепехоты. Почти полностью игнорируя в прошлом Элементалов в роли наступающих, 7-й почувствовал выгоду от большей сбалансированности сил, и ожидает, что их участие в будущих нападениях Галактики поможет ей победить.

Знак отличия – золотая труба на поле цвета синей полночи.



ГАЛАКТИКА РО: ГАРНИЗОН НОВОГО АШУРА

Галактика Ро долгое время была назначена в оборону многих промышленных мощностей Скорпионов, усеивавших планету Рош. Сильно напоминая Галактику Дельта, подразделение составлено из тяжёлых аэроистребителей и штурмовых БэтлМехов при поддержке огромного числа Элементалов. Сильные шторма, бушующие на поверхности Роша, постоянно мешают поиску бандитов или других групп, которые могут навести беспорядки, и поэтому элементы Галактики Ро частенько патрулируют пыльные пустыни, покрывающие большую часть планеты.

Чтобы сохранить боевую форму, подразделение постоянно участвует в военных играх с Галактикой Гамма, действуя как нападающий в стычках, разработанных для поиска брешей в укреплениях, защищающих Храм Девяти Муз.

Обширные пылевые шторма, которые часто ломали Барьерные Дюны и вынуждали временно обесточивать завод Roche QuadPlex Alpha, также являлись одной из причин сокрытия до этого неизвестного Тайника Брайена в восточных пустошах, побудив множество воинов Галактики обратиться к возможностям Ищущих, чтобы определить его местонахождение.

Знак отличия Галактики – чёрная греческая буква «ро» на золотом солнце Скорпионов. Цветовая схема подразделения – песчано-красный с тёмно-серым.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Юлиан Киров верит, что победа приходит только после того, как станет известно движение одного из противников. Используемые им данные орбитального поиска назначенного в Галактику войскового крейсера *Прометей* класса *Потёмкин* очень важны для уничтожения бандитов, в прошлом совершавших набеги на несколько заводов Мехов. Рассматриваемое многими в Клане прошлое как главное, его пребыванию в качестве командира такого подразделения, кажется, грозит серьёзная опасность после недавнего назначения сюда молодого райстарта, Звёздного Полковника Саргона.

ТАКТИКА

Часто рискуя, в расчёте, видимо, на слепую удачу, Галактика Ро известна своим попаданием в опасные ситуации и выходом из них с едва заметными царапинами. Воины этого подразделения известны тем, что пилотируют машины в ситуациях, где сенсоры бесполезны, с мастерством, которое часто приносит тактическую неожиданность на открытых равнинах Роша.



5th Scorpion Cuirassiers

(Обширные Амбиции)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Саргон

'МЕШ

Вовлечённый в недавние Испытания Урожая, объявленные Кланами Нефритового Сокола и Волка для пополнения своих сил воинами-Крестоносцами из Кланов домашних миров, 5-й Кирасирский заявил 13-й Боевой Тринарий удалённому 4-му Ударному Кластеру Звёздного Полковника Волков Валери Сендер. Хотя это перемещение укрепило связи между Скорпионами и Волками, это также оставило Кластер без большей части его аэрокосмической поддержки.

Звёздный Полковник Саргон – первый член экспериментального сибко бывшего Хана Дьерасси, получивший в командование Кластер, и многие воины посматривают на это подразделение, сияясь увидеть, как молодой командир будет себя вести вне окружения сибко. Знак отличия изображает золотого рыцаря, атакующего чёрного короля и королеву на девятиклеточной шахматной доске, клетки которой золотого и чёрного цветов.



10th Scorpion Dragoons

(Испорченный Гамбит)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Драго

'МЕШ

Чаще всего назначаемый для охоты за бандитами, обитающих на окраинах Созвездия

Керенского, 10-й Драгунский одинаково часто бывает и в домашних мирах, и вне их. В выискивании странных исторических вещей, разбросанных на мирах, ими патрулируемых, многие из бывших членов 10-го заняли видное положение в обществе Скорпионов.

Знак отличия – стилизованный чёрный знак вопроса, созданный из комбинации хвоста чёрного скорпиона и капли люминесцентного зелёного яда на фоне золотого треугольника основанием вверх.



INFANTRY

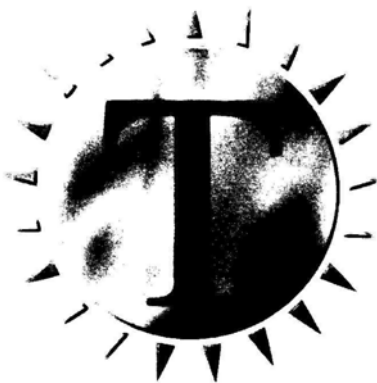
8th Scorpion Grenadiers (Замок Хана)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Юлиан Киров

Некогда почётный Кешик мало прожившего Хана Михаила Йеха, этот Кластер стал испытывать тяжёлые времена, когда был сильно разбит войсками Призрачных Медведей в катастрофическом набеге на Токашу в 2982 году. Бесчестие от неудачно выполненной миссии по защите Хана, в то время как Хан был уверен в своей безопасности, вынудило подразделение уйти в изгнание из Галактики Альфа в Галактику Ро. Кластер по-прежнему в своём знаке отличия несёт чёрно-золотую цветовую схему Ханов Скорпионов, а его воины надеются однажды искупить свою вину почётной службой лидерам Клана.

Знак отличия – шахматная ладья на прямоугольном поле, левая сторона которого – золотое на чёрном, а правая – чёрное на золотом.



ГАЛАКТИКА ТАУ: ГАРНИЗОН ФОРТА ФЭЙРЧАЙЛД

Созданная в 3026 году для поддержания горячо оспариваемого мира Токаша, Галактика Тау состоит из лёгких и средних Мехов и аэроистребителей, способных быстро защитить растянутые по планете анклавы Скорпионов от вражеских притязаний. Внушительный Форт Фэйрчайлд, выходящий на бывшую фабрику Мехов Адских Лошадей Tokasha MechWorks Alpha, служит штабом подразделения.

Хаотические стычки на Токаше до прибытия возрождённых СОЗЛ и поражения Клана Дымчатого Ягуара вновь возобновились после поражения Кланов-Крестоносцев на Стране Мечты. Скорпионы в

настоящее время замышляют нанести удар и захватить ценный завод Мехов в долине ниже их владений до того, как оправившиеся Адские Лошади обеспечат безопасность комплекса. Однако Лошади оспаривают у Скорпионов это место, учитывая их давнишнюю позорную сдачу этого анклава Медведям.

Знак отличия Галактики – чёрная греческая буква «тау» на золотом солнце Скорпионов. Цветовая схема подразделения – сочный зелёный с чёрным.

ОФИЦЕРЫ

Единственная Галактика, которой командует воин Родовой Линии, не принадлежащей Скорпионам, Тау извлекла выгоду из захвата у Клана Нефритового Сокола Эвелины Бухаллиной. Восторгаясь историей о вторжении во Внутреннюю Сферу и о кровопролитном сражении на Токкайдо, многие воины этого подразделения до сих пор не полностью верят в то, что Внутренняя Сфера использует такую бесчестную тактику. Тем не менее, они тренируются с учётом такой тактики по воле Бухаллиной, которая ведёт кровавую вендетту против Внутренней Сферы.

ТАКТИКА

Удивлённая гибкостью системы смешанных Тринариев у Скорпионов, Командир Галактики Эвелин Бухаллина начала прививать необычную тактику, объединив традиционную скорость подразделений Галактики со смелым стилем атаки Нефритовых Соколов. Подобно реформированию Галактики Дельта Линкольном Динуром, Бухаллина надеется, что смещение к более агрессивному настроению поместит её подразделение на передовые позиции любых наступательных операций Скорпионов.



4th Scorpion Cuirassiers (Закалённые Сердца)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Табок

Подобно многим из тех, кто служит в 4-м Кирасирском, Звёздный Полковник Табок – получеловек-полумашина. Утыканный кибернетическими имплантатами после ранений, полученных в дуэли с воином-Ягуаром 7 лет назад, Табок по-прежнему стойкий боец, и, несмотря на такие серьёзные повреждения его тела, воодушевляет своим примером находящихся под его командованием воинов. Хотя его необычный вид часто ошеломляет, воины 4-го Кирасирского спаредливо получили меткое прозвище за свою храбрую службу Клану в бедственных ситуациях; сражаясь бок о бок, они забывают о своих ужасных ранах.

Знак отличия – стилизованное сердце, выкованное из тёмно-серого металла, на кроваво-красном пятигранном поле с золотой каймой.



4th Scorpion Uhlans (Необузданная Воля)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Командир Галактики Эвелин Бухаллина

Стойкое подразделение, несмотря на свои лёгкие машины, 4-й Скорпионий Уланский известен своим уходом в острые моменты сражения и последующим возвращением и нанесением урона своему оппоненту на ландшафте теперь уже по своему выбору. В отличие от большинства подразделений Скорпионов, 4-й

Уланский по указанию Командира Галактики Бухаллиной стал отклоняться от интерпретации Скорпионами зеллбригена и испытали великое чувство единства подразделения.

Знак отличия – чёрный стул со свёрнутым в кольцо кнутом на его сиденье.



2nd Scorpion Hussars (Ослепляющий Взгляд)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Малакай

2-й Скорпионий Гусарский – показательное подразделение в вооружённых силах Клана, способное быстро составить карту местности. Опытное в технике разведки боем для быстрого выяснения точной картины вражеских сил и территории, Кластер обычно напрямую связывается с Командной Звездой Галактики или с голотанком, присутствующим на борту войскового крейсера *Эпиметей* класса *Потёмкин*, назначенного в Галактику. Подразделение недавно обвело вокруг пальца войска Алмазных Акул, пытавшихся завладеть бывшими владениями Призрачных Медведей на Токаше, приземлившись внутри оставленного Медведями анклава, исказив видимость, что он уже занят войсками Скорпионов. К сожалению для Скорпионов, войска Нефритовых Соколов не поддались на эту уловку и вытеснили 2-й Гусарский до того, как для обеспечения безопасности прибыли подкрепления Скорпионов.

Знак отличия – стилизованный золотой главиероглиф на круглом чёрном поле.



ГАЛАКТИКА МЮ: ГАРНИЗОН КУИНСЛЭНДА

Ответственная за защиту изменчивого мира Маршалл, Галактика Мю была замечена интенсивно действующей во многих столкновениях за различные анклавы на планете. Несмотря на свою репутацию как сборище нарушителей спокойствия в Клане, Мю лишь немногим больше, чем любое другое подразделение в Клане, сочувствует Крестоносцам. Имея наименее востребованное оборудование, эта Галактика, тем не менее, хорошо чувствует себя в сражениях с подразделениями соседних Хеллионов. Однако недавняя стычка с воинами-Соколами оставило Мю с разбитым носом и вынудило её воинов нанести ответный удар.

Знак отличия Галактики Мю – чёрная греческая буква «мю» на золотом солнце Скорпионов. Схема раскраски состоит из ослепительно белой основы с ярко-голубыми прочерками; по мере необходимости используются соответствующие камуфляжные образцы.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Эллисон Баба упивается хвастовством перед противниками из других Кланов способностью своего подразделения находить путь вовнутрь почти любого защитного периметра. Для увеличения ущерба войска Галактики часто оставляют после себя некую отметку о выполненности задачи. Обыгрывая известные слова, Баба и её подразделение известны среди анклавов Маршалла как «Али Баба и Галактика Разбойников». Набрав множество исторических артефактов, Баба, по слухам, мечтает о том, чтобы однажды проникнуть в великолепный Храм Девяти Муз и разместить их в нём на видном месте.

ТАКТИКА

Внедрение обмана и неожиданного маневрирования Эллисон Баба даёт Галактике Мю жизненно важное преимущество, лучше которого может быть только у элитного Кластера Сердцеяд. Тактическая доктрина подразделения опирается на запутывание своего врага серией увёрток, пока небольшое войско позвди позиций врага не достигнет настоящей цели Галактики. Хотя такое поведение считается неклановским, особенно среди Скорпионов-традиционалистов, против успеха реформ Баба возразить практически нечего.



11th Scorpion Dragoons

(Хвост Дьявола)

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Паван Бен-Шимон

'MECH

Укомплектованный старыми воинами, кто больше не может служить в подразделениях 1-го эшелона, 11-й Драгунский многими воинами считается последней возможностью встретить славную смерть в бою. Находясь рядом с бесчестной планетарной милиции, подразделение иногда называют Сказкой Дьявола (а не Хвостом), что отражает быстрое падение благосклонности к стареющим воинам. Звёздный Полковник Паван Бен-Шимон ожесточён своим назначением в это дезгра подразделение, уверенный в том, что это результат неприятия его взгляда Крестоносца, а не постепенного ухудшения боевых навыков.

Знак отличия – красный хвост с плетью в виде сердца на прямоугольном чёрном поле.



12th Scorpion Cuirassiers

(Шоссейники)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Эллисон Баба

Быв некогда сборищем воинов, слишком никчёмных для службы в 1-м эшелоне, 12-й Скорпионий Кирасирский превратился в одну из лучших групп дуэлянтов в армии Скорпионов под свободным руководством Эллисон Баба. Мастерство заявления своих сил и

последующего следования зеллбригену, кажется, улучшает мнение о них, что доказывает, что и у разбойников есть честь. Ходят упорные слухи, что Баба имеет связанных членов Тёмной Касты как своих питомцев, хотя доказательств этого пока нету.

Знак отличия – кусок чёрной ровной дороги, разделённой прерывистой белой линией, на золотом поле в форме бриллианта.



'MECH

33rd Scorpion Grenadiers

(Боксёры Шармана)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Тана Арбутнот

Названный в честь причудливого и жёсткого боксёрского цирка, созданного победителем древней Терры, 33-й на всём протяжении своего существования имел в своём составе 12 Звёзд. Взятый из лиричной, давно забытой австралийской песни протеста, девиз подразделения красуется на всех его машинах: «Двенадцать встанут перед аукционером. Боксёры Шармана поддержат их. Их дни темнее, чем ваши ночи. Но они не желают пасть первыми...». Глубокий бас архаичной мелодии разносится по равнинам Маршалла, когда дежурство несёт ночной патруль 33-го.

Знак отличия – изображение устремлённой к зрителю боксёрской перчатки с эмблемой Клана на ударяющей поверхности.

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Снежный ворон ничем не разбрасывается. Преимущественно мусорщик, он использует те материалы, которыми пренебрегли другие. Он работает в гармонии с другими зверями является превосходным другом.

- ильХан Николас Керенский, 2810 год

Клан Снежного Ворона ничем не разбрасывается. Они используют отброшенные возможности, извлекая преимущества там, где другие их просмотрели. Они верят в работу вместе с другими Кланами, используя их для собственной выгоды, и они являются превосходным союзником.

- ильХан Ульрик Керенский, 3055 год

Снежный Ворон всегда стремился быть выше бедственных ситуаций. Подобно нашему тёзке, парящему над тундрами Страны Мечты, мы научились выживать. Мы упорны, обращаем слабость в сильное качество и выискиваем возможности воспользоваться тем, в чём другие не видят преимуществ. Нам не достаёт военной мощи Звёздных Ужей и единомыслия единства Призрачных Медведей, но мы – мастера космических сражений и лучше всех используем доступные ресурсы. Другие стремятся бросить вызов нам, но им не хватает той истории и тех лидеров, которые и дают нам силу им сопротивляться.

По воле Великого Совета и по приказу покойного ильХана Линкольна Озиса мы и подготовили этот сводный отчёт, предназначенный для лучшего понимания нас, Снежных Воронов. Нам нечего бояться других Кланов, а то, что мы имеем, идёт на пользу широкому пониманию и сотрудничеству между нами.

- Хранитель Закона Клаус Харпер

ВЗЛЁТ НАД БЕДСТВИЯМИ

С ранних наших дней и со времён наших основателей Клан Снежного Ворона взмывает вверх над препятствиями, ища путь для выживания. Делая так, мы запутываем наших врагов и процветаем, несмотря на серьёзные усилия других похоронить нас.

ВЗГЛЯД В БЕЗДНУ (2784-2825 годы)

Хотя Вороны признают несколько своих основателей, превыше всех мы чтим Стивена МакКенну. Потомок великого Джеймса МакКенны и поэтому ассоциируемый с семьёй Камерона, руководившего славной Звёздной Лигой, он родился и прославился в мире Тамар. Его семья была бедной и мало была знакома со своими прославленными предками и

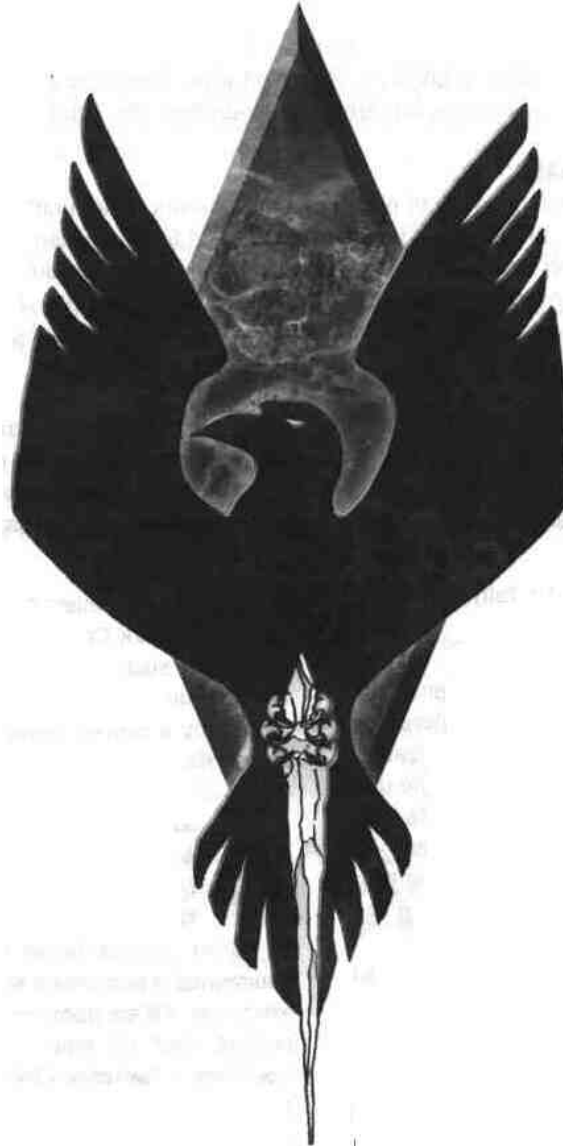
дальними кузинами, но, подобно всем во Внутренней Сфере, они были шокированы убийством Верховного Правителя Ричарда Камерона. Стивен МакКенна с удовольствием присоединился к войне Александра Керенского против узурпатора Амариса, и принял участие в Операции Освобождение как один из «высоко парящих» солдат СОЗЛ в возрасте 19 лет. Став в 24 года полковником, МакКенна был одним из самых молодых, занимавших этот пост, кого лично наградил Великий Отец Александр Керенский.

МакКенна служил как командир воздушного крыла, прикрепленного к кораблю *Маунтбаттен (Mountbatten)* и поэтому он 14 февраля 2784 году был приглашён на встречу, состоявшуюся на Новой Земле, на которой Керенский предложил уйти в Исход. МакКенна сразу же поддержал его план покинуть Внутреннюю Сферу и был рад положительным исходом голосования по этому вопросу. Во всех испытаниях Исхода он оставался верным Керенскому и сохранил своё звание после демобилизации, которая произошла после прибытия СОЗЛ в Созвездие Пентагон.

Как глава исследовательской команды Звёздной Лиги в Исходе, МакКенна исследовал систему, которая позднее была обозначена как Тамарон, когда погиб Александр Керенский. Он сразу же прекратил миссию и вернулся в Пентагон, чтобы поддержать сына Керенского, Николаса, но встретил сильное сопротивление среди военных. По просьбе Николаса МакКенна принял командование вспомогательной флотилией, назначенной для обороны эвакуационных кораблей

Второго Исхода. В 2810 году Николас оценил вклад МакКенны, назначив его командующим Клана Снежного Ворона. Понимая, что МакКенна был малоопытен в наземных сражениях, Николас дал ему помощника, бывшего командира 183-го Королевского Механизированного Пехотного Дивизиона Джойса Меррелла. Однако, несмотря на взаимное уважение способностей друг друга, они никак не могли прийти к соглашению – как же подготавливать и по каким процедурам готовить своих солдат, что в итоге привело к тому, что процесс подготовки был очень медленным и Вороны стали последним Кланом, объявившим о своей боевой готовности, когда пришло время освободить враждующие миры Пентагона.

Получив в ходе кампании Пентагона назначение освободить планету Цирцея, Вороны оказались в центре сражения. Их основной задачей было уничтожение укреплений на оси продвижения высадившихся сил, и их успех стоил им тяжких потерь. Наиболее серьёзная из них произошла в Горах Констанции, где Вороны поддерживали Неназываемый Клан.



Это сражение привело к потере 2-х Звёзд БэтлМехов, что составляло четверть сил Воронов и половину их войск БэтлМехов. Среди погибших был и саХан Меррелл. Хан МакКенна подозревал, что саХан Неназываемого Клана – чьё продвижение обеспечивал Меррелл – преднамеренно недостаточно информировал о противнике, надеясь нанести вред Клану Снежного Ворона. Хотя ильХан Керенский официально реабилитировал Неназываемый Клан, он понимал справедливость подозрений Воронов и пообещал, что однажды справедливость восторжествует. В конце концов этот день наступил, хотя для нашего Клана этот день был смесью радости и горести.

Потери на Цирцее поставили Воронов в плохое положение, оставив нас с малыми шансами успешно провести Испытания Владения за Тайники Брайена планеты. Нежелая видеть крушение Клана, Хан МакКенна решил укрепить Воронов, продемонстрировать их область мастерства: аэрокосмическую поддержку. Вместо участия в Испытаниях за Тайники с Мехами и транспортами, Вороны решили заполучить несколько орбитальных Тайников Брайена, расположенных на внешних орбитах системы, содержавшие законсервированные DropShip'ы, JumpShip'ы, WarShip'ы и АКИ. Сделав упор на войсках Мехов, другие Клановы оказали лишь незначительное сопротивление.

Среди полученных вещей были детальные технические документы, которые позволили Клану построить ремонтные и производственные мощности для всего диапазона космических и аэрокосмических аппаратов. Выстроив орбитальные корабельные верфи вокруг богатого ресурсами мира Лум, Вороны быстро развернули широкое космическое производство и ремонтные технологии. Спустя годы эта монополия позволила Клану занять огромную торговую нишу, что дало нам возможность перестроиться и заполучить широкое влияние несмотря на наш малый размер.

Другие Клановы постепенно поняли аэрокосмическое преимущество Воронов и уже тщательно рассматривали требование Воронов на доступ к Тайнику Брайена, расположенного на территории Неназываемого Клана. Информированный Ханом МакКенной о неклановском поведении наших врагов, Великий Совет решил поддержать наше требование, итогом которого стало доселе неслыханное. Обезумев, Хан Неназываемого Клана осудил Основателя и Клановы за их решение и объявил независимость от остальных Кланов. Опасаясь за безопасность своего населения, войска Воронов на Цирцее двинулись против мятежников, но были отброшены предателями обратно. Затем Неназываемый Клан вторгся на нашу территорию, осуществляя варварскую политику «выжженной земли», двигаясь к нашей столице Дера Дун (Dehra Dun). Здесь с беспрецедентной дикостью они взорвали ядерное оружие, уничтожив наше основное генетическое хранилище и правительственный центр, а также убили множество тех, кто отважно решил бороться против агрессии этого презренного врага.

АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ (2825-2976 годы)

Восстанавливались мы медленно, используя каждый инструмент из нашего арсенала, чтобы восстановить свою будущность и предотвратить повторение катастрофы на Цирцее. При необходимости наши Ханы становились мастерами компромиса, понимая, что другие Клановы захотят получить и воспользоваться сведениями о нашей целостности. Мы обменивали технологический опыт и производственные мощности на необходимые нам материалы, пока наш флот обеспечивал нашу безопасность.

Потребность в осторожных политиках для установления контактов с другими Клановыми привела к нарастанию споров внутри Клана, и дебаты между Домами Родовых Имен Снежного Ворона стали местами политической обкатки для наших воинов. В палатах Совета Клана строились и ломались карьеры, процветали закулисные сделки, и лишь сражение могло укрепить наш Клан и сделать его сильнее.

Установление колонии Воронов на соответствующее названном мире Адские Врата (Hellgate) стало вершиной наших достижений в Золотом Веке. Неприветливый мир, ценимый из-за своего расположения на маршруте скачков и значительных залежей германия, сделал установление колонии лишь слабой попыткой вызова ему. Но мы проявили упорство, и к концу века здесь располагалась значительная, самообеспечиваемая застава. Этот успех вскоре привлёк интерес со стороны.

В 2897 году Клан Стальной Гадюки начал Испытание Владения за наши агро-куполы на Адских Вратах, что дало бы им в случае победы реальный контроль над планетой. Мы яростно сопротивлялись, но, к сожалению, проиграли. Контроль Гадюками изолированных Адских Врат вдали от других наших колоний привёл к тому, что присутствие на наших здешних базах стало невозможно. Через 2 года мы были вынуждены уступить эти базы Гадюкам. Мы никогда не позабудем об их закулисной тактике по захвату нашего колониального мира; даже несмотря на то, что в конце концов мы взяли обратно то, что было нашим, Клан Стальной Гадюки по-прежнему наш враг.

Сначала мы искали поддержки, силясь освободить Адские Врата от ядовитых укусов Гадюк. Хотя наши поиски оказались бесподными, перелом наступил с возвышением ТобиасаКатиба, Хана Клана Облачных Кобр. Многолетний союз между Кобрами и Воронами был взаимовыгодным, особенно в годы после избрания в 2935 году Катиба ильХаном. Однако за десятилетие, в котором Катиб занимал этот высокий пост, он ясно дал понять, что интересы его Клана стоят выше любых других интересов. И как только удача оставила его, в середине 2947 года всплыли сведения, что в своё время Катиб приказал убить своего предшественника, Кориана Черновкова. У нас не оставалось выбора, и событие было вынесено на Великий Совет, после которого Катиба отстранили от должности и казнили.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

МакКенна
Сигель
Кроу

МехВоины

Хоуи
Магнус

Аэрокосмические Пилоты

МакКоркелл
Купер
Шу

Космические Командиры

Ланкенау
Суханов

Элементалы

Харпер
Чанд

НАСЛЕДИЕ ВОЙНЫ

В Дера Дуне погибло большее, чем просто народ. Я боюсь, что моё доверие к нашим сотоварищам-Кланам также умерло. Они кружат вокруг нас подобно стервятникам, веря, что мы не сможем восстановиться после наших потерь. Хан Лорис из Клана Мангуста, вероятно, предложит, чтобы его Клан взял нас под свою «защиту», это вежливый намёк на возможное Поглощение. Чего я не могу позволить – но их войска выиграют любое военное столкновение. Я должен поискать другой путь.

- Личный дневник Хана Стивена МакКенны, 23 декабря 2823 года

Лорис проявил огромную сообразительность, когда я сегодня в полдень обрисовал ему служившуюся ситуацию. Он также был доволен тем, что слух о существовании лент, доказывающих его сговор с Ханом Неназываемого Клана, теперь ложь. Как он возбуждённо сказал мне, любые указания на его возможные сделки с этой предательской женщиной просто нелепы. Он счастлив, что мы перехватили эти ленты до того, как могли представить в Великом Совете.

- Личный дневник Хана Стивена МакКенны, 6 января 2824 года

побеждены. Признавая победу наших противников, саХан Суханов попытался установить отношения с Кланом, который теперь называл себя Алмазной Акулой, но ему было отказано. С тех пор Акулы стали превосходить нас в коммерции, их сфере мастерства. Что же касается нас, мы относимся к их гневу с пониманием и не предпринимаем никаких действий против них. Вместо этого мы направляем все наши усилия на искупление перед Акулами ошибки Хана Хауэлла, стараясь хоть как-то её компенсировать.

В последующие за этим десятилетия Клан Снежного Ворона шёл по тонкой грани между лагерями Крестоносцев и Хранителей. Настроенные на вторжение Крестоносцы получили широкую поддержку во многих Кланах, но для Клана нашего размера это по меньшей мере непрактично. В отличие от многих других Кланов, Вороны отказывались недооценивать военную мощь Внутренней Сферы. Поэтому мы и поддержали предложенный в 3000 году Кланом Колка «Компромисс Драгун», помогая набрать флот, который перенёс разведчиков Кланов во Внутреннюю Сферу. Однако это не означало, что мы на стороне Хранителей. Наши лидеры верили, что политика изоляции Хранителей может в конце концов привести к застою и самодовольству, что, конечно же, не является частью видения Кланов Керенским. Несмотря на опасения, необходимость уравновесить неуместную поспешность вторгавшихся Крестоносцев вынудила Воронов встать на сторону Хранителей во многих решениях Великого Совета.

ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ (3048-3058 годы)

Когда в 3048 году корабль Внутренней Сферы *Исходящий Свет* неожиданно и незамеченным появился около Охотницы в Созвездии Керенского, никто из Кланов не был шокирован больше, чем Клан Снежного Ворона. Радиопузырь, окружавший наши миры, был не более чем миражом – ведь проникновение *Исходящего Света* внутрь него оказалось незамеченным. Если бы было иначе, они могли бы покинуть Созвездие до того, как их присутствие заметили бы Ягуары, известных Внутреннюю Сферу о нашем присутствии, и это больше бы не было тайной. Как сказал Хан Дымчатых Ягуаров Лео Шоэурс на Великом Совете, если бы это судно могло угрожать домашним мирам Кланов, оно бы обязательно это сделало. Поэтому, хоть мы и пропустили мимо ушей неубедительные доводы Крестоносцев, что они смогут легко победить Внутреннюю Сферу, у нас не было выбора и мы поддержали Лео Шоэурса в голосовании о вторжении. Сделай мы иначе, был бы риск, что на нашу территорию могут прибыть армии Внутренней Сферы.

ИСПЫТАНИЯ И НЕСЧАСТЬЯ (2977-3047 годы)

В 2977 году Клан Снежного Ворона получил неожиданного эмиссара из Клана Духа крови – их посланца, ильЧи, желавшего обсудить укрепление наших связей. Хотя оба наших Клана были соседями на планете Йорк, у нас было очень мало контактов с замкнутыми Духами Крови. Они не делали попыток вмешаться в наши дела, и мы тоже не видели необходимости вмешиваться в их дела. Их предложение торговать ресурсами оказалось приятным сюрпризом. К осени 2979 года мы подписали соглашение с ними; в последующие 30 лет мы должны были обеспечить Духов Крови Мехами, достаточными для оснащения Галактики, в обмен на 3 их WarShip'a. Для посторонних эта сделка выглядела очень невыгодной, ослабляя наши и без того слабые наземные войска. Однако Хан Эван МакКоркелл, потупая так, делал очень мудро. Он знал, что возвращение во Внутреннюю Сферу неминуемо, но понимал, что мы будем слишком слабыми, чтобы обеспечить себе место среди вторгавшихся. Не придерживаясь ни точки зрения Крестоносцев, ни точки зрения Хранителей, МакКоркелл понимал, что Вороны могут получить значительную выгоду, сдвая по контракту флот нашего Клана тем, кто примет участие во вторжении. Это решение оказалось очень дальновидным, что принесло пользу Воронам в 3050 году в ходе Операции Возрождение. Хан МакКоркелл, погибший в 2982 году в сражении с Кланом Баррока, пользуется нашим уважением как один из величайших лидеров, способный мыслить масштабно.

Однако не все лидеры Воронов обладали стойкостью или дальновидностью. После неудачного вызова за право владеть нефтяными полями на мире Клана Морской Лисы Приори в 2983 году и в ответ на притязания Лис, Хан Лиам Хауэлл выискивал возможности отомстить за это, посчитав личным оскорблением. Работая без поддержки Совета Клана, он выпустил в океаны Страны Мечты генетически изменённую алмазную акулу. Этот хищник почти полностью уничтожил морскую лису, подняв после этого шумиху за переименование Клана. Ведущий Хан Морских Лис пошёл путём, которого от него никто не ожидал: он обратился к Великому Совету с просьбой разрешить переименовать свой Клан в Клан Алмазной Акулы.

Рассерженный, Хауэлл небрежно допустил промах, сказав, что это он спровоцировал смерть морской лисы, это был серьёзный просчёт, многих в нашем Клане оскорбив этим. саХан Снежных Воронов, Ниам Суханова, немедленно вызвала Хауэлла в Круг Равных и, убив его, заняла его место. Несмотря на её отвращение к действиям Хауэлла, она голосовала против того, чтобы позволить Морским Лисам переименовать свой Клан. Считая это делом чести, Лисам в Испытании Отказа, потребованным после проигрыша в голосовании, противостояли Вороны. К сожалению, Вороны постепенно были

Серия жестоких столкновений с Кланом Койота перед вторжением стоила нам слишком дорого, и поэтому мы не прошли отборные боевые Испытания и не смогли занять активное или резервное место в Операции Возрождение. У нас нет никакого недовольства на Койотов за это; Испытания с Койотами случились в неподходящий момент, но наш Тумен хорошо справился со своей задачей. Тем не менее, мы извлекли выгоду из вторжения, сдвая по контракту части нашего флота другим Кланам. Наиболее крупным было соглашение с Нефритовыми Соколами – на 10 наших кораблей (четверть нашего флота) – в обмен на торговые концессии. Это соглашение дало нам доступ к материалам, отвергнутыми другими домашними Кланами.

В Год Мира после неожиданной смерти ильХана Шоуэрс Нефритовые Соколы искали возможности формализовать своё соглашение с нами. Хан Соколов Кричелл предложил генетический материал и технические знания, но это предложение позволило вернуть нам Адские Врата, что несколько поколебало предубеждение Хана Линн МакКенна. Соколы недавно отобрали Адские Врата у ненавистных Гадюк, и цена по возвращению этого мира к нам оказалась небольшой: продление контракта на 10 лет на корабли, что позволяло Соколам обезопасить свои маршруты поставок по Дороге Исхода и поддержать свою инициативу в Великом Совете.

Сделка вызвала в Клане Снежного Ворона волну протеста. Хотя Хан МакКенна соглашалась с ними, большинство переговоров проводил мыслящий как Крестоносец саХан Джозеф Кроу, и несколько членов Совета Клана предложили, чтобы он превысил свои полномочия. Спор грозил вовлечь в него весь Совет, когда Соколы потребовали от Ханов МакКенна и Кроу поддержать некоторые меры Великого Совета, которые не отвечали долговременным интересам Воронов. Оба Хана Воронов отклонили несколько вызовов за своё лидерство, аргументируя это тем, что Клан должен выполнять возложенные на себя обязательства. К счастью для Ханов Воронов, Соколы по причине своего высокомерия сами аннулировали сделку.

В мае 3055 года смерть Главы Дома Мигеля МакКенны вынудила созвать всех членов Дома МакКенны для выбора новой главы. Сбор касался всех носителей Имени МакКенна, как внутри, так и вне Клана. Со Звёздными Ужами были лишь небольшие проблемы, и они отпустили Тобиаса МакКенну, их самого главного военно-космического офицера, но Нефритовые Соколы отказались отпустить Неррану МакКенну, связанного 9-й Когтевым и получившего звание Звёздного Капитана, чтобы он выполнил свою обязанность. Обычно такие дела считаются рутинными, но Хан Соколов Кричелл, кажется, решил помешать работе Дома МакКенна – и Клану Снежного Ворона в том числе. Он даже придумал оправдание этому, назвав такой поступок «оперативными обстоятельствами», но отказ Соколов был чётко охарактеризован как попытка вмешательства во внутренние дела другого Клана – такие действия строго запрещены законами Клана.

Как итог действий Соколов, Клан Снежного Ворона разорвал сделку с ними. Развязав руки нашим Ханам и позволив им голосовать в споре между Кланами на своё усмотрение. В ответ на вероломство Соколов мы оставили за собой управление Адскими Вратами и генетический материал, который они нам дали. Чтобы показать, что мы больше не будем иметь с ними дел – даже не взирая на предложенную оплату – мы позволили им сохранить активно используемые по контракту WarShip'ы, но отказались предоставлять им дополнительные транспортные или эскортные услуги.

Недовольные этим, Соколы попытались сначала вернуть себе Адские Врата, а потом совершили набег на столицу Снежных Воронов. В обоих случаях мы отразили их притязания, хотя это стоило нам немало. В отместку мы стали совершать набеги на их корабли, но прекратили это делать, когда «бандиты» Красного Корсара атаковали Федеративное Содружество, провоцируя на возобновление вторжения. Хотя в силу обстоятельств мы были вынуждены прекратить проучать Соколов до того, как это надоело бы нам самим, факт остаётся фактом – мы, маленький домашний Клан, противостояли одному из Кланов вторжения, показав этим, что вторгавшиеся солгали, когда говорили, будто КомСтар смог одержать победу на Токкайдо только благодаря своему вероломству. На самом же деле они проиграли потому, что были слабыми.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ (3058-3060 годы)

Клан Снежного Ворона сторонился политики и борьбы, последовавшей за Токкайдо, решив не поддерживать «коалицию домашних Кланов», сколоченную слишком амбициозным Ханом Ледяных Хеллионов Асой Тэни. Мы знали, что вторгавшиеся не позволят кому-либо вмешиваться в свои дела. Как и предсказывалось, Клан Нефритового Сокола и возрождённый Клан Волка разрушили эгоистические намерения Тэни и дали ясно понять, что единственная возможность поучаствовать воинам домашних Кланов в ожидаемом возобновлённом вторжении – стать изорлой Кланов, уже решивших в своё время сражаться.

ПОЛЕ БОЯ ПОЛИТИКИ

Наши законы, данные Николасом Керенским, чётки: никакой Клан не может вмешиваться во внутренние дела другого, если указанные дела касаются наших законов и традиций. Линия МакКенна контролируется Кланом Снежного Ворона и является составной частью этого Клана. Требования Дома МакКенна и созыв всех носителей этого Родового Имени полностью соответствует законам Кланов; преднамеренно не позволив посещение закрытого созыва Дома Неррану МакКенне, Нефритовые Соколы вмешиваются во внутренние дела Воронов. Сделав так то ли преднамеренно, то ли не понимая сущности дела, они должны заплатить за это.

- саХан Снежных Воронов Джозеф Кроу, 19 июня 3055 года

Как всегда, Вороны апеллируют к букве закона, а не к его духу. Помимо «нескольких дней», затребованными ими для сбора, они забыли упомянуть, что Звёздный Капитан МакКенна будет возвращаться в пространство Кланов по Дороге Исхода, это путешествие займёт 8 месяцев в один конец. Двух недель, указанных для собрания, будет недостаточно для такого путешествия, даже если командная цепочка будет на месте – в любом случае, участие МакКенны в продолжающихся военных операциях делает его присутствие там невозможным. Я, конечно, не могу предположить, что Снежные Вороны, «мастера космических штук», преднамеренно упустили эти факты и стремятся развязать конфронтацию.

- саХан Нефритовых Соколов Вандерван Чисту, 22 июня 3055 года

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Мы уважаем их обособленность, но они никак не поймут, что без совместных действий они никогда не смогут стать ведущим Кланом. К счастью, мы среди тех, кому они доверяют.

Клан Облачной Кобры

Хотя и разбитые на фракции, они кажутся сильными и могут оказаться хорошим союзником.

Клан Койота

Некогда был лидером среди Кланов, Койоты пали очень низко. Возможно, мы сможем помочь им вернуться на этот путь.

Клан Алмазной Акулы

Подобно нам, они понимают преимущества взаимодействия и неправильно воспринимаются другими. Однако пока мы принимаем лишь их острую меркантильную практику.

Клан Огненного Мандрила

Хотя и превосходные воины, их причудливые представления не позволяют нам стать с ними союзниками. Посредством добрых отношений с Духами Крови мы постараемся вмешаться в их дела.

Клан Призрачного Медведя

Возможно, это наши ближайшие союзники; мы восхищаемся их отвагой и понимаем риск, на который они пошли, переместившись во Внутреннюю Сферу.

Клан Гигантского Скорпиона

Скорпионы ищут будущее в прошлом. Они не понимают, что будущее – это то, что мы делаем. Тем не менее, наши сделки с ними достаточно выгодны.

Клан Адских Лошадей

Клан Хранителей, ведомый Крестоносцами, – интересная смесь и подготовленная почва для внутреннего инакомыслия. Анклавы на Беркло, которые мы им позволили оставить, – временное неудобство.

рассматривает любое вмешательство в дела семей смертельным оскорблением. Власть Глав Домов абсолютна, и их воля, а не выбор отдельных людей, решает, как будет голосовать Дом данного Родового Имени. Однако сложные структуры власти, определяющие, кто займёт пост Главы Дома, гарантируют, что только наиболее проникательные в политике могут удерживать власть больше нескольких лет.

Вороны берут связанных из других Кланов, но большинство из них много лет носит узы, прежде чем их примут. Наш Клан в качестве воинов принимает очень немногих, и эти немногие в основном запрещено подниматься в звании выше Звёздного Полковника. У Воронов недоверие к посторонним означает, что тем, кого взяли как связанных, зачастую очень трудно полностью влиться в жизнь Клана.

Это объявление положило начало Войнам Урожая, серии Испытаний, инициированных Волками и Соколами, чтобы пополнить свои ряды и перестроиться после понесённых потерь в их катастрофической Войне Отказа. Выискивая возможности потрепать высокомерных Соколов, саХан Джозеф Кроу бросил воинов-Воронов против войск Соколов, надеясь ошеломить их нового Хана, Марту Прайд. Когда саХан Соколов Саманта Клиз убила саХана Кроу, Хан МакКенна увидела глупость действий Кроу и приказала своим солдатам вырываться из сражения с Соколами. За это время Клан Снежного Ворона отдал 2 полных Кластера Соколам и горсть подразделений поменьше – Волкам.

К счастью, наши потери были в значительной степени компенсированы другим. Втайне от других Кланов, мы открыли, что Призрачные Медведи запланировали переместить своё население во Внутреннюю Сферу, это их действие вызвало у нашего Клана молчаливое одобрение. Чтобы безопасно перевезти своих людей, Медведи хотели переоборудовать оба своих WarShip'a класса *Левиафан* – наша совместная с ними разработка, но мы не развёртывали их у себя, – в “корабликовчег”. Пока Медведи не посвятили в тонкости своих планов нас, но они признают наш вклад в их усилия. Ответным жестом они подарили нам свои многочисленные астероидные шахты и большую часть мира Берклоу (Bearclaw). Хотя мы потеряли солдат в столкновениях с Адскими Лошадьми, когда их войска попытались захватить управление над Беркло, мы удержали планету.

С уничтожением Внутренней Сферой Дымчатых Ягуаров мы унаследовали огромные области на Цирцее, столкнувшись за управление этим миром только с ослабленным Кланом Волка. Вдобавок мы расслужили уважение и дружбу Клана Нова Кота – вместе с их землёй на Цирцее, – когда мы предоставили им корабли в помощь при отступлении, последовавшем после Отречения от них. Наши корабли прикрывали отступление Котов и составляли их эскорт на Глубокой Периферии. Хотя другие Кланов были недовольны этими действиями, это обеспечило нам управление имуществом Нова Котов без существенных затрат.

Другие Кланов осознали нашу растущую мощь и согласились поддержать наши инициативы. Облачные Кобры позволили экспедиционным войскам Воронов высадиться на Гомере, затребовать часть бывшего анклава Ягуаров и сразиться за это с войсками Стальных Гадюк. На Маршалле Гигантские Скорпионы, увидев наше мастерство и силу аэрокосмического контингента, согласились работать вместе с нами в будущих столкновениях с нашим общим врагом – Кланом Стальной Гадюки.

Мы много прошли со времён нашего основания, воскреснув, чтобы стать одним из наиболее влиятельных Кланов. Сомневается ли кто-нибудь ещё, что будущее принадлежит нам?

ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Общество Снежных Воронов очень дружное и недоверчивое к посторонним, привычка, пришедшая из первых лет нашего существования, когда мы боролись за выживание. Снежные Вороны ни к кому не позволяют проникнуть сквозь этот барьер, опасаясь, что любые внешние связи могут обернуться против нас. Другой нашей чертой является то, что Вороны ничего не делают без причины. Однако частая византийская политика и сложные отношения означают, что настоящая причина может отличаться от видимой.

Многое во внешней политике Клана центрируется на Домах Родовых Имен Клана, чато описываемых как «семьи». Клан

Кажущаяся противоречивость убеждённости в сотрудничестве и конкуренции и делает Воронов тем, что они есть. Коллективная работа в сражении очень важна, позволяя каждому отдельному человеку добиться максимального результата своих усилий. В то же время внутренняя конкуренция постоянно довлеет над Домами Родовых Имён и над Советом Клана необходимостью успеха, на поле боя и на политических аренах.

РОДОВЫЕ ИМЕНА СНЕЖНОГО ВОРОНА

Снежные Вороны сохраняют жёсткий контроль над несколькими престижными Родовыми Именами. Некоторые, подобно МакКенна, имеют носителей в других Кланах, но контроль над их генетическим материалом по-прежнему находится в руках Снежных Воронов. Эти Родовые Имена делятся на обычные категории «МехВоины», «Элементалы», «Пилоты» и «Основные», а также на дополнительную категорию «Космические Командиры».

Обученные командовать дюжинами или сотнями личного состава DropShip'ов, JumpShip'ов или WarShip'ов, подготовленные космические офицеры делают основной упор на планировании и коллективной работе. Будущие космические офицеры также проходят необычные Испытания Положения: сражение на симуляторе, т.к. космические корабли слишком ценны, чтобы ими рисковать в полноценном сражении. В отличие от аэрокосмических Родовых Линий, используемых в военно-космических войсках других Кланов, члены космических Родовых Линий наращивают свои аналитические способности и чувство локтя, где сила и стойкость считаются вторичными. Вороны владеют такими Родовыми Линиями с ранних дней Клана, хотя большинство других Кланов рассматривают такую политику пустой тратой времени, т.к. космические сражения между Кланами – явление редкое.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Бедственные ситуации потребовали от Клана Снежного Ворона отказаться от многих организационных принципов, данных Николасом Керенским. Имея немного источников для работы с ними, мы почти не имели выбора, принимая для комбинированных войск более низкий уровень организации, чем в других Кланах. По контрасту с традиционной доктриной Кланов, согласно которой аэрокосмические войска и Элементалы добавляются на уровне Кластера, Вороны развёртывают комбинированные Тринарии. Известные внутри Клана как Триады, такие подразделения составлены из Звезды БэтлМехов (или транспортов в некоторых гарнизонных подразделениях), Звезды пехоты (Элементалов или традиционных солдат, в зависимости от) и Звезды АКИ. Такая организация в итоге приводит к меньшей доли БэтлМехов и высокой концентрации истребителей в каждом Кластере: обычно лишь 25 Мехов против обычного числа в 45 или 50, и 50 истребителей против обычных 30.

Хотя такая смесь войск создаёт сложности для некоторых подразделений при захвате территорий, это предоставляет значительную гибкость. Она идеальна для гарнизонных операций, позволяя охватить для защиты огромные территории. Каждое подразделение содержит войска всех типов, чтобы действовать независимо, явно указывая на основную роль Тумена Воронов – защитную. Однако те, кто думает, будто мы не способны к проведению наступательных операций, совершает серьёзную ошибку. Организация Тριάд доминирует в подразделениях 2-го эшелона; Кластера 1-го эшелона используют традиционную организацию Кланов, а недавние завоевания Воронов указывают на наш профессионализм как в нападении, так и в обороне.

Избранные подразделения Воронов (Звёзды, известных как R-команды) служат как восстановительные подразделения. Необычный гибрид воинов и техников, такие подразделения состоят из 2-х Мехов, 2-х Точек Элементалов и команды техников. Они восстанавливают для Клана трофеи, захваченные на поле боя, часто делая это под вражеским огнём. Пока воинский контингент обеспечивает безопасность на местности, команды техников подбирают все полезные материалы. R-команда может вызывать и соответствующие транспорты для перемещения изорлы, или же Мехи вручную перемещают оборудование на дружественные позиции (все Мехи R-команд имеют руки и переносные сети). Техники, доверяемые в эти команды, подготовлены для самообороны.

Как и можно было ожидать, аэрокосмические войска играют основную роль в Тумене Воронов. Вдобавок к их широкой распространённости среди эшелонных подразделений, Вороны развёртывают несколько только аэрокосмических Крылатых Кластеров. Имея до 100 истребителей в каждом, эти подразделения – сила, с которой необходимо считаться, т.к. они готовы и к сражениях «воздух-воздух», так и к операциям наземной поддержки. Это относится и к миссиям «воздух-воздух» для защиты наземных подразделений и военно-космических кораблей от атак вражеских истребителей; и к наземной поддержке для завязывания сражения и уничтожения противника.

Клан Ледяного Хеллиона

Мы уважаем их за их военные способности, но они должны понять, что если бы мы этого захотели, мы бы заставили их пасть.

Клан Нефритового Сокола

Они называют себя традиционалистами, и в то же время нарушили одно из старейших предписаний, когда вмешались в дела Дома МакКенна. Больше от нас они не получают поддержки; однако, восстановление отношений может принести нам большую пользу, чем открытая вражда.

Клан Нова Кота

Несмотря на их Изгнание, я уверен, что они помогут нашей касте торговцев в установлении контактов во Внутренней Сфере.

Клан Звёздного Ужа

До этого мы хорошо работали вместе, но сейчас они бросают нам вызов в нашей области специализации – в аэрокосмической войне. Можем ли мы им доверять?

Клан Стальной Гадюки

Эти ненавистные враги стремились принизить нас, воруя принадлежащее нам. Всё же мы преодолели эти невзгоды, и сейчас наши войска победоносно противостоят их слабым усилиям.

Клан Волка

Этот расколотый Клан может поучиться на нашем примере, балансируя между двумя философиями, которые раскололи его на части, чтобы собрать лучшее в обоих мирах. В нашем Клане мы ценим терпение Хранителей и подвижность Крестоносцев, которые прекрасно дополняют друг друга. Некогда Волки это тоже понимали. Теперь же они разбились на две фракции экстремистов, не отвечающих за свои действия.

Клан Снежного Ворона имеет флот, состоящий из 40 WarShip'ов, крупнейший в пространстве Кланов. Разбитый на военно-космические Звёзды по 5 кораблей в каждой, они опираются на основную военную единицу – боевой корабль, тяжёлый крейсер или авианосец – или на вооружённый транспорт (в основном классов *Потёмкин* или *Волга*). Каждую группу кораблей сопровождает внушительный контингент штурмовых DropShip'ов, до Кластера истребителей и несколько Тринариев космических пехотинцев-Элементалов.

Подготовленные для сражений единым подразделением, эти военно-космические Звёзды – автономные армии, и среди Кланов являются наиболее мощными боевыми частями. Военно-космические Звёзды участвуют в наиболее значительных Испытаниях Владения, хотя такие сражения жёстко контролируются. Испытания в основном сводятся к сражениям отдельными кораблями, с предварительно согласованными задачами, что ограничивает повреждения сражающимся в полномасштабных боях.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

В отличие от других Кланов, где Ханы могут избираться из числа носителей любых Родовых Имен, традиции Воронов диктуют, чтобы только офицеры званий Командир Галактики или Звёздный Адмирал могли быть избраны для занятия поста Хана, саХана или Хранителя Закона. Для достижения звания Командир Галактики или Хан воин должен получить Орден Ворона.

Контроль над Туменом Воронов практически всегда находится в руках одного Хана, или, при необходимости, и саХана. Командиры Галактик рапортуют напрямую Ханам и проводят их политику, что позволяет приказам быстрее распространиться среди планетарных команд. Вообще говоря, каждая Галактика в основном ответственна за защиту одного из миров Воронов. Вдобавок к командованию наземными военными силами, каждый Командир Галактики служит как представитель Хана в этом мире, и поэтому де факто является главой планетарного правительства.

Традиция Воронов добавляет военно-космическую Звезду к каждой Галактике создаёт постоянную проблему, т.к. Звёздный Адмирал, командующий каждым таким военно-космическим подразделением, имеет звание, равное Командиру Галактики. Тенденция этих офицеров распространять своё влияние и власть среди

подчинённых часто служит причиной трений, иногда даже приводя к задержке операций. В случае возникновения очень проблематичных ситуаций Хан или саХан назначают одного из офицеров старшим, обычно это Командир Галактики. Однако Ханы редко используют это своё право, т.к. интересы Клана требуют от них оставаться в стороне от внутренней политики.

Механизм, известный как «список», предотвращает сосредоточие власти вне пределов досягаемости низших званий. «Список» всех офицеров и командные уровни их квалификации устанавливает чёткую командную цепочку и порядок старшинства среди этих офицеров. Он определяет, кто станет командовать Галактикой в случае неспособности или смерти текущего Командира Галактики, и Кластером, в случае неспособности или выбытия Звёздного Полковника. «Список» помогает Клану избежать избытка старших офицеров, что можно найти в других Кланах, и точно указывает на замену выбывшему офицеру, а также служит для определения его или её статуса в Клане.



Командные части

Хан возглавляет Кешик Корвус, ведущее подразделение Тумена. Назначение в это подразделение могут получить только воины с

Родовыми Именами. Эти воины, помимо парадных муштровок и церемониальных дежурств одинаково опытные и в защитных, и в наступательных операциях. Кешик Корвус состоит из Звезды наиболее современных ОмниМехов, Звезды Элементалов и аэрокосмической Звезды.

СаХан управляет Флотской Командной Звездой. Эта Звезда сейчас состоит из *Снежного Ворона* (Snow Raven) класса *Ночной Властелин* (Nightlord) и *Мусорщика* (Scavenger) класса *Волга* (Volga) при поддержке *Сини* (Blue Quest) и *Властелина Смерти* (Lord Death) класса *Покровитель* (Aegis). Остальные военно-космические части Воронов несут службу согласно своему назначению.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Исторический уклон Воронов в сторону аэрокосмических войск и военно-космической технологии определяет наше тактическое мышление, побуждая наземные войска опираться на ближнюю воздушную поддержку и разведданные, предоставляемые воздушными аппаратами. Когда они лишены такой поддержки (к счастью, это происходит нечасто), войска Воронов могут быть быстро опрокинуты.

Однако, в большинстве случаев Клань, недооценивающие Воронов из-за меньшего размера их войск Мехов, получают грубую встряску, столкнувшись с нами. Упор на аэрокосмических и военно-космических войсках сильно влияет на наземные войска Воронов. Большинство Элементалов обучены операциям при 0-гравитации и одинаково умело сражаются на борту корабля в космосе и обеспечивают поддержку войскам Мехов на земле. Несколько пилотов Мехов также обучены таким операциям, выучившись действовать внутри или снаружи корпуса WarShip'ов, или даже свободно парить в космосе.

За многие годы военно-космические силы Воронов научились «двухфронтной системе» – способности одновременно сражаться в массе космических сражений против любых 2-х Кланов с высокой вероятностью одержать победу в обоих случаях, ведь флот настолько крупный, что может противостоять объединённому флоту двух крупнейших Кланов. Недавнее получение кораблей Клана Баррока Кланом Звёздного Ужа сделало флот Ужей достаточно крупным, чтобы они могли бросить вызов ведущей позиции Воронов в этой области, но почти абсолютное сосредоточие военно-космических конструкций и обслуживающих их предприятий в руках нашего Клана даёт нам значительное преимущество.

Вдобавок к контрактам с другими Кланами относительно использования наших корабельных мощностей, Клан Снежного Ворона также извлекает выгоду и из того, что другие Клань нанимают части нашего флота. Несколько Кланов в последние годы извлекли для себя выгоду из этого, среди них наиболее известны Нефритовые Соколы, Гигантские Скорпионы и Нова Коты. Первоначальная работа инженеров Воронов с Кланом Призрачного Медведя над кораблями класса *Левиафан* принесли нам владения Медведя на Беркло и их астероидные шахты. Флот Воронов также больше любых других представлен в защитных флотах домашних миров. Однако с событиями на Охотнице и с нарастанием напряжённости внутри Кланов, вылившихся в Испытания Владения после поражения Крестоносцев на Стране Мечты, Вороны направили усилия на защиту своего собственного имущества.

ПОДГОТОВКА

Современный Тумен Воронов далёк от сброда воинов, собравшихся вместе после освобождения Цирцеи, настолько неопытных, что были рады любому квалифицированному воину среди них. Хотя и меньше, чем у Кланов вторжения, Тумен Воронов превосходно обучен и хорошо оснащён. В отличие от более традиционных Кланов, Вороны для оттачивания навыков кадетов делают упор на использовании симуляторов, а такие сражения кровопролитны менее всего. Эта система приводит к лучшему использованию доступного оборудования и персонала, избегая значительной траты боеприпасов, и позволяет назначать подавляющее большинство оборудования Клана в боевые подразделения. Как результат, у Воронов симуляторы Мехов, истребителей и WarShip'ов – среди наиболее развитых в Кланах.

Подготовка воина-Ворона также делает значительный упор на работе командой. Начиная с базовой подготовки, тюремщики (инструктора) наземного Враноглавого подготовительного центра и орбитального Военно-космического Подготовительного Центра им. МакКенны учат тому, чтобы их подопечные работали на поле боя вместе, невзирая на их личные отношения друг с

другом или с вышестоящими. Всем стажёрам прививается мысль, что необходимость и честь Клана стоят превыше всего, в том числе и их личной чести. Дважды столкнувшись лицом к лицу с вопросом о своём существовании – в сражении по освобождению Цирцеи и после предательства Неназываемого Клана – Вороны не желают в третий раз заглянуть в эту пропасть.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Униформы и знаки отличия Клана Снежного Ворона отражают единство цели Клана и позволяют мгновенно определить род войск воина, Дом Родового Имени, звание и специализацию. Униформы широко варьируются от практичной боевой одежды, носимой воинами на поле боя, до более показной строевой и церемониальной униформы.

БОЕВАЯ ОДЕЖДА

Военная одежда меняется в зависимости от рода войск, отражая широкий спектр отличий.

Традиционная пехота и экипажи транспортов носят камуфляжный костюм, соответствующий ландшафту, поверх костюма они носят баллистический тканевый жилет с кевларовыми вставками в нижней части торса и на спине. Дополняющая форму чёрная полуброня из высокопрочного полимерного покрытия охватывает верхнюю часть торса и спину, и включает в себя бронированный воротник, который подключается к универсальному боевому шлему. Сделанный из клановской меди, шлем содержит средства связи, а также лёгкую систему усиления и дисплей, который позволяет быстро получить тактическую информацию и информацию о цели. Чёрные бронированные рукавицы и ботинки завершают одевание. Броня экипажей транспортов, более жёсткая, чем та, которую носят пехотинцы, защищает весь торс и имеет крепёжные точки. Эти крепёжные точки позволяют носителю пристегнуться к сидению, чтобы защититься от удара. Экипажи транспортов также носят регулируемую температуру тканевую подкладку, напоминающую ту, которую носят МехВоины и аэрокосмические пилоты. Военные техники из R-команд носят пехотную боевую одежду.

Основной элемент униформ МехВоина и пилота – это хладоткань, которая покрывает тело от колен до шеи серией охлаждающих капилляров. МехВоин добавляет к одеванию ботинки, рукавицы и нейрошлем или же костюм, когда не на службе. Аэрокосмический пилот носит громоздкий, герметичный костюм, который защищает его от вакуума космоса. В отличие от легковесных костюмов, носимых пилотами других Кланов, костюм Воронов включает в себя гравикостюм, предотвращающий отекание членов, систему жизнеобеспечения, рассчитанную на 48 часов, экзоскелет для облегчения перемещения при действии гравитации и систему маневрирования EVA. Аэрокосмический нейрошлем – прямой потомок того, который носили в СОЗЛ, и представляет постоянно сменяющееся объёмное изображение области вокруг аппарата и позволяет пилоту смотреть «сквозь» свой истребитель. И МехВоины, и аэрокосмические пилоты по традиции в кабине носят ручное оружие.

Военно-космические экипажи носят легковесную версию космического костюма аэрокосмических пилотов, без хладоткани, экзоскелета и встроенного гравикостюма. Система жизнеобеспечения военно-космического костюма рассчитана лишь на 6 часов.

Легче и гораздо гибче, чем аэрокосмический костюм, военно-космический костюм больше пригоден для длительной носки, благодаря креплениям на запястьях и на лодыжках рукавицы и ботинки можно отсоединять.

Элементалы носят 2 типа боевой одежды. Наземные солдаты носят тёмно-зелёную боевую броню поверх огромной хладоткани, носимой пилотами, МехВоинами и экипажами транспортов. Находясь вне бронекостюма, Элементалы носят тёмно-зелёный костюм поверх хладоткани. Элементалы, служащие как морские пехотинцы на борту DropShip'a, JumpShip'a или WarShip'a, носят подобное одеяние, но их костюмы белого цвета, и они оснащены улучшенными импульсаторами, дающие им манёвренность в условиях свободного падения.

Знак отличия звания носится на шлеме и левой стороне груди, а нашивки подразделения и Галактики носят на правом плече. Знак отличия Клана и Дома Родового Имени воина – на левом плече.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Полевая униформа Воронов, носимая вне сражения, состоит из ярко-синего жилета поверх чёрных стретенных брюк. Широкие, цвета голубой морской волны полосы по бокам сбегает сверху вниз по брючинам и плечам. Грудь и рукава подчёркивает тонкий кант. Бронированные вставки спереди и сзади жилета предоставляют некоторую защиту от огня из мелкого оружия и прямых травм. Легковесный шлем защищает голову носителя; он содержит систему связи короткого диапазона, но не имеет системы сенсоров и дисплея, присутствующих в боевой одежде. Полевая униформа одинакова для всех родов войск, но военно-космический персонал не носит полевую униформу, если находится на борту корабля или на космической станции.

Знак отличия звания носится на воротничке полевой униформы, а знак отличия рода войск – на левой стороне груди. Нашивки подразделения и Галактики носят на правом плече, знаки отличия Клана и Дома Родового Имени – на левом.

СТРОЕВАЯ УНИФОРМА

Строевая униформа Воронов состоит из белоснежных шерстяных жилета и брюк. Чёрные шевроны охватывают верхнюю часть торса и спину, скрещиваясь за плечами и превращаясь в чёрную полновесную накидку. Чёрные ботинки и пояс завершают одеяние. Пряжка пояса указывает на род войск, в котором служит носитель; пряжка пояса кадета вместо эмблемы рода войск несёт изображение знака отличия Клана. В униформе кадета также отсутствует накидка, но присутствуют красные эполеты. Члены гражданских каст, работающих в Тумене Воронов, носят строевую униформу без накидки.

Знак отличия звания носится на воротничке строевой униформы, а знак отличия Клана – на правой груди. Воинские убрания, если есть, носят на левой груди жилета.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ УНИФОРМА

Носимая лишь в торжественных случаях, церемониальная одежда – версия строевой

униформы, полностью белого цвета, плюс белые кожаные ботинки, пояс и перчатки. Белый шлем охватывает голову носителя; тёмный прозрачный смотровой щиток напоминает клюв, защищая глаза и верхнюю часть лица воина. Присоединяемые сзади и к бокам шлема полосы ткани скрадывают линию, разделяющую голову и плечи, давая воину ощущение воздушности.

Вдобавок воины с Родовыми Именами носят плащ из перьев снежного ворона. С этим плащом, изготавливаемым руками самого носителя, связан целый ритуал. Ограничений на время, за которое необходимо изготовить этот плащ, нет, но без церемониального плаща воин не может быть полностью принят как член Дома своего Родового Имени.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Знаки отличия званий, носимые воинами-Воронами, ясно указывают на отличия в званиях, позволяя легко определить командную цепочку. Звание указывается булавкой на воротничке полевой, строевой и церемониальных униформ, а на боевой униформе – нашивками или эмалированным знаком отличия. Воин носит один знак V; Командир Точки – один знак V под полоской; Командир Звезды – двойной знак V; Звёздный Капитан – двойной знак V под полоской; Звёздный Полковник и Звёздный Коммодор – один бриллиант; Командир Галактики и Звёздный Адмирал – два бриллианта, а Ханы – одну звезду. Знаки отличия званий также указывают на место воина в Звезде путём диагональной полоски на булавке или нашивке цвета рода войск службы воина. Точка 1 имеет простой белый фон, Точка 2 – одну полоску, Точка 3 – две полоски, Точка 4 – три полоски, Точка 5 – четыре полоски.

Цвет фона указывает на род войск и следует обычной политике Кланов. МехВоины носят красный, Элементалы – зелёный, пилоты – синий, военно-космический персонал (воины и техники) – чёрный, экипажи бронемашин – оранжевый, пехота – бледно-зелёный, а обслуживающий персонал – серебряный.

УБРАНСТВА

Вопреки обычной доктрине Кланов, которая в основном презирует их за бесполезность, убрания и награды играют основную роль в Клане Снежного Ворона. Ими награждаются воины, проявившие волю и способность к чувству локтя в команде. Вороны признают в качестве основных отличий воина его звание и пост вместе с кодексом, но, в отличие от большинства Кланов, они ценят извлекают пользу из наград: их мотивированность.

Булавка Родовой Линии

Наиболее доступная награда, носимая всяким вернорождённым воином, Булавка Родовой Линии указывает на Дом, к которому принадлежит воин. Сложная и цветастая, Булавка размером с ноготь большого пальца носится на воротничке строевой и церемониальной униформ. На полевом одеянии Булавка заменяется крупной нашивкой, носимой на левом плече. На боевом одеянии никаких указаний на Дом Родового Имени нет. Булавка для воинов без Родового Имени имеет серебряную кайму, а у воинов с Родовыми Именами – золотую.

Орден Ворона

Членство в Ордене Ворона указывает на выдающуюся храбрость, когда воин поставил честь и цели Клана выше своих собственных. Посвящаемые в богатой церемонии, получатели этой награды пользуются огромным уважением других воинов-Воронов. Членство в этом Ордене требуется для достижения званий Командира Галактики или Звёздного Адмирала, а также для постов Хана, саХана и Хранителя Закона. Члены Ордена носят серебряный знак отличия Клана на строевой и церемониальной униформах.

Колесо МакКенны

Напрямую восходя к награде Звёздной Лиги с таким же названием, Колесо МакКенны служит наградой для лучших экипажей WarShip'ов в Тумене Воронов. Выдаваемая ежегодно, эта награда представляет собой колёсный океанский корабль, награда вывешивается на мостике текущего обладателя. Члены экипажа корабля-обладателя могут носить на отвороте небольшой значок, напоминающий оригинал Звёздной Лиги. Нынешний её обладатель – *Завоеватель*.

Вымпел Керенского

Это аналог Колеса МакКенны для наземных подразделений и им ежегодно награждают лучший Кластер в Тумене Воронов. Вымпел представляет собой ярко-синее поле со скрещенными чёрными полосками и украшенное белым даггерстаром. Подразделение-получатель изображает Вымпел вместо почитания его в зале месс, и несёт его также и в сражении. Члены этого подразделения носят миниатюрное изображение Вымпела на своих воротничках. Потеря Вымпела очень позорна для подразделения и может привести к вражде, длящейся годами. Текущий обладатель Вымпела Керенского – 9-й Вороний Ударный Кластер.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

Клан Снежного Ворона имеет множество примечательных людей, но трое следующих производят самое сильное впечатление, благодаря им Клану последние годы сопутствует удача.

ВЕДУЩИЙ ХАН ЛИНН МАККЕННА

Первое впечатление о Хане Линн МакКенна постоянно вводят в заблуждение. Невысокая и стройная, с волосами пепельного цвета и с необычайно круглым лицом, Линн МакКенна редко впечатляет тех, кто повстречался с ней впервые. Посторонние склонны недооценивать её способности. Хитрость, которую она проявляет в Совете Клана, свидетельствует о том, что в свои 52 года она физически и политически выглядит прекрасно.

Тюремщики с Военно-космического Подготовительного Центра им. МакКенны относились к МакКенне как к «грязной карлице» и подбивали её товарищей по сибко осложнить ей жизнь. Вместо того, чтобы сломить её, эти действия закалили МакКенна. Ненависть к злоупотреблявшим этим побудили её стать сильнее её собратьев. Вскоре она скомпенсировала свою физическую слабость тем, что умело вынуждала товарищей делать то, что было нужно ей. В Клане, наполненном политикой, МакКенна быстро достигла высшего поста – который она удерживает вот уже 17 лет, - что

свидетельствует о её искущённости. Её карьера – идеал для типичного Ворона, избежавшая бедственных ситуаций с использованием своих преимуществ и Клана.

САХАН БРИН КУПЕР

Знание того, что он никогда не был первым или даже вторым выбором Линн МакКенна на пост саХаном, разъедает психику саХана Купера. Этот пост он получил совсем недавно, после гибели Ричарда МакТирнана в Испытании Владения, второго выбора МакКенна. Он относится к первому выбору МакКенна, Хранителю Закона Клаусу Харперу, как к заклятому врагу. Веря, что Хранитель Закона хочет постоянно занимать свой пост, Купер много времени тратит на то, чтобы спланировать дискредитацию Харпера и сместить его. Пока же он почти не имеет успеха, но его действия привлекли внимание Хана МакКенна. Она в Совете Клана изыскивает возможность сместить саХана, решив сыграть на его возможной умственной нестабильности.

Пока же Хан, несмотря на его причуды, спокойно относится к Куперу, т.к. его необычные тактические и административные способности делают его прирождённым командиром Вороней Флотской Командной Звезды. Пилот, специализирующийся в основном на космических миссиях, Брин Купер был райстаром, чьи способности позволяли вырвать у противника победу, принося ему продвижение за продвижением. Командование 22-м Тактическим Воздушным Крылом, присоединённым к Штурмовой Вороньей Военно-космической Преследующей Звезде, в возрасте 25 лет. Переведённый во Флотскую Командную Звезду по приказу саХана Йозефа Кроу, он достиг звания Звёздный Адмирал и командовал флотским воздушным крылом, став де факто третьим в цепочке, командующей целым флотом. Никогда не скрывая своих амбиций, Купер нажил себе множество врагов, многие из которых всячески препятствовали его подъёму. Необходимость учитывать их власть стала его второй натурой, и Купер ищет возможности свергнуть своих сотоварищей, что зачастую граничит с паранойей.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КЛАУС ХАРПЕР

Элементал на престижном посту, Клаус Харпер – аномалия среди Кланов. Он пришёл к командованию самым престижным подразделением в Клане, а уже потом достиг нынешнего поста, что свидетельствует о его военных и умственных способностях и снискало ему серьёзное уважение. В Совете Клана он обладает огромной властью, и многие фракции Клана обращаются к нему за поддержкой. Однако в течении 5 лет своего пребывания на посту Хранителя Закона Харпер проявил удивительную сдержанность. Он решил делать то, что было лучше для Клана, а не для Дома Харпер, это принесло ему в равной степени уважение и злобу.

Отказ Харпера занять пост саХана после смерти Йозефа Кроу добавил ему загадочности, но недавние столкновения с саХаном Купером дали Харперу повод пересмотреть своё решение. Точная причина отказа Харпера неизвестна, но он намекает, что его навыки подходят больше всего для сохранения равновесия в Совете Клана, а не для политических арен Великого Совета Кланов.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ГАЛАКТИКА БЫСТРОЕ КРЫЛО

Основная штурмовая сила Клана Снежного Ворона, Галактика Альфа замечена в большинстве недавних сражений, особенно на Гомере против Стальных Гадюк и на Цирцее против Волков. Эти операции демонстрировали классическую стратегию Воронов – постоянно оказывая на противника давление, стремиться загнать его в угол. Хотя это не

приветствуется другими Кланами, такие действия не нарушают закона Кланов, и поэтому Клан Снежного Ворона продолжает использовать эту стратегию.

6-й Боевой Кластер, основной нападающий на Гомере, с сентября 3060 года располагается на этом мире. В нескольких случаях 6-й вынуждал Стальных Гадюк сражаться, но никакое из этих столкновений не оказалось достаточно серьезным, чтобы вынудить Гадюк отступить. На Цирцее были выдвинуты части Галактики Альфа для усиления власти Воронов над бывшими владениями Дымчатых Ягуаров, что совпало с помощью отсупавшим Нова Котам и принесло владения этого Клана. К несчастью, Клан Волка начал серию из нескольких кровопролитных Испытаний Владения, в которых Вороны вынуждены бороться за то, чтобы удержать уже собственные владения.

Знак отличия Галактики Альфа – изображение склонившегося снежного ворона.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Торстен Магнус высокомерен даже по стандартам Кланов, но его пост заслужен – ведь он имеет внушительный список побед как МехВоин и как командир подразделения. Звёздный Адмирал Хинда Шу, одна из немногих аэрокосмических пилотов, командовавших флотом, стала асом спустя 6 недель после прохождения своего Испытания Положения.



Swift Wing Naval Assault Star

Военно-космическая Звезда/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Адмирал Хинда Шу

5 WarShip'ов этой Звезды и их эскорт на данный момент оказывают поддержку операциям Воронов на Гомере. Ведущий корабль Звезды – *Джеймс МакКенна (James McKenna)* класса *МакКенна (McKenna)*, поддержку ему оказывают *Метель (Blizzard)* класса *Камерон (Cameron)*, *Белый Ужас (White Terror)* класса *Покровитель (Aegis)* (до этого ссуженный Клану Нефритового Сокола) и *Шпора (Spur)* класса *Лола (Lola)*. Завершает состав Звезды *Белое Облако (White Cloud)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*, лучший WarShip по итогам Военной Олимпиады 2736 года. Знак отличия – изображение крейсера класса *Советский Союз*, появляющегося из взрыва.



INFANTRY

1st Raven Phalanx (Длинноногие)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Каин Харпер

1-й Фаланговый, состоящий почти полностью из Элементалов, играл основную роль в операциях Воронов на Гомере. Его отдельный Тринарий Мехов был первым войском Воронов, высадившимся на оспариваемом мире, и немедленно начал Испытание Отказа против подразделений Стальных Гадюк, попытавшихся захватить бывшее владение Дымчатых Ягуаров Пламенеющий Гермес (Firebbase Hermes). Победа 1-го позволила Галактике Альфа получить базу для операций других Испытаний. Знак отличия – атакующий Элементал на фоне золотой звезды.



'MECH

6th Raven Battle Cluster (Метеоры)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дориан Хоуи

Политика Дома Родового Имени заставляет Хоуи быть против Командира Галактики Магнуса. Оба Дома имеют разногласия уже на уровне sibko, выращиваемого из обеих Родовых Линий, которое, как считают, не является достаточно сильным, чтобы пройти основной этап воинской подготовки. Оба Дома друг друга обвиняют в провале. Знак отличия – изображение падающей звезды, преследуемой снежным вороном.



'MECH

9th Raven Striker Cluster

(Снежные Охотники)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Марилена Райнхолд

По иронии судьбы, войска, посланные обеспечить безопасность бывших анклавов Нова Котов и Дымчатых Ягуаров на Цирцее от Клана Волка, возглавлялись воином-абтакой Мариленой Райнхолд, взятой у Клана Волка в стычках 3043 года. Волей Хана МакКенна операции Воронов было поручено провести Звёздному Полковнику Райнхолд, что демонстрирует, насколько хорошо Звёздный Полковник влилась в Клан Снежного Ворона.

Знак отличия Кластера – пара парящих глаз на белом диске – отражает специализацию подразделения в арктических операциях. 9-й на данный момент владеет Вымпелом Керенского.



AEROSPACE

4th Raven Wing Cluster (Снежное Крыло)

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Андери МакКенна

Звёздный Полковник МакКенна командование 4-м Крылатым получил совсем недавно, после смерти своего предшественника, Эрика Шу, погибшего в столкновениях с Кланом Волка на Цирцее. Знак отличия – истребитель *Визигот*, передняя часть которого выполнена в виде головы ворона, поверх синего диска.



AEROSPACE

5th Raven Wing Cluster (Инеистое Крыло)

4 Тринария/Фанатики/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Маури Ланкнау

Развёрнутый на Гомере, 5-й Крылатый надеется выманить Стальных Гадюк в дорогостоящую и малоэффективную воздушную войну. Однако командир 14-го Гадючьего Регулярного понимает тщетность массированных сражений с 5-м и поэтому старается не втягивать в бои аэрокосмические войска 14-го.

Знак отличия, наносимый на бока истребителей, изображает красного ворона на зелёном диске.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ШТОРМОВАЯ ВОРОНА

Официально вторая штурмовая Галактика Воронов, Галактика Бета понесла колоссальный урон в Войнах Урожая. Нефритовые Соколы уменьшили силу Беты до 2-х Кластеров; прокрестоносец 6-й Пикирующий Кластер дезертировал к Соколам после симуляции сражения. 11-й Боевой Кластер отважно сражался против агрессоров-Соколов, но не смог устоять против закалённых в боях солдат Хана Прайд. Бывшие воины-Вороны сейчас широко представлены в 1-м и 3-м Соколиных Драгунских Кластерах. Хотя это и подкосило Бету, потери побудили Ханов Воронов поискать возможности восстановить отношения с Соколами. Плоды этих усилий пока не известны.

Потери из-за Соколов, тем не менее, не изменили задач этого подразделения как штурмового войска. Солдатам Беты совсем недавно была поставлена задача обеспечить безопасность бывшего мира Призрачных Медведей Беркло от хищнических нападок других Кланов, это решение оказалось мудрым, когда для захвата владений Медведей двинулись подразделения Клана Адских Лошадей. Однако Лошади не проявили желания серьёзно сражаться с Воронами, а отступление Нова Котов с Беркло позволило Лошадям и Воронам достичь приемлемого решения.

Знак отличия Галактики Бета – силуэт снежного ворона на фоне туч.

ОФИЦЕРЫ

Перед Командиром Галактики Рэган МакКоркелл стоит нелёгкая задача сохранить Галактику в боевой форме, но она успешно с ней справляется. Обстоятельства вынудили её пойти на новшества и несколько раз подвергали её смертельному риску, но ситуация на Беркло подтвердили успешность её стратегии. Победа Воронов на этом мире значительно укрепила репутацию МакКоркелл, которой она с успехом пользуется в Совете Клана для достижения своих целей и членов своего Дома. На данный момент она пытается убедить Ханов в необходимости перевода Кластера 1-го эшелона - 97-го Ударного – из Галактики Гамма в своё подразделение.

ТАКТИКА

Пикирующие Кластера Галактики Бета придерживаются подвижного ведения войны, используя своё превосходство в лёгких и средних Мехах, чтобы превзойти по манёвренности своего противника. Потеря 6-го Пикирующего Кластера сильно сузило выбор Командиру Галактики МакКоркелл, оставив её с 14-м Боевым Кластером, специализирующимся на фронтальной штурмовой тактике, и с 9-м Крылатым, чисто аэрокосмическим подразделением.



Storm Crow Naval Pursuit Star

Военно-космическая Звезда/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Адмирал Лидия Суханова

Сердце этой Звезды – Маунтбаттон (Mountbatton) класса Техас (Texas).

Командный корабль основателя Воронов, Стивена МакКенны, является мощным кораблём, одним из немногих WarShip'ов Клана, сохранившим обозначения Звёздной Лиги. Поддержку ему оказывают Птенец (Nestling) класса Каррак (Carrack), Штурмовая Ворона (Storm Crow) класса Советский Союз (Sovetskii Soyuz), Надежда Керенского (Kerensky's Hope) класса Камерон (Cameron) и Арк Ройал (Ark Royal) класса Завоеватель (Conqueror). Арк Ройал – новейший в Тумене корабль, построенный в 3059 году.

Знак отличия Звезды – на фоне чёрного диска вид созвездия Цигнуса (Лебеда) с Терры, выложенное из Звёзд Камерона.



5th Raven Stoop Cluster (Ветрогоны)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Льюис Магнус

5-й Пикирующий на Беркло

столкнулся с 11-м Механизированным Кавалерийским Адских Лошадей (Кластер Чёрная Лошадь), понеся умеренные потери до того, как были прекращены наступательные операции.

Знак отличия – снежный ворон, спасающийся от торнадо.



14th Raven Battle Cluster

(Кластер Сердце Шторма)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Арианна Д'Амон

Убеждённый Крестоносец, Звёздный

Полковник Д'Амон на данный момент находится под негласным надзором Командира Галактики, склоняющегося к Хранителям. Тем не менее, Д'Амон превосходно сражалась на Беркло против Командного Тринария Альфа и 21-го Механизированного Штурмового Кластера; её блестящая защита недавно полученного владения Воронов стала основной причиной готовности обеих сторон к переговорам относительно поселения.

Знак отличия – инверсия знака отличия Галактики: чёрный диск с клубящимися тучами в виде снежного ворона.



9th Raven Wing Cluster

(Ледяное Крыло)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тодд Паттерсон

Основная роль 9-го Крылатого на Беркло было предоставление Боевых Воздушных Патрулей (CAP) для наземных конвоев обеспечения, отголосок традиционной роли подразделения как специалиста поддержки наземных операций.

Знак отличия – снежный ворон, сделанный из льда.



ГАРНИЗОННАЯ ГАЛАКТИКА ГАММА: ГАЛАКТИКА ЯСТРЕБИНАЯ ГОЛОВА

Галактика Гамма идёт вразрез с обычной организационной практикой Воронов, т.к. включает в себя подразделение 1-го эшелона, 97-й Ударный Кластер. Статус Гаммы был понижен до 2-го эшелона после столкновений с Кланом Койота до вторжения, оставивших слишком много подразделений для Галактик Альфа и Бета, и поэтому 97-й остался в Гамме.

97-й на данный момент является объектом спора между Командирами Галактик Рэган МакКоркелл из Галактики Бета и Тристеном Кроу из Гаммы. МакКоркелл ищет возможность перевести 97-й к себе с тех пор, как Бета сильно пострадала от Соколов в Войнах Урожая. Её решение ситуации на Беркло усилило её власть в Совете, которой она успешно пользуется. Командир Галактики Кроу, кажется, свылся с потерей этого подразделения, но хочет убедиться, что МакКоркелл достаточно заплатит за свою победу.

Знак отличия Галактики Гамма – красный щит, украшенный золотой звездой. Внутри звезды – чёрная буква «гамма».

ОФИЦЕРЫ

Тристен Кроу стал командовать Гаммой в 3050 году, но подразделение было понижено в статусе несмотря на его выдающиеся усилия. Известный командир и администратор, Кроу амбициозен даже по стандартам Воронов. Он уверен, что командование Гаммой в будущем не позволит ему выдвинуться, и делает всё от него зависящее, чтобы остаться внутри политических игр Клана.

Звёздный Адмирал Суханов ругает Командира Галактики Кроу за то, что он не воспользовался отступлением Нова Котов из пространства Кланов. Технически старший офицер в системе Брима, т.к. все военно-космические Звёзды Воронов считаются войсками 1-го эшелона, Суханов раздражён военным протоколом, согласно которому военно-космические офицеры не могут вмешиваться в наземные операции. Вместо этого он вынужден стоять и смотреть, как Кроу и МакКоркелл выбиваются из сил в войне слов.

ТАКТИКА

Галактика Гамма – знаток защитных операций, но Командир Галактики Кроу предпочитает проводить предупреждающие нападения на вражеские позиции, опережая их атаки, и обеспечивая, где только возможно, чтобы сражения проходили на территории Воронов.



Brim Naval Assault Star

Военно-космическая Звезда/Ветераны/Фанатики
СО: Звёздный Адмирал Бродерик Суханов

Назначенная для защиты владений Воронов на Брима от внешних угроз, Военно-космическая Штурмовая Звезда Брима служит как дополнительная сила несмотря на её роль флота безопасности. Флагманский корабль Звезды – *Завоеватель (Conqueror)*, первый авианосец класса *Завоеватель (Conqueror)*, выстроенный в 3052 году. Его поддерживают *Уильям Адамс (William Adams)* класса *Вихрь (Whirlwind)*, *Сорока (Magpie)* класса *Конгресс (Congress)* и *Снежинка (Snowflake)* класса *Потёмкин (Potemkin)*. Тяжёлую огневую поддержку оказывает *Чёрное Правосудие (Black Justice)*, крейсер класса *Покровитель (Aegis)*, недавно возвратившийся со службы в Клане Нефритового Сокола. Знак отличия – изображение снежного ворона, несущего в своих когтях мир Брим.



97th Raven Striker Cluster (Парящие Вороны)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Лом Шу

'MECH

Смущённый политическими батальями, недавно развернувшимися вокруг его подразделения, Звёздный Полковник Шу эффективно и независимо от структуры Галактики управляет со своим подразделением. Эта свобода позволяет ему обеспечить безопасность владений Воронов на Беркло по своему усмотрению, включая мелкомасштабные действия против Клана Звёздного Ужа за право контролировать части бывшего анклава Нова Котов. Знак отличия – силуэт снежного ворона на фоне заснеженной горы.



'MECH

1st Raven Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Рут Хауэлл

1-й Регулярный использует организационную структуру 1-го эшелона из 3-х Тринариев Мехов, Тринария Элементалов и Тринария истребителей вместо принятого состава из 5-и Триад для гарнизонных подразделений. Некоторые обозреватели предполагают, что Командир Галактики МакКоркелл планирует повысить Регулярный в статусе до 1-го эшелона, переименовав их в 100-й Боевой Кластер.

Знак отличия – изображение маленького белого грызуна, на которого ложится тень пикирующего ворона.



'MECH

3rd Raven Auxiliaries

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Йозеф Чанд

Знак отличия 3-го Вспомогательного – красный римский щит, украшенный золотой звездой, внутри которой находится римская цифра «III».



12th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Алиса Хаками

Этот Кластер, помимо 3-х Звёзд транспортов, содержит лишь 2 Звёзды Мехов. Знак отличия – красный диск с римской цифрой «XII».



ГАРНИЗОННАЯ ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА

Галактика Дельта играет жизненно важную роль, обеспечивая безопасность столичного мира Воронов – Лум – от внешней агрессии. Её 3 Кластера 2-го эшелона и Кластер соламы располагаются в городах, на фабриках и подготовительных лагерях, расположенных в мире, и с Галактикой постоянно работает Звезда WarShip'ов. С возвращением 2-х Звёзд WarShip'ов, сданных в аренду Нефритовым Соколам, флотский гарнизон Лума был расширен до двойной Звезды и разбит на двухкорабельные подразделения, которые патрулируют прыжковые точки, маршруты подхода и низкую орбиту.

Дельта была проверена в 3057 году, когда Нефритовые Соколы предприняли набег против Лума. Звёздный Полковник Бухаллин из 4-го Ударного Кластера Соколов убедил Воронов предоставить ему сафкон, а затем начал Испытание Владения за завод J7 Armor Fabrication. Соколам противостояли 2 Тринария из 5-го Вороньего Вспомогательного и были сметены. Однако зная, что им не хватит солдат, чтобы удержать завод, Соколы за выкуп - продукцию месяца его работы - отдали его обратно Воронам.

Знак отличия Галактики Дельта – синий щит, украшенный белой звездой, внутри которой чёрная буква «дельта».

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Морган Суханов – прекрасный тактик и администратор, но имеет вспыльчивый характер. Он делает всё возможное, чтобы обеспечить своих солдат и защищает их до последнего, если на них делают нападки. Хотя его вспышки опасны для окружающих, его готовность сражаться за Галактику скрашивает эту черту и приносит уважение к нему, позволяя добиться от окружающих большего. Прозванный «ильПринципом», Суханов прочно придерживается философии Николо Макиавелли.



Lum Garrison Fleet

2 Военно-космических Звезды/Регуляры/Фанатики
СО Звезды Альфа: Звёздный Адмирал
Томас Уотерс
СО Звезды Бета: Звёздный Адмирал Асиф

Коул

Недавно расширенный после возвращения кораблей, зафрахтованных Соколами, Гарнизонный Флот Лума сейчас представлен в виде 5-и двухкорабельных подразделений. *Лавина (Avalanche)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* и недавно возвратившийся *Утренний Порыв (Morning Violence)* класса *Покровитель (Aegis)* патрулируют удалённые места зенитной прыжковой точки Лума и станцию Тиволи, расположенную здесь же. *Ножны (Scabbard)* и *Окровавленный Коготь (Bloody Talon)*, классов *Покровитель* и *Лола III (Lola III)* соответственно, патрулируют маршруты от станции Хофбург в надирной точке.

Бонаventura (Bonaventure) и *Роза Эдема (Eden Rose)*, оба транспорта класса *Потёмкин (Potemkin)*, выполняют двойную роль - как сторожевые корабли и как транспорты для множества фабрик, расположенных на орбите Лума в точках Лагранжа планеты. Фабрики также охраняют *Вечность (Eternity)* класса *Эссекс (Essex)* и *Хунинн (Huninn)* класса *Винсент (Vincent)*, а *Корвид (Corvidae)* класса *Йорк (York)* и *Селезень (Drake)* класса *Вихрь (Whirlwind)* служат как резерв вместе с кораблями Военно-космической Командной Звезды.

Знак отличия – золотой диск, на котором 5 красных звёзд окружают стилизованный мир.



'MECH

2nd Raven Phalanx

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Роберт Шу

Знак отличия – ворон с молнией в одной лапе и с мечом в другой.



'MECH

5th Raven Auxiliaries

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дара МакКоркелл

Понёсший в 3057 году тяжёлые потери от 4-го Ударного Кластера, 5-й Вспомогательный неплохо расценивается другими подразделениями Галактики Дельта. Обвинив тогдашнего командира подразделения Велену Чанд в нехватке здравого смысла, что привело к потерям, Командир Галактики Суханов сразился с ней в Испытании Обиды и после своей победы перевёл её командовать Кластером соламы Дельты.

Знак отличия – синий прямоугольный римский щит, украшенный белой звездой, внутри которой римская цифра «V».



'MECH

4th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рэйф Сигел

4-й Гарнизонный Кластер служит как подразделение кадров для других Кластеров на Луме, и поэтому имеет наилучший опыт в Галактике. Знак отличия – красный диск, внутри которого римская цифра «IV».



'MECH

Delta Solahma Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Велена Чанд

Звёздный Полковник Чанд, бывший командир 5-го Вспомогательного, понимает справедливость обвинений Командира Галактики Суханова относительно событий у завода J7, но это понимание ни в коей мере не уменьшает ненависти, питаемой к вышестоящему командующему офицеру.

Знак отличия – белый диск, украшенный греческой буквой «дельта» внутри трафаретно выполненного ворона.



ГАРНИЗОННАЯ ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН

Бывшая Вторая Гарнизонная Галактика Лума, Эпсилон была переведена на Адские Врата после соглашения с Кланом Нефритового Сокола, возвратившего этот мир Воронам в обмен на военную и политическую поддержку. Назначение в гарнизон всей Галактики для наименьшей колонии в Созвездии Керенского кажется необдуманным, но Адские Врата очень значимы для Воронов. Клан не желает повторять ошибок, которые стоили ему этого мира в конце 29-го века.

Решение Хана о выделении Эпсилон на Адские Врата оказалось предусмотрительным, позволив отразить пробные нападения Стальных Гадюк и Нефритовых Соколов. Однако сражения дались большой ценой. 2 WarShip'a, принадлежавшие Штурмовой Звезде Снежного Ворона, ушли к Луму на дорогостоящий ремонт и лишь недавно вернулись на активную службу. Подобно им, 4-й Регулярный и 8-й Гарнизонный Кластера тоже лишь недавно набрали полную силу после отражения атак Гадюк на Адские Врата в ходе Войн Урожая.

Знак отличия Галактики Эпсилон – синий многогранный драгоценный камень, вставленный в ствол дуба Цирцеи.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Рамон МакКенна и Звёздный Адмирал Неврис МакКенна выросли в одном и том же сибко и безоглядно доверяют друг другу, что редко встречается в атмосфере конкуренции в Клане Снежного Ворона. Оба офицера добродушно конкурируют друг с другом, побуждая друг друга на всё большие свершения. Оба начали свою карьеру как аэрокосмические пилоты. Неврис МакКенна специализируется в преимущественно воздушных/космических операциях, возглавляя военно-космическую командную сферу, а Рамон МакКенна является знатоком поддержки наземных операций и до принятия командования над Галактикой Эпсилон возглавлял 14-й Боевой Кластер.

ТАКТИКА

Хотя и добавленная к Эпсилон, Штурмовая Звезда Снежного Ворона остаётся независимым подразделением. Тем не менее, Звёздный Адмирал Неврис МакКенна тесно сотрудничает со своим другом по сибко при координации действий этих двух подразделений. По его предложению многие из членов наземных подразделений Эпсилон тратят время, обучаясь сражению на борту корабля и внутри его. Соответственно, многие члены экипажей WarShip'ов и штурмовых DropShip'ов Штурмовой Звезды тратят своё время на обучение боевым стилям у их наземных братьев. Такая перекрёстная подготовка возвела на высокий уровень взаимодействие между двумя подразделениями, что обычно наблюдается в Галактиках лишь 1-го эшелона.



Snow Raven Assault Star

Военно-космическая Звезда/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Адмирал Неврис МакКенна

Хладнокровный Охотник (Cold

Hunter) класса Лола (Lola) и Ледяной

Шторм (Ice Storm) класса Камерон

(Cameron) лишь недавно вернулись на активную службу после их столкновения со Штурмовой Звездой Нефритовых Соколов Изумрудный Коготь. Облик Терры (Vision of Terra) класса Лола, Путеводная Звезда (Venture Star) класса Каррак (Carrack) и недавно вернувшийся Голубой Улан (Blue Lancer), тяжёлый крейсер класса Покровитель (Aegis), завершают состав Звезды.

Знак отличия – изображение снежного ворона, клюющего труп нефритового сокола.



'MECH

4th Raven Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Уэстон Купер

В пору своей юности Звёздный Полковник Купер был самым молодым получателем Ордена Ворона, заслужив эту награду всего через 3 месяца после получения статуса воина в 3020 году. Эта награда за храбрость вместе с репутацией блестящего тактика, а также препятствие Хана уберегли Звёздного Полковника в конце 3030-х годов от перевода в Кластер соламы.

Знак отличия – изображение меча с широким лезвием, рассекающего синий бриллиант.



7th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Силас деМарк

7-й Гарнизонный Кластер

выделяется тем, что у него вместо Звёзд Мехов Звезды бронемашин. Хотя в масе он обладает значительной огневой мощностью, затруднённости перемещения и машин поддержки и их экипажей по сравнению с войсками Мехов делают этот Кластер неподходящим для наступательных операций.

Знак отличия – изображение средневековой пушки и груды пушечных ядер.



'MECH

8th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сиан Магнус

Звёздный Полковник Сиан Магнус пользуется своим влиянием, чтобы убедиться, что её команда получит приоритет при перестройке после столкновений с Гадюками в 3059 году.

Знак отличия – изображение современного боевого шлема, лежащего на ружье, мече и гранате.



'MECH

Epsilon Solahma Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Нассим Чанд

Знак отличия – белый диск, украшенный греческой буквой «эпсилон» внутри трафаретно изображённого ворона.



ГАРНИЗОННАЯ ГАЛАКТИКА КАППА

До недавнего времени Галактика Каппа имела самый обширный район ответственности из всех гарнизонных Галактик Воронов – её солдаты размещались на 3-х мирах в Созвездии Керенского. Однако ротация солдат и тактические соображения недавней концентрации Галактики на мире Пентагона Цирцея позволили им воспользоваться гибелью Дымчатых Ягуаров и отступлением Нова Котов. В недавних операциях на Цирцее Галактика Каппа оказывала поддержку Галактике Альфа, когда те захватывали владения Ягуаров.

Хотя солдаты Каппы почти не участвовали в сражениях, их присутствие позволило Альфе продвигаться без обеспокоенности за свои тылы. Следовательно, подразделение 1-го эшелона взяло контроль над большей частью анклава Ягуаров прежде, чем прибыл основной оспариватель этой территории у Воронов, Клан Волка.

Галактика Каппа, особенно добавленная Боевая Звезда Цирцеи, серьёзно помогала облегчить отступление Нова Котам с Цирцеи несмотря на Отречение от Котов остальными Кланами. Хотя номинально и добавленная в Галактику Каппа, военно-космическая Звезда на данный момент служит как контрактный эскорт для отступающих Котов.

Знак отличия Галактики – белый диск, украшенный изображением человекоподобной лягушки, выходящей из реки.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Патриция Харпер уже давно враждует с Морганом Сухановым, командиром Галактики Дельта. Дважды сразившись в Испытании Обиды после поражения на Луме 5-го Вспомогательного Дельты а их словесная перепалка стала ещё более яростной с тех пор, как Звёздному Полковнику Келси Хоуи пришлось отступить со своим 2-м Гарнизонным Кластером Каппы с Йорка.



Circe Battle Star

Военно-космическая Звезда/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Адмирал Миклос Рул

Боевая Звезда Цирцеи идеально подходит для своей нынешней задачи: транспортировать персонал и материалы Нова Котов из Созвездия Керенского во Внутреннюю Сферу. 3 массивных грузовых корабля – *Грач (Rook)* и *Предательство (Treachery)* класса *Потёмкин (Potemkin)* и *Упорство (Tenacity)* класса *Волга (Volga)* - формируют ядро Звезды, а *Чёрный Бородач (Black Beard)* класса *Фредаза (Fredasa)* и *Мунинн (Muninn)* класса *Винсент (Vincent)* служат как эскорт. Хотя сначала наблюдатели это не обсуждали широко, *Предательство* – бывший корабль Звёздной Лиги *Гермес (Hermes)*, один из кораблей, вовлечённых в Мятеж на *Принце Евгений (Prinz Eugen)* в ходе первого Исхода из Внутренней Сферы.

Знак отличия – волшебница, стоящая на холме и окружённая свиньями.



6th Raven Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Альберто Кроу
Новоиспечённый Звёздный
Полковник Галактики, Звёздный
Полковник Кроу выиграл своё Родовое

Имя в Испытании Родового Права, последовавшем за гибелью саХана Йозефа Кроу. В возрасте всего 23-х лет он считается райстаром Клана.

Знак отличия – чёрная башня на вершине холма.



7th Raven Regulars

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Франсэз Ланкнау

Знак отличия – рука, срывающая звезду с неба.



'MECH

2nd Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Келси Хоуи
Звёздный Полковник Хоуи

подверглась жестокой критике за проигрыш в дуэли с Командиром Галактики Хантером Льюисом из Клана Духа Крови, что привело к недавнему отступлению Воронов с Йорка. Критика Хоуи не учитывает тот факт, что её решение принять участие в дуэли уберегло остальную часть Кластера от уничтожения превосходящими силами Духов Крови. Звёздный Полковник лишь недавно вернулась на активную службу после того, как ей заменили протезом член, потерянный в дуэли.

Знак отличия – белый диск, украшенный римской цифрой «II».



'MECH

15th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эрин Суханова
Звёздный Полковник Суханова –
единственный носитель этого Родового

Имени, не служащий на WarShip'е или не занимающий высокий командный пост. Ранение в спину, полученное в ходе обучения, не позволяет ей выдерживать силы высокой гравитации, ставит крест на аэрокосмических или военно-космических операциях. Однако вместо того, чтобы выбыть из программы подготовки воинов, она обучилась на МехВоина, и её последующий успех на этом поприще свидетельствует о её энергии и упорстве.

Знак отличия – белый диск, украшенный римской цифрой «XV».



'MECH

16th Raven Garrison Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рия Шу

Знак отличия – белый диск, украшенный римской цифрой «XVI».

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

*С правдой о мечте Керенского,
Хан Мерсер принесла гармонию в мир
разногласий,
И, как Основатель сделал это раньше,
Нужно уйти в изоляцию, чтобы в будущем
одержать победу.*

- Предание (Клан Стальной Гадюки), Отрывок 171,
Стих 27, Строки 16-19

Хотя Великий Отказ Звёздной Лиги положил конец вторжению во Внутреннюю Сферу (что и является истинной причиной появления этого Полевого Руководства), Ханы Зелман и Эндюс рассматривают мудрость того, что эту работу завершаем мы, как меру оценки нашей силы. Мы, Стальные Гадюки, - постоянно меняющийся Клан. Почти 200 лет мы следовали своим собственным путём, учениям нашего величайшего Хана Санры Мерсер, но нежелание Внутренней Сферы мудро согласиться с тем, что мы являемся лидерами, вынудили нас провести свою переоценку. Эта работа выполняет ценную роль, предоставляя краткий и точный обзор нашей истории, практики и подразделений. Когда для наших военных наступит время взять в руки оружие, я знаю, что они не будут знать нехватки ни в чём.

- Натали Брин, 5 мая 3060 года

Примечательно, что высокомерные Гадюки позволили опозоренному бывшему Хану подготовить обзор их Клана. Но в этой работе высокомерия почти нет. Я уверен, что они далеки от совершенства и советую остерегаться любых сделок с ними. Хотя они не настолько бесчестны, как Снежные Вороны, в их жилах, тем не менее, бежит предательство.

- Каэль Першоу, Смотритель Нефритовых Соколов, 12 мая 3060 года

ПОВЕСТВОВАНИЕ ГАДЮКИ

Мы названы в честь стальной гадюки Аркадии, быстрого и ужасного хищника, который обвивает свою добычу, а затем парализует её сильным ядом. Этот охотник не имеет себе равных, и Николас Керенский считал его идеальным тотемом Клана. Мы, Гадюки, воплощаем силу нашей тёзки, которая позволила нашему Клану быстро оправиться от бедствий в начале, уничтоживших бы более слабых.

ОСНОВАНИЕ и ПРЕДЕТЕЛЬСТВО (2801-2824 годы)

История Клана Стальной Гадюки длинная, и мы гордимся ею, но предательство одного из испорченных говорит о делах наших основателей. Нашим основателем мы признаём Антония Зелмана, но он не был нашим первым Ханом. Он был саХаном рядом с тем, чьё имя стёрли из людской памяти. Зелман отказался занять пост

Хана, ссылаясь на свой преклонный возраст, и, к несчастью, порекомендовал на этот пост своего подчинённого, оказавшуюся трагически недостойной этого. Она предала Основателя всех Кланов, Николаса Керенского, и поэтому мы признаём её лишь как Хана-Предателя.

Даже несмотря на то, что Антоний Зелман почти 2 года служил советником Хана-Предателя, прежде чем умер от старости, его действия многие годы объединяли и направляли наш народ. Нами двигала его преданность Керенскому, закладывая основу военных традиций, обеспечивших нашу силу, и преимущество наших воинов над низшими кастами. Он привил нам чувство независимости и гибкости мышления, что характеризует Гадюк. Самое важное то, что в мрачные дни, вскоре последовавшие, нас осенял дух Зелмана.

После смерти Зелмана Звёздный Полковник Стивен Брин заменил его и стал саХаном, присматривая за поставками провизии и подготовкой возникающего Клана, а также укрепляя военную мощь Клана в упражнениях против других Кланов. Когда Керенский после Гражданской Войны Исхода приказал освободить миры Пентагон, мы вместе с Призрачными Медведями, Звёздными Ужами и Духами Крови двинулись освобождать Аркадию. Мы встретили упорное сопротивление, но захватили бывшую столицу Аркадии – Риверу, - тесно сотрудничая с саХаном Клана Духа Крови Девинном Бокуэсом. Сделав так, мы избежали кровопролитных сражений, подобных тем, которые так дорого стоили Клану Звёздного Ужа на Плато Эшель (Aeschel Plateau). В последующие годы мы упорно работали над тем, чтобы поглотить и переподготовить освобождённое население, заслужив благодарность ильХана. Никто не смог предугадать надвигающиеся грозные тучи.

Когда в конце 2824 года Николас Керенский прибыл на Аркадию в отпуск, Хан-Предатель замыслила презренный план покушения на жену Керенского. Движимая безумием слепого увлечения, она надеялась, что смерть Дженнифер Уинсон хоть как-то поможет обратить внимание ильХана на её увлечённость им. Она не учла саХана Стивена Брина, чьи люди вмешались и остановили покушение. Сделав так, Брин под давлением обстоятельств был бы вынужден убить своего Хана. К счастью, дневники Хана-Предателя убедили в её безумии и вместе с доказательствами Брина, ставшего Ханом, были представлены Уинсон.

Хотя многие опасались, что Николас прикажет Уничтожить или Поглотить весь Клан целиком за действия Хана-Предателя, он решил наказать её тем, что позднее стало известно как Испытание Отречения. По его приказу её имя было вычеркнуто из всех записей Клана, а её генетический материал был уничтожен.

Кроме личных дневников ильХана, находящихся у Клана Волка, не осталось никаких других официальных документов биографии Хана-Предателя или её действий.

Другие Клановы были более злопамятны. Уверенные, что плохо управляемся и поэтому слабы, они начали частые набеги на нас. Однако Хан Брин и саХан Шандра Зелман быстро разуверили их в этом, успешно отразив все вызовы за наши территории и владения.

КЛАН БЕЗ ПРИЧИНЫ (2825-2860 годы)

Действия Хана-Предателя заставили нас быть лучше, мы искали возможность смыть пятно позора в славной битве. Хотя наши воины всегда проходят самую полную подготовку по сравнению с другими Клановыми, мы усилили наши военные приготовления, оттачивая наши боевые навыки, и копили запасные материалы. Эти действия привели к тому, что мы стали придерживаться видения Керенского относительно военного общества во всём, положившись на его мудрость и веру в нас. Однако, т.к. наша каста воинов быстро разрасталась, гражданские касты стали быстро истощаться. Оказывая слабую поддержку развитию Клана по сравнению с другими Клановыми, они росли медленно, и восстания низших каст стали нашей каждодневной жизнью. Это вынудило наших лидеров выискивать всё больше и больше источников, чтобы закон и порядок оставались нерушимыми.

В войне нам недоставало цели больше, чем чего-либо иного, иногда даже Дымчатые Ягуары делали не то, что служило бы истинным интересам Клана. В те дни ещё не было лидера, который взял бы в свои руки бразды правления и сконцентрировал бы наши усилия в продуктивном направлении. Вместо этого Гадюки из одной войны ныряли в другую. Нам была уготована судьба Клана Чёрной Вдовы – Поглощённого Кланом-соперником, – если бы Санра Мерсер не спасла нас.

Выбранная на пост саХана в 2860 году, Санра Мерсер явила для Кланов новое понимание видения Керенского. Она рассказала Гадюкам о тайной встрече между Николасом Керенским и Ханом Стивеном Брином в дни, последовавшие за преступлением Хана-Предателя, когда Керенский сказал, что Клановы должны вернуться во Внутреннюю Сферу. Он также сказал, что после подавления мятежных Великих Домов Клановы поведут своих последователей, увлекая их своим примером – не только одной силой – в новую Звёздную Лигу. Другие Клановы, сказала саХан Мерсер, слишком нетерпеливы, сляясь мечту Основателя сделать явью; лишь Гадюкам было предназначено следовать этим путём. Ещё одни верили в то, что волю можно закалить силой или полным изоляционизмом. Годы спустя эти ошибочные философии стали кредо Крестоносцев и Хранителей.

Видение Мерсер, давшее надежду всему обществу Гадюк, рассматривало вторжение не как способ порабощения Внутренней Сферы, как того желали Клановы подобно Нефритовым Соколам, а как способ преподания учения им. Это отличие позднее и отделило Гадюк от стана Крестоносцев. Согласно истинному видению Керенского, воины Кланов должны возратить Внутреннюю Сферу и стать правящим классом, но низшие касты также чётко выделялись и играли важную роль в обществе. Хотя мало кто в низших кастах мог похвастаться достаточной свободой, пока Клановы были в исходе и готовились к великой работе по спасению остальной части человечества, после освобождения Внутренней Сферы они получили бы множество наград и значительную свободу. Они были бы лидерами общества, ответственными за изучение людьми Внутренней Сферы ошибок на своём пути и мудрости нашего Основателя. Эта новая Звёздная Лига, возглавляемая Стальными Гадюками, была бы совместным усилием всего самого лучшего в людях.

Хотя не все принимали правильность такого видения, среди которых был и Хан Якоб Мастерс, идеалы саХана нашли благодатную почву во всём нашем Клане. Рассматривая идеи Мерсер как вызов своей власти, Мастерс решил отстранить саХана от должности. Хотя уподобное желание Хана не имело под собой обоснованности, Мерсер была объявлена виновной в этом. Т.к. правда была на её стороне, она потребовала Испытания Отказа. Она выиграла и заняла его пост, убив Мастерса. Немного погодя после этого, 12 августа 2860 года, в Совете Клана Санра Мерсер была избрана Ханом.

ОДИНОКИЙ ПУТЬ (2861-3048 годы)

Хан Мерсер объявила о том, что другие Клановы разлагающе влияют на Гадюк, и увела их в изоляцию от конфедерации остальных Кланов. Другие Клановы уподобили решение Гадюк неклановскому поведению Неназываемого Клана, уничтоженного за объявление своей независимости несколькими десятилетиями ранее. Однако ясное указание Мерсер на то, что Гадюки остаются частью общества Кланов остановило все значимые действия против нас, а наши элитные военные победили в немногих вызовах за наш стиль жизни, продемонстрировав правдивость и превосходство выбора Гадюк.

Несмотря на её в основном изоляционистскую политику, Хан Мерсер мудро оставила ограниченные контакты с другими Клановыми, особенно это касалось военных и технологических изобретений. Наш Тумен закалялся в самопроверках против других Кланов, и вновь время продемонстрировало жизнеспособность и мощь наших войск. Путём такой практики мы получили доступ к технологиям ОмниМехов и бронекостюма Элементал, а также территорию и генетический материал.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Брин
Зелман

МехВоины

Ахмед
Эндрюс
Мерсер
Моффат

Аэрокосмические Пилоты

Кохрейн
Мастерс
Тамм

Элементалы

Чапмэн
Гримани
Роланд

Наша величайшая победа была одержана между 2897 и 2899 годами, когда мы захватили богатый ресурсами, но неприветливый мир Адские Врата у Клана Снежного Ворона. Сделав огромный вклад в эту колонию, Вороны стали искать поддержки, чтобы ограничить наши действия, и постоянно нам угрожали. Вражда из-за правомочного завоевания нами Адских Врат остаётся до сих пор, что подтверждается презренными действиями Воронов против наших войск на бывшем мире Дымчатых Ягуаров Гомер.

Следуя своим собственным путём и делая то, что на пользу нашему Клану, вместо того, чтобы следовать каким-то абстрактным и архаичным принципам, мы заслужили лишь презрение многих других Кланов. Завоюя среди них были Нефритовые Соколы, воспринявшими наши решения как личное оскорбление. Они по-прежнему утверждают, что мы намеренно препятствовали их действиям, хотя на самом деле их цели настолько отличались от наших, что любое движение в поддержку нашей политики по определению было против них. Мы отражали их постоянные попытки поставить свою волю выше нашей, но их штурм в 2906 году нашей столицы Новый Кент привёл к гибели Хана Мерсер. Они думали, что с уходом Хана Мерсер мы будем кланяться им. Они ошибались. В ответ мы начали тяжёлые набеги на планеты Соколов Железная Твердыня (Ironhold) и Маршалл. Соколы кровью заплатили за свои действия, хотя это послужило лишь распавлению пламени их негодования.

Несмотря на гибель Мерсер, мы по-прежнему находимся на истинном пути, который она нам показала. Все Ханы после неё придерживались её видения и опирались на основу, заложенную ею. К 3000 году вторжение во Внутреннюю Сферу, казалось, было неизбежно, и мы столкнулись с дилеммой. Кровь наших воинов призывала к вторжению, но такие действия были бы бесполезны, если бы Клан или Внутренняя Сфера оказались в руинах. Мы знали, что лучшей надеждой для нас и для формирования новой Звёздной Лиги было бы тщательно спланированное нападение. Делая выбор между опрометчивой атакой Крестоносцев и изоляцией Хранителей, Хан Ройс Чапмэн решил выбрать нейтралитет, не поддержав никакую из фракций.

Когда мыслящий как Хранитель Хан Волков Керлин Вард предложил Компромисс Драгун, военную разведку Внутренней Сферы подразделением, позднее ставшим известным как Волчих Драгуны, мы поддержали его. Хотя он и занял много лет, Компромисс предоставил информацию, которую мы считали необходимой для планирования успешного вторжения и, как указал Хан Вард, превосходно воплощал собой философию взаимодействия нашего Клана. Даже с тем, что основу этого подразделения составляли вольнорождённые воины, Хан Чапмэн убрал в сторону своё личное неприятие и помог обеспечить Волчих Драгун товарами нашего Клана.

ОПЕРАЦИЯ ВОЗРОЖДЕНИЕ (3048-3052 годы)

Кажущееся предательство Волчих Драгун несколько лет спустя после их отправки – отмена разведмиссии, данной им Великим Советом, – предупредило немедленное возвращение во Внутреннюю Сферу. Великий Совет был против призыва к войне до тех пор, пока не прибыл корабль *Исходящий Свет* Исследовательского Корпуса КомСтара, появившегося около столичного

мира Ягуаров Охотница. Это неожиданное событие дало Крестоносцам преимущество. С открытием наших домашних миров силами Внутренней Сферы наши Ханы решили поддержать призыв к Вторжению. Завоевав законное место в авангарде нападения на Внутреннюю Сферу, мы рассчитывали дать Крестоносцам полнокровное видение Мерсер и Керенского. Наши воины хорошо сражались в последовавших Испытаниях Владения за место во вторжении, но мы не завоевали права присоединиться к основным силам нападения. Вместо этого мы были почтены назначением нас в основной резерв, что означало, что, в отличие от меньших Кланов, наши войска составят кампанию флоту вторжения.

Нашей основной задачей было обеспечение безопасности тылов других Кланов и защищать маршрут в домашние миры. Внутри пространства Кланов это задача была бы унижительной, но любое назначение, являющееся частью нашего мандата, было великой честью. Когда Клан Призрачного Медведя оказался не способен утихомирить свою Оккупационную Зону, они вызвали наших солдат, чтобы справиться с повстанцами. Гибель ильХана Лео Шоуэrsa и подъём ильХана-Хранителя Ульрика Керенского, оба занимавшие во время вторжения свой пост менее 2-х лет, позволили Гадюкам полностью укомплектовать свой Тумен. Решение Керенского было политическим, разместив с нашими заклятыми соперниками Нефритовыми Соколами, чтобы мы замедляли их продвижение, увеличив число Хранителей среди Кланов вторжения (или же Керенский на это надеялся). Однако, независимо от мотивов ильХана, его действие дало нам долгожданный шанс испытать своё видение и свои навыки.

Соколы неохотно уступили нам мир Уолдорфф (Waldorff) как оперативную базу – рассчитанное оскорбление, учитывая расположение планеты. Она находилась в 8-и парсеках от Федеративного Содружества, но в 30-и парсеках – 4 прыжка – от ближайшей цели в коридоре вторжения. В ответ на это нашим первым действием стало освобождение мира Туаткресс, места крупнейшего поражения Соколов от солдат Федеративного Содружества. Её значение было очевидным, и Соколы попытались отомстить нашим войскам в жарко протекавшем Испытании Владения за мир Монмарт (Montmarault). Испытание за планету Оркни (Orkney) было менее чётким, и мы разделили владение ею с Соколами почти на 6 месяцев. Тем временем наши солдаты раскрыли лживость требований Соколов, когда мы были единственной целью их ослабевших войск, потерпевших поражение от солдат Сферы на Бенфреде (Benfred) и Ябуке (Jabuka).

Оценивая наши достижения на Токкайдо, я должна быть откровенна. Мы не достигли того, на что надеялись. Предательский ландшафт Купели Дьявола (Devils' Bath) стоил нам многих солдат и вынудил нас растратить боеприпас быстрее, чем мы ожидали. Мы победили тех, кто вышел против нас, но это обернулось развалом нашей логистики. В противовес любым отчётам, наше отступление не было бегством, а, скорее, признанием того, что любая попытка дальнейшего наступления на свежие войска КомГвардии не достигла бы своей цели. Как ведущий Хан в то время, я беру на себя полную ответственность за это решение и выбор единственно возможного выхода из этого положения – уход со своего поста.

ЩИПЛЕМ ПЕРЬЯ СОКОЛАМ (3052-3055 годы)

После того, как Хан Брин ушёл в отставку и ведущим Ханом был избран Перигард Зелман, саХаном стал командир Галактики Альфа Кристофер Ахмед. Агрессивный и закалённый в боях, он тесно работал с Ханом Зелманом по разработке стратегии, которая позволила бы Гадюкам постоянно сталкиваться с Соколами. Наши солдаты, взбешённые вынужденным отступлением с Токкайдо, искали выхода своему гневу, а поток оскорблений вместе с набегами со стороны Нефритовых Соколов оказались достаточным основанием. Гадюки на Токкайдо понесли наименьшие потери среди Кланов, лишь 9% погибших и 29% раненых. После перевооружения мы находились в идеальной форме, чтобы воспользоваться своей силой, т.к. Соколы понесли серьёзные потери. Всего месяц спустя после победы КомСтара на Токкайдо наши войска изгнали Соколов с миров Внутренней Сферы Козлиная Тропа (Goat Path), Блэкджек и Паракойла.

К середине 3055 года мы захватили ещё 6 миров, но угроза перерасхода наших сил побудила Хана Зелмана приказать приостановить операции. Однако набеги на Федеративное Содружество продолжились – в них мы проверяли наших солдат против их элитных войск на границе Оккупационной Зоны. По стандартам Внутренней Сферы наши владения были небольшими, но по сравнению с крошечными мирами Созвездия Керенского они образовывали огромную империю, насыщенную ресурсами. Подобно другим Кланам Вторжения, мы успешно воспользовались этими материалами, расширив нашу военную и экономическую основу и утвердив превосходство вторгавшихся над домашними Кланами.

РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ (3056-3060 годы)

Низкая активность ведения войны с Соколами указывала на нашу военную мощь, но видение Санры Мерсер относительно объединения Внутренней Сферы в новую Звёздную Лигу, казалось, ещё не наступило. Народ Внутренней Сферы оказал неожиданное сопротивление нашему управлению, кажется, предпочитая хаос пользе жизни в нашей гегемонии. Гражданские беспорядки и саботаж всё больше сковывали наши действия.

3057 год, ознаменовавшийся военными действиями между Кланами Волка и Нефритового Сокола после обвинения ильХана Ульрика Керенского в предательстве – более известная как Война Отказа, – оказался успешным, и проблемным для нашего Клана. Независимо от этого, Гадюки могли бы стать сильнейшим Кланом на фронте с Федеративным Содружеством, но бушующая война, вызванная нашиси сфероидными жителями, привела к полномасштабным столкновениям. Хотя мы подавили эти мятежи, продолжающийся успех Волков и их «вольная» политика – захват миров Соколов, вооружение населения и объявление их свободными от правления Соколов – продолжала дестабилизировать наши владения. В ответ саХан Ахмед передал Соколам разведанные о продвижении Волков. Т.к. мы были нейтральны в споре между этими двумя Кланами, он также удовлетворил требование Хана Волков Наташи Керенской сразиться на Туаткрессе, который удерживали Гадюки, с Соколами. Он оправдывал свои действия тем, что, позволив Волкам и

Соколам сражаться между собой, Гадюки укрепят своё положение, принеся нам лавры победителей – подобно Волкам, как он думал. Он заплатил за эту ошибку своей жизнью.

Гибель Наташи Керенской на Туаткрессе разбила надежды, что она поможет подкосить Соколов, а решение саХана Соколов Вандервана Чисту укрепить столицу Соколов Вотан (Wotan) привело к гибели Ульрика Керенского. Со смертью бывшего ильХана Война Отказа завершилась, а победителями были объявлены одни Нефритовые Соколы, несмотря на поддержку, оказанную саХаном Ахмедом. Что ухудшило положение, уцелевшие Волки перешли в лагерь Крестоносцев, и, как показали недавние события, стали тесно работать со своими бывшими врагами – Соколами. Эта новая наклонность Волков убрала последние препятствия на пути к достижению амбиций Соколов.

Совет Клана, опечаленный результатами Войны Отказа, обвинил саХана Ахмеда в действиях, не одобренных ведущим Ханом или Советом Клана – что на самом деле является предательством. Вместо отсрочки правосудия до следующего Великого Совета, что было его правом по законам Кланов, Ахмед выбрал решение Совета Клана. Признанный виновным, он потребовал Испытания Отказа, в котором и погиб 14 марта 3058 года от руки Чемпиона Хана, Бертта Эндрюса. Эндрюс занял его пост саХана.

Обвинение Ахмеда взбесило поддерживавших его в Клане, и они действительно парализовали наши войска на месяца, ссылаясь на политическую ситуацию. Вместе с волнениями среди людей на наших столичных мирах, спровоцированных агентами Лиры, эти политические шторма не позволили нам воспользоваться слабостью сил Волков и Соколов. Не будь мы распылёнными, мы могли бы захватить множество миров у Соколов и Волков, но этого не случилось. К лету 3058 года наши Ханы были отозваны в домашние миры для выбора нового ильХана, и мы упустили открывшиеся возможности.

Уничтожение в 3060 году Дымчатых Ягуаров, вместе с уходом Призрачных Медведей во Внутреннюю Сферу и Отречением от Нова Котов освободило множество территорий, которые на данный момент являются объектами Испытаний Владения. Наши попытки захватить бывшие владения Ягуаров на Гомере были, к сожалению, отражены Облачными Кобрами. Вдобавок к потерям от Снежных Воронов, питавших к нам презрение из-за того, что мы захватили у них Адские Врата, привело к тому, что лишь малая доля земель осталась в наших руках. Сейчас они сражаются за то, чтобы убрать нашу колонию на континенте Баграйн (Bagrain). Хотя эта уловка имеет мало шансов на успех, Вороны знают о нашей распылённости войск, что, как известно, препятствует их эффективной концентрации. Они забывают, что мы Клан вторжения, и когда наступит момент, они заплатят за свою отважность.

Гадюка свернулась в кольцо для удара.

ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Стальные Гадюки занимают интересное положение среди Кланов. Годы самоизоляции изменили наши взгляды на вселенную, и мы стали обладать уникальной философией.

Мы ни Хранители, ни Крестоносцы, мы можем называть себя обоими именами. Мы в равной степени можем называться Хранители-Крестоносцы и Крестоносцы-Хранители, в зависимости от точки зрения комментатора – иногда обе этих фракции не подходят. В отличие от «настоящих» Кланов-Хранителей, наша вера центрируется на восстановлении настоящей Звёздной Лиги. Однако, в отличие от Крестоносцев, мы верим в восстановление с участием жителей Сферы под доброжелательным руководством ильклана Стальной Гадюки.

Мы должны сокрушить военные силы Внутренней Сферы, чтобы принести восстановление настоящей Звёздной Лиги, но мы предназначены скорее для управления людьми, а не заниматься их насильным объединением. Народ Внутренней Сферы – собрание ошибающихся людей, которых необходимо вернуть на истинный путь, вроде населения Пентагона после Гражданской Войны Исхода. Однако на практике выведение народа Внутренней Сферы на путь истинный оказалось делом более сложным, чем ожидалось. Те, кто был в нашей Оккупационной Зоне, упрямо цеплялись за вышедшие из моды идеалы и выражали преданность падшей нации, от которой мы их освободили. В этом мы подозреваем скрытое влияние наших соседей, Клана Нефритового Сокола, чьи авторитарные пути, без сомнения, вызвали неудовольствие нашим мягким правлением. Действия демагогов и террористов экстремистской Внутренней Сферы не помогли облегчить ситуацию.

Много раз наши солдаты проявляли фанатизм Крестоносцев больше, чем они сами его проявляют. Наши обработанные вольнорождённые, понимая их заслуженный статус пониже, более родственны политике Клана Дымчатого Ягуара, чем, казалось бы, более упорным традиционалистам, Нефритовым Соколам. На самом же деле многие отдельные воины-Гадюки склонны отождествлять себя с Кланами-Крестоносцами; если потребуется, они окажут искреннюю поддержку философии Крестоносцев. Это – вера и путь Клана в целом и наших лидеров, всё-таки отделяющих нас и от Хранителей, и от Крестоносцев.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Предназначенные для наземных операций, подразделения Стальных Гадюк умело используют широкий диапазон ОмниМехов при поддержке Элементалов. Большинство Кластеров 1-го эшелона развёртывают по 5 Тринариев, обычно это 3 Тринария Мехов и по одному Тринарию Элементалов и АКИ. Состав Кластеров 2-го эшелона значительно отличается. Клыкастые Кластеры развёртывают 3 Тринария Мехов 2-го эшелона, Тринарий традиционной пехоты и аэрокосмический Тринарий. Фаланговые Кластеры меняют ролями Мехов и пехоту, здесь 3 Тринария пехоты и 1 Тринарий Мехов. Легионные Кластеры – средний по составу, имеет 2 Тринария Мехов и 2 Тринария пехоты. Все солдаты-Гадюки, независимо от того, где они служат, будь то подразделение 1-го эшелона или же гарнизонное, – вернорождённые.

В нашем Тумене доминируют средние и тяжёлые Мехи, а лёгкие и штурмовые Мехи включаются только в специализированные подразделения. Это позволяет большинству подразделений Гадюк оставаться мобильными при сохранении внушительной огневой мощи. Тактики «Кольцо» и «Утроба Гадюки», описанные в разделе *Военная Практика*, в значительной мере и используют эти преимущества.

В отличие от большинства Кланов, мы рассматриваем отдельные АКИ как Точку, что означает, что большинство аэрокосмических Звёзд Гадюк содержит лишь 5 ОмниИстребителей вместо обычных 10-и (5 двухистребительных Точек). Мы развёртываем то же самое количество истребителей, что и другие Клан, но их назначения отличаются. Небольшое их число

работает непосредственно с наземными подразделениями; WarShip'ы и другие военнокосмические корабли несут соответствующее им множество АКИ как эскорт. Такое положение вещей сохраняется для кораблей, которые путешествуют по Пути Исхода, и жизненно важно для из-за наших стычек с Кланами Снежного Ворона и Нефритового Сокола, а также в связи с нарастающей враждой с Кланом Огненного Мандрила. Однако такое развёртывание оставляет наземные подразделения Гадюк очень уязвимыми для воздушных вражеских атак, но это недоразумение будет исправлено в ближайшем будущем.

Элементалы присутствуют в большинстве подразделений 1-го эшелона, но наш Тумен необычен тем, что широко использует также и традиционную пехоту не из солам. Хотя редко видимые в гарнизонных Кластерах, такие солдаты играют жизненно важную роль в охране предприятий и в обслуживании. Солдат традиционной пехоты чаще всего можно заметить на улицах наших владений во Внутренней Сфере. В отличие от традиционной пехоты, используемой другими Кланами, они являются вольнорождёнными воинами, которые, к сожалению, оказались плохо подготовленными. Мы также в некоторых подразделениях 2-го эшелона используем боевые транспорты, но распространены они слабо.

В отличие от многих Кланов, мы редко развёртываем Звёзды смешанного типа. Гремучие Кластеры, каждый из которых содержит 5 ОмниМехов и 5 Точек Элементалов, является принципиальным исключением. Однако для мелкомасштабных операций могут быть набраны комбинированные подразделения быстрого реагирования, известные как Скользящие Звёзды. Как следует из их названия, они создаются для присоединения к войскам из других Звёзд для продолжительных миссий.

Варианты Звёзд Стальных Гадюк

Крайт (Krait): Штурмовая Звезда (тяжёлые и штурмовые Мехи)

Боа (Boa): Боевая Звезда (средние и тяжёлые Мехи)

Мамба (Mamba): Ударная Звезда (лёгкие и средние Мехи)

Гремучая (Rattler): усиленная Звезда из 5-и ОмниМехов и 5-и Точек Элементалов

Кобровая (Cobra): Звезда Элементалов

Ужияя (Adder): аэрокосмическая Звезда

Гадючья (Viper): Звезда традиционной пехоты

Виперная (Asp): транспортная Звезда

Скользкая (Molt): комбинированная Звезда быстрого реагирования

Головная (Head): командная Звезда

Военно-космические силы

Флот Гадюк из 15-и WarShip'ов разбит на 3 военнокосмических Звёзды. 2 Звёзды добавлены к Галактикам, а третья служит гарантом безопасности наших маршрутов поставок по Пути Исхода. Вот эти корабли: *Ямная Гадюка (Pit Viper)* класса *Фредаза (Fredasa)*, *Дух Нового Кента (Pride of New Kent)* класса *Каррак (Carrack)*, *Свернувшаяся Змея (Coiled Serpent)* класса *Винсент (Vincent)*, *Сжимающий (Constrictor)* и *Травяная Змея (Snake-in-the-Grass)* класса *Вихрь (Whirlwind)*, *Боевое Наследие (Martial Legacy)* класса *Эссекс (Essex)*, *Норовая Змея (Snake Pit)* и *Анаконда (Anaconda)* класса *Лола III (Lola III)*, *Стальной Питон (Steel Python)* класса *Покровитель (Aegis)*, *Ведущая Змея (Snake Leader)* класса *Конгресс (Congress)*, *Санра Мерсер (Sanra Mercer)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*, *Попытка Зелмана (Zalman's Endeavor)* класса *Камерон (Cameron)*, *Офидиан (Ophidian)* и *Змеи (Serpentes)* класса *Потёмкин (Potemkin)* и флагманский корабль Клана – *Тёмная Випера (Dark Asp)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*.



КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Основной принцип Клана Стальной Гадюки – построение крепких войск. Хотя в основе этого лежит создание исключительных воинов, мы понимаем значимость командной работы и индивидуальной инициативы. Поэтому мы опираемся на чёткое разделение власти и получение соответствующих областей ответственности. Наши Ханы определяют широту нанесения удара, опираясь на великолепную стратегию, которой следуют подчинённые. Командиры Галактик ответственны за осуществление планов Ханов и Совета Клана, формируя стратегическое командование для каждой операции. Вся тактическая ответственность ложится на плечи Звёздных Полковников.

Эта командная цепочка позволяет отдельным командирам свободнее действовать в операциях, максимально задействуя способности отдельных офицеров и избегая проблем микроуправления, от которых страдают Кланов вроде Духов Крови. Однако честность заставляет меня признать, что такое положение всё же создаёт свои проблемы. Взаимодействие внутри Галактик находится на низком уровне, т.к. каждый командир признаёт власть лишь Ханов и Совета Кланов. Среди Галактик существует и ещё одна проблема – командиры Кластеров склонны слушаться приказов лишь своих Командиров Галактик.

Это означает, что любые крупномасштабные операции, вроде боёв на Токкайдо, сильно зависят от старших офицеров, от которых требуется скоординировать усилия. Операции с участием многих Галактик требуют присутствия Хана, а операции с участием множества Кластеров – Командира Галактики. Это несколько ослабляет наши силы, т.к. командные центры в таком случае становятся объектом непрекращающихся атак «охотников за головами». Если главнокомандующий ранен, как это случилось с нашими Ханами на Токкайдо, структура командования находится в серьёзной опасности. Отдельные подразделения могут продолжать хорошо сражаться, но без координации они могут попасть в окружение и поэтому подвергаются опасности полного уничтожения.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Они гораздо большие изоляционисты, чем мы, и поэтому у нас с ними почти нет контактов.

Клан Облачной Кобры

Кобры – уважаемый противник, но их решение позволить Снежным Воронам атаковать нас на Гомере наводит на мысль о том, что они поддались манипуляциям Воронов.

Клан Койота

Некогда уважаемый Клан из лидеров и техников, но их время прошло. Мы осуждаем их поддержку наших заклятых врагов. Один не может иметь слишком много друзей.

Клан Алмазной Акулы

Другие Кланов считают их торговцами; наши дела с ними говорят о другом.

Клан Огненного Мандрила

Мы поражены, что такой фракционный Клан способен предпринять что-нибудь сложное, вроде их действий на Маршалле, но за их набеги им воздастся, когда мы станем ильКланом.

Клан Призрачного Медведя

Ясно, что они ненавидят нашу политику, а их дремотное отношение к жизни и войне – антипод нашего собственного.

Клан Гигантского Скорпиона

Потихоньку они стали понимать, что им не хватает веры, и предприняли массовое вторжение на Маршалл. Мы подозреваем, что они сейчас вкупе с нашими врагами.

Клан Адских Лошадей

Мы обладаем многими чертами этого Клана, в том числе и веру во взаимодействие, но их гонимые вольнорождённые и постоянное использование боевых транспортов вызывают у нас отвращение.

Клан Ледяного Хеллиона

Так называемая кампания Ярость Хеллиона встревожила, но оказалась не более чем твяканьем Клана, чьи желания превышают возможности.

Клан Нефритового Сокола

Марта Прайд – искушённый лидер, но чрезвычайно предсказуема. Если у неё будет время для подготовки, она поведёт Сколов против нас. Мы должны действовать первыми.

Клан Нова Кота

Нова Коты слишком глубоко восприняли концепцию взаимодействия и в итоге предали Клан. Вместо правления Внутренней Сферой они позволили Внутренней Сфере править ими.

Клан Снежного Ворона

Этот слабый Клан придерживается ошибочного принципа ведения войны. Можно подумать, их действия на Гомере сильно тревожат нас. Как только мы отведём настоящую угрозу, мы положим конец их заигрываниям.

Клан Звёздного Ужа

Агрессивность – похвальная черта, но Ужи им надо набраться терпения Кланов вторжения.

Клан Волка

Волки – надёжные воины, но их уход в лагерь Крестоносцев тревожит нас. Кроме них некому умерить амбиции Соколов. Если «враг моего врага – мой друг», то можем ли мы иметь дело с изгнанными Волками? Они питают такое же отвращение к Соколам, но они предали Клан и поэтому им нельзя верить.

более тонкими, чем могут это сделать другие Клан (кроме Духов Крови). Немногие воины, выпускаемые Гадюками из каждого сибко, служат в 1-м эшелоне, но мы готовим приблизительно вдвое больше кадетов, чем другие Клан, и поэтому обладаем тем же самым количеством воинов 1-го эшелона. Те, кто прошёл своё первое Испытание Положения, считаются лучшими воинами в других Кланах, не говоря уж о Внутренней Сфере. Кроме того, Клан Стальной Гадюки не принимает на военную подготовку никаких вольнорождённых воинов, поэтому наш Тумен полностью состоит из вернорождённых. Вольняги по определению испорчены и не могут соответствовать нашим стандартам.

Чтобы убедиться, что в наш Тумен поступают только лучшие воины, традиция Гадюк требует, чтобы первое Испытание Положения для любых воинов было против другого члена его или её сибко. Это гарантирует, что лишь сильнейшие воины пройдут квалификационные требования Испытания. Однако вместо того, чтобы разбрасываться теми, кто не смог преодолеть это препятствие, мы следуем Клану Адских Лошадей и позволяем им вторично пройти Испытание Положения. Вместо перевода в гражданскую касту такие воины могут вновь пройти тестирование с будущим назначением в подразделение традиционной пехоты. Этот путь выбирают многие и остаются в касте воинов, а не страдают от бесчестия перевода в низшую касту. Однако к таким воинам плохо относятся те, кто прошёл своё первое Испытание Положения и зачастую презрительно называют их «вторяшки».

Подготовка производится на базе Фер-де-ланс на Аркадии или в Подготовительном Лагере «Песчаное Море» на Новом Кенте. «Тритоновые» (Newt) подразделения Галактик Альфа и Бета, родственные «Гнездовым» (Eugie) подразделениям Нефритовых Соколов, обучают новоиспечённых воинов сражаться единым войском и служат «мясом» для 4-х Галактик 1-го эшелона.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Методы Гадюк ведения войны зависят от обстоятельств. Против войск уважаемых Кланов мы твёрдо придерживаемся правил зеллбригена. Против тех же, кого мы считаем презренными – например, солдат Внутренней Сферы, – или же против заклятых врагов вроде Нефритовых Соколов, наши воины могут не придерживаться этих принципов и делать то, что необходимо для победы. Такой прагматизм и приспособляемость принесли нашему Клану за века много побед.

Наши солдаты разработали несколько творческих тактик поля боя, используя при этом свою манёвренность и огневую мощь. Наиболее известные из них – тактики «Кольцо» и «Утроба Гадюки». Разработанная в начале 30-го века, тактика «Утроба Гадюки» использует две колонны Мехов, называемых «Клыками», для атаки различных точек по всему вражескому фронту. Используя Крайт и Боа Звёзды, эти размером с Тринарии войска взламывают ряды противника и затем используют Элементалов для расширения брешей. Когда один или более Клыков проламывают ряды противника, выдвигается группа Мехов Гадюк, называемая «Утробой», которая сковывает противника. Это ставит врага в сложное положение, позволяя Элементалам свободно марашествовать в его тылах, или же враг сокрушается Утробой, когда пытается отступить.

В отличие от этой тактики, тактика «Кольцо» используется малыми подразделениями, обычно лишь 2-3-мя Звёздами. Здесь важно разделить атакующие силы на две части. Первая сражается с врагом и связывает его, а вторая обходит противника с флангов и охватывает вражеские позиции. Действуя вместе, обе эти части охватывают противника кольцом, медленно уменьшая внутреннее пространство. Такая тактика как вариант окружения противника ограничивает манёвренность врага и предотвращает его концентрированный огонь на отдельных Мехах Гадюк. Однако в основном такая тактика работает лишь против сил, меньших, чем у Гадюк. Также, т.к. это требует от наших МехВоинов постоянной смены целей, она подходит для использования только против солдат Внутренней Сферы или других дезгра-войск.

ПОДГОТОВКА

С первых дней существования нашего Клана Гадюки стали известны жёстким, но эффективным процессом подготовки. В то время как большинство Кланов выпускают из каждого сибко 4-5 воинов, из наших сибко редко выходят больше 1-2-х. Другие Клан такое малое число выпускников посчитали очень тревожным и призвали к независимому исследованию нашей практики, с чем успешно справились учёные Клана Алмазной Акулы (тогда известного как Клан Морской Лисы). Исследование подтвердило наши методы, обьявив наши процедуры подготовки

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Как приличествует Клану с такой прочной военной традицией, одеяния и знаки отличия Клана Стальной Гадюки и практичны, и примечательны. Каждый воин имеет как минимум 3 вида одеяний: боевую одежду, носимую в ходе боя, строевую униформу для небоевых ситуаций и церемониальную одежду для важных ритуальных случаев. В отличие от большинства других Кланов, Гадюки не разработали небоевую полевую униформу. Вместо этого каждый воин надевает основное боевое одеяние своей подкасты, добавляя или убирая некоторые элементы (боевые шлема, накладки на брюки или хладожилеты) в соответствии с условиями.

УНИФОРМА

Основной элемент боевой одежды Гадюк – серо-синий, охватывающий всё тело костюм, разработанный для предоставления дополнительной защиты без ограничения подвижности. Сначала предназначавшийся для использования в жарких и влажных джунглях Аркадии, этот костюм сделан из материала, который позволяет коже носителя “дышать”, сводя дискомфорт к минимуму. Костюм имеет встроенные тонкие тепловые и охлаждающие элементы, позволяющие использовать костюм в условиях любого климата. Просторный капюшон увеличивает защиту, предохраняя голову от ранений, но многие воины-Гадюки не используют эту часть костюма и вместо этого носят его обёрнутым вокруг шеи. Капюшон не носится с нейрошлемом.

Некоторые МехВоины завершают своё одеяние ботинками и перчатками, также надевая хладожилет поверх легковесного костюма (как составную часть нагревательной/охладительной системы, которой обычно недостаточно для отвода тепла из кабины Меха). Другие же решают не одевать костюм внутри кабины и вместо него носят ободенную “униформу” из брюк и тенниски.

Аэрокосмические пилоты носят гравикостюм (предотвращающий свёртывание крови пилота при выполнении манёвров с высоким ускорением), а поверх него одевают обычный костюм. Космический костюм содержит дополнительные нагревающие и охлаждающие элементы, которые заменяют обычный для МехВоинов хладожилет. Ботинки и перчатки, завершающие ансамбль костюма, могут быть отсоединены, чтобы пилот вне аэрокосмического аппарата чувствовал себя комфортнее.

Элементы отдают предпочтение костюму из тонких петель сенсоров, переводящих их действия в движение бронекостюма. Вдобавок к чёрным ботинкам и перчаткам, традиционные пехотинцы носят зелёный бронезилет и двухцветные набрюшники, которые содержат вместительные набедренные карманы для боеприпасов и другого оборудования. Завершает одеяние шлем зелёного цвета, выполненный в виде головы змеи.

Во всех случаях знаки отличия звания и подразделения носят на левом плече и на лицевой стороне шлема. Знак отличия Клана – на правом плече.

Строевая униформа Клана Стальной Гадюки состоит из легковесного, двубортного жакета и брюк, сделанных из синтетического материала, который при движении мерцает. На внешней стороне ног и рук имеются широкие зелёные полосы, а лицевую панель жакета и плечи охватывает тонкий зелёный кант. Завершают одеяние высокие, до

колен, чёрные ботинки, чёрный пояс и чёрные перчатки. Вдобавок к основной униформе воины с Родовыми Именами носят полунакидку из того же переливающегося материала.

Как и в случае с боевой одеждой, знак отличия звания носится на левом плече, а на обоих воротничках носят булавки знака отличия. Знак отличия подразделения носится на правой груди жакета, вместе со значком рода войск воина. Всевозможные убрания носят на левой груди.

Носимое воинами-Гадюками с Родовыми Именами в наиболее важных случаях, церемониальное одеяние внешне сильно смахивает на обычную строевую униформу. Однако вместо переливающейся синтетики жакет и брюки делаются из кожи стальных гадюк. Соответственно, синтетическая полунакидка заменяется полноценным длинным плащом из змеиной кожи. Одеяние завершает эмалированная маска, по форме напоминающая голову гадюки, и с клыками, обрамляющими лицо носителя. Высокоставленные носители – Ханы, Хранитель Закона и главы Домов Родовых Имён Гадюк – также носят толстый свёрнутый воротник, по виду и размеру напоминающий стальную гадюку Аркадии.

В отличие от регалий других Кланов, сделанных из шкур их животных-тотемов, у Гадюк не существует ритуалов, предваряющих создание подобных одеяний. Вместо этой традиции требует, чтобы эти костюмы передавались из рук в руки через поколения, от предыдущего владельца Родового Имени к его или её наследнику. Замена делается лишь тогда, когда одеяние рвётся или уничтожается, хотя иногда некоторые из одеяний известных героев или лидеров демонстрируются в Здании Мерсер в нашей столице на Новом Кенте. Другая традиция требует, чтобы Хан Стальной Гадюк всегда носил одеяние своего предшественника, и поэтому такие костюмы в заплатках и постоянно ремонтируются. Они – как завещание, передающее умения тем, кто их носит, и поэтому, несмотря на их внушительный возраст, эти одеяния практически не отличаются от сделанных недавно.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Воины-Гадюки носят свои знаки отличия звания на левом плече всех униформ, кроме церемониального одеяния, а в случае строевой униформы – и булавки в петлицах воротника, и на лицевой части своих шлемов. Перекрывающиеся круги указывают на звание, начиная с одного круга для воина до 6-и кругов для Хана.

Род войск указывается традиционными даггерстарами: красным – МехВоин, зелёным – Элементал, синим – аэрокосмический и чёрным – военно-космический персонал. Обычная пехота Клана носит жёлтый даггерстар; экипажи транспортов изредка носят белый даггерстар.

Для указания положения внутри Звезды используются золотые звёзды, симметрично окружающие знак отличия звания, от полного отсутствия звёзд для Точки 1 до 4-х для Точки 5.

УБРАНСТВА

В соответствии с нашими традициями, убранства играют малую роль в жизни воина-Гадюки. Для большинства членов нашего Клана их кодекс – или упоминание в *Предании* Клана, если их действия оказались достаточно значимыми, – является лучшей наградой. Наш Клан даёт лишь 3 других награды: Кольцо Гадюки, Медаль “За Отвагу” и Крест Мерсер.

Кольцо Гадюки

Подобно Нефритовым Соколам, мы даём эту награду тем, кто участвовал во Вторжении во Внутреннюю Сферу. Известная как Кольцо Гадюки, эта награда представляет собой трёхсантиметровую змею, готовую к нападению. Материал, из которого изготавливается этот знак, указывает на степень награды. Золотой знак указывает на участие в сражениях против войск Внутренней Сферы вплоть до Битвы на Токкайдо включительно. Серебряный знак указывает на тех, кто сражался в битвах после Токкайдо. Эта награда выдается по одной за сражение, и поэтому члены некоторых подразделений носят множество таких убранных. Воины, находящиеся во Внутренней Сфере, но не участвовавшие в сражениях, не могут носить Кольцо Гадюки.

Медаль “За Отвагу”

Этой Медалью отмечаются действия, направленные на поддержание чести и традиций Клана Стальной Гадюки. Обычно выдаваемая за участие в успешных Испытаниях Отказа против представителей других Кланов, Медаль “За Отвагу” представляет собой декоративно выгравированный серебряный даггерстар, около 5 см на 3 см, носимый на зелёной ленточке. Количество наград указывается колодками под медалью.

Крест Мерсер

Выдаваемый лишь за наиболее выдающийся вклад в дело Стальных Гадюк, Крестом Мерсер за это столетие были отмечены только 45 человек, почти половина из которых – в последнее десятилетие. Размер медали указывает на её значимость. Основу медали формирует двухсантиметровый серебряный диск, несущий знак отличия Стальной Гадюки. От диска в 4-х основных направлениях расходятся 4 луча по 2 см каждый, между которыми на равном расстоянии помещены 4 луча длиной по 1 см каждый. Медаль носится на левой груди строевой униформы.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

В Клане Стальной Гадюки множество примечательных людей. Но следующие – наиболее выдающиеся, проявившиеся в недавних событиях.

ХАН ПЕРИГАРД ЗЕЛМАН

Высокий и долговязый, Хан Перигард Зелман ростом почти 2 м, но весит лишь 76 кг. Его глаза, внимательные и цепкие, мрачно сияют на резко очерченном лице. По всеобщему мнению, он безобразен, но это не доставляет беспокойства ведущему Хану Клана.

Осторожный и расчётливый лидер, Зелман своим присутствием играет огромную роль на Советах Клана. Бывший командир Галактики Альфа, он стал саХаном в 3045 году и упорно добивался включения своего Клана в Операцию Возрождение. Хотя и недовольный тем, что его Клан занял в Испытаниях лишь 5-е место, он оказался достаточно прагматичным, чтобы понять, что Гадюки в конечном счёте примут участие во Вторжении.

После отставки Хана Натали Брин из-за отступления с Токкайдо пост Хана занял Зелман. Проявив политический здравый смысл, он оставил Брин как советника и назначил саХаном командира Галактики Альфа Кристофера Ахмеда. Посредством Ахмеда Зелман отобрал у

Нефритовых Соколов 9 миров. Зелман смотрел вперёд и поэтому для сохранения Тумена Гадюк был вынужден приостановить Испытания. По иронии судьбы, несмотря на сильную позицию Клана, политические последствия смещения Ахмеда не позволили Гадюкам воспользоваться слабостью Волков и Соколов после Войны Отказа. Хан Зелман рассматривает это как единственную свою неудачу на посту Хана.

Хотя и пользующийся уважением как внутри, так и вне Клана, Хан по-прежнему испытывает неудобства от этого. В последние месяцы Зелман всё более и более фокусирует своё внимание на Клане Нефритового Сокола, чьё решение позволить вольнорождённым проходить Испытания Родового Имени он расценивает как слишком вызывающее. Зелман публично объявил о своём намерении “выместить” таких сомнительных воинов, кого он считает отклонением от правильного пути и оскорблением всем Кланам.

САХАН БРЕТТ ЭНДРЮС

Бывший командир 4-го Гадючьего Гвардейского и глава Дома Родового Имени Эндрюс, Бретт Эндрюс по всем признакам пылкий Крестоносец. Он высокомерен, агрессивен, скор на расправу и поэтому к нему относятся как к резкому командиру. Он также и искушённый политик, что стало явным после его выдвижения на пост саХана даже несмотря на разгром в 3057 году рейда на Камбрес (Cumbres), когда войска Внутренней Сферы нанесли поражение воинам его Кластера.

Способность Эндрюса избегать политическую опасность и безжалостно сокрушать своих врагов побудило Хана Зелмана выбрать его на пост младшего Хана. Зелман также уважает готовность саХана Эндрюса обсудить его мнение и привести доводы в пользу его точки зрения; хотя и неопытный, Эндрюс, тем не менее, не подхалим. Эндрюс известен своей неоднократной поддержкой Зелмана, наиболее известна его поддержка продолжающегося взаимодействия Хана с Натали Брин. Хан от Эндрюса ожидает многих вещей, но также он опасается и его амбиций.

БЫВШИЙ ХАН НАТАЛИ БРИН

Я самостоятельно включил нижеследующее описание. Хотя бывший Хан Натали Брин не входит в число людей, на которых ориентируются в Клане Стальной Гадюки, ясно, что она продолжает влиять на события в её Клане.

- Казль Першоу, Смотритель Нефритового Сокола, 12 декабря 3060 года

Натали Брин командовала Гадюками вплоть до Битвы за Токкайдо. Тяжелораненная и встревоженная плохим выполнением задачи, возложенной на её Клан, она ушла в отставку вскоре после завершения сражения и получила место в штабе Хана Зелмана. Некоторые считают бывшего Хана затворницей, но она регулярно упражняется со своим Crossbow и по-прежнему остаётся квалифицированным пилотом. Её политические враги уже давно выискивают возможности отправить её в соламу, но их усилия практически бесполезны.

Эти же критики обвиняют бывшего Хана в том, что она подстрекала Гадюк в Великом Совете на несколько недавних агрессивных выпадов. Хан Зелман отмечает эти обвинения, но вопрос о точной роли Брин в жизни общества Гадюк остаётся открытым.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ГАЛАКТИКА СТАЛЬНАЯ ГАДЮКА

Галактика Альфа – ведущая штурмовая сила Клана Стальной Гадюки. Базируясь многие годы на Аркадии, Галактика до вторжения во Внутреннюю Сферу имела 5 Кластеров 1-го эшелона, но 250-й Штурмовой Кластер был разбит на Токкайдо, а его остатки были поглощены 400-м.

На Токкайдо в Купели Дьявола эта Галактика столкнулась с 6-й Армией КомГвардии, которую Альфа сокрушила. Однако контратака 2-й и 4-й Армий Измотанные Гадюки сопровождалась с поля боя эскортом Галактики 2-го эшелона Зета, что ещё больше усугубило позор поражения. Этот урон чести постоянно заставляет Альфу выделяться и идти на невозможное.

Знак отличия Галактики Альфа – чёрный диск, украшенный свернувшейся кольцами стальной гадюкой.

ОФИЦЕРЫ

Хотя Кешиком Триаш официально командует Хан Зелман, ежедневными делами этого подразделения занимается Звёздный Полковник Даниэль Эндрюс. Звёздный Полковник – способный администратор и командир, но её про-Крестоносные настроения часто приводят к разногласиям с Ханом Зелманом.

СаХан Бретт Эндрюс до своего назначения в 3058 году на этот пост командовал 4-м Гадючьим Гвардейским. Он по-прежнему стремится оставить и распространить свою власть на всю Галактику, но все его попытки пока не привели ни к чему.

ТАКТИКА

Галактика Альфа очень опытна в проведении сражений с участием множества Кластеров и разработала крупномасштабную версию тактики «Утробы Гадюки». Части тяжёлого 400-го Штурмового Кластера служат как «клыки» атаки, 1-й и 2-й Гадючий Гвардейские, имеющие множество Элементалов, расширяют бреши, а быстрый 4-й Гвардейский служит «утробой».



'MECH

Triasch Keshik

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Хан Перигард Зелман

Этот Кешик специализируется на быстрых нападениях, используя скорость и выверенные удары для деморализации противника. Знак отличия – нападающая стальная гадюка.



'MECH

1st Viper Guards (Ярость Гадюки)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Элиас Эндрюс

В своём первом сражении во Вторжении 1-й Гадючий Гвардейский нанёс поражение 305-му Штурмовому Кластеру Нефритовых Соколов, получив контроль над планетой Монмарот (Montmarault). Позднее подразделение вместе со 2-м Гвардейским превосходно справилось с задачей по изгнанию Соколов с Антареса, что было достигнуто благодаря отсутствию в Кластере аэрокосмических сил и удвоенному наличию Кобровых Звёзд. Знак отличия – гадюка, ползущая по полю поверженных тел.



'MECH

2nd Viper Guards (Боковые Ветра)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джофф Мерсер

Подобно 1-му Гвардейскому, 2-й Гвардейский имеет необычно много Звёзд Элементалов. Вместо того, чтобы пожертвовать своими аэрокосмическими силами, как это сделал 1-й Гвардейский, 2-й Гвардейский сохранил их вместо Тринария Мехов. Знак отличия – изображение ветров, несущихся по отдельным дорожкам и пересекающих песчаную землю.



'MECH

3rd Viper Guards (Смертельный Яд)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Анжела Мастерс

Хотя они мало появлялись в первые дни Вторжения, 4-й Гвардейский после Токкайдского Перемирия находится в числе наиболее активных Кластеров. Знак отличия – два клыка с каплющим с них ядом.



'MECH

400th Assault Cluster (Алмазоспинные)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Лиам Каллагэн

В Крайт и Боа Звёздах 400-го доминирует собственная разработка Меха - Crossbow. Знак отличия – голова и разметка алмазоспинной змеи.



'MECH

Alpha Solahma Cluster

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Хитоми Варга

Этот Кластер, сформированный после Токкайдо, был сокрушён в жестоком сражении за Блэкджек (Blackjack) в 3052 году. Знак отличия – изображение висящей кожи стальной гадюки.



'MECH

Alpha Newt Cluster

2 Тринария/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Мартин Синклер

Развёртывание во Внутренней Сфере Тритоновых Подготовительных Кластеров Гадюк демонстрирует обязательство Клана выпускать лучших солдат. Знак отличия – гнездо с недавно отложенными золотыми яйцами.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ГАЛАКТИКА СТАЛЬНЫЕ ЗУБЫ

Несмотря на то, что Галактика Бета была частью сил вторжения во Внутреннюю Сферу, её не было видно в настоящих военных сражениях до тех пор, пока она не приняла участие в Испытаниях Владения за миры, удерживаемые Нефритовыми Соколами, последовавшими за Битвой за Токкайдо – поэтому Бета избежала клейма, связанного с Токкайдо.

Бета ответственна за область, ближайшую к Арк-Ройяльскому Защитному Кордону. Позднее Бета помогала в этом районе отразить удары Внутренней Сферы по мирам Гадюк, среди которых наиболее известна атака Дома Айори (House Ijori) на Козлиную Тропу.

Знак отличия Галактики Бета – красный диск, украшенный стальной гадюкой, приготовившейся к удару.

ОФИЦЕРЫ

Анжелика Зелман заменила Джонатана Мерсера на посту командира Галактики Бета в конце 3055 года, после того, как Командир Галактики погиб, возглавив набег на мир Нефритовых Соколов Эвклиер (Evcilier). Зелман – компетентный командир, но её ненависть к Соколам и желание отомстить за смерть Мерсера ограничивают её стратегическое планирование.

ТАКТИКА

Изначально базируясь на столице Гадюк Новый Кент, Бета известна своим упорством. Её умение вести мелкомасштабные операции возникло из постоянных стычек подразделения с силами других Кланов, с которыми Гадюки делят этот мир.



'MECH

Viper Fusiliers

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Аллен Дюмон

Хотя Гадючьи Фузилёры были зачинателями многочисленных Испытаний против Нефритовых Соколов, они наиболее значительное сражение произошло в последние годы, с войсками Внутренней Сферы. Канцлер Сун-Цу Ляо отрядил Военный Дом Капеллы Айори на Арк-Ройяльский Защитный Кордон и решил закалить их характер в схватках с Кланами; их выбор пал на Козлиную Тропу и Гадючьих Фузилёров. Ни одна из сторон не знала, чего можно ожидать от противника, но оба войска понесли значительные потери.

Знак отличия – развевающийся по ветру вымпел со знаком отличия Клана.



'MECH

126th Striker Cluster (Медноголовые)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Юлиан Буканнон

Со времён помощи в 3052 году Фузилёрам в освобождении Козлиной Тропы 126-й стал расцениваться как вспомогательный Кластер. Звёздный Полковник Буканнон всё от него зависящее, чтобы вывести свой Кластер из тени Гадючьих Фузилёров.

Знак отличия – медноголовая змея, готовящаяся нанести удар.



'MECH

195th Striker Cluster (Чёрные Мамбы)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Пол Тибодо

Катастрофическая кампания 3054 года по освобождению мира Постоянство (Persistence) от Клана Нефритового Сокола запятнала репутацию 195-го. Гадюки одержали победу, но ценой репутации 195-го, что побудило Кластер совершить в конце 3055 года набег на удерживаемый Соколами мир Эвклиер – эта атака стоила жизни Командиру Галактики Мерсеру, погибшему в схватке с 7-м Соколиным Регулярным. С тех пор у 195-го не прекращается вражда с 7-м Соколиным.

Знак отличия – изображение тёзки подразделения – чёрной мамбы, - свернувшейся кольцами поверх «мёртвых» БэтлМехов.



'MECH

233rd Battle Cluster (Охотящиеся Гадюки)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Йен Ахмед

Воины 233-го недовольны своим назначением – патрулировать Путь Исхода, но ни Ханы, ни Командир Галактики Зелман не считают возможным отзыв Звёздного Полковника Ахмед и её подразделения.

Знак отличия – изображение стальной гадюки, охотящаяся за намного крупнее её млекопитающим хищником.



'MECH

9th Viper Guards (Анаконды)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Катрин Хартфорд

Член Дома второстепенного Родового Имени, Звёздный Полковник Катрин Хартфорд понимает, что командование подразделением на болотистом мире вроде Рэмси (Ramsey) – единственный путь сохранить за собой нынешнее звание.

Знак отличия – серебряный бриллиант, увенчанный головой анаконды, поднимающейся из озера.



'MECH

Beta Newt Trinary

1 Тринарий/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эдвард Роланд

Неповоротливый Элементал, Звёздный Полковник Роланд был тяжело ранен на Токкайдо и был вновь назначен на пост 1-го эшелона. Вместо того, чтобы смириться с вердиктом медтехов, гарантировавших ему полную отставку, Роланд принял своё новое назначение и встал во главе одного из подготовительных подразделений Клана. Знак отличия – гнездо с недавно отложенными серебряными яйцами.



ГАЛАКТИКА ГАММА: ГАЛАКТИКА АТАКУЮЩАЯ ЗМЕЯ

Галактика Гамма была вторым подразделением 1-го эшелона Гадюк, получившим назначение на Токкайдо. Подобно Галактике Альфа, Гамма была смята в Купели Дьявола и также пострадала от неуважения из-за «сопровождения» Галактикой Зета. Хуже всего ей пришлось, когда Гамма столкнулась со свежими 321-й и 401-й дивизиями КомГвардии. Гамма была сокрушена, но отказалась отступить. Гамма сдержала войска КомГвардии, но непомерной ценой; потери подразделения составили 2/3 всех потерь Гадюк на Токкайдо. Необходимость

перестройки не позволила Гамме играть основную роль в последующих набегах на Соколов, хотя Кластера этой Галактики позднее освободили Трелл II и Паракойлу.

Знак отличия Галактики Гамма – изображение огромная стальная гадюка, обвившая ногу БэтлМеха *Summoner*.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Джеймс Эндрюс – амбициозный и политически проницательный человек, эта опасная комбинация даёт ему сильную позицию в лагере Крестоносцев. Он одинаково безжалостен на политических и военных полях сражений, смакуя уничтожение своих противников.

Звёздный Полковник Иван Синклер лишь недавно возвратился в строй после сражения около деревни Западный Шрам (West Scar) на Стране Мечты. Его роль Чемпиона Стальных Гадюк, его пост командира 57-го Ударного Кластера и его незыблемое мнение против вольнорождённых приносят ему значительную поддержку в Клане.

ТАКТИКА

Подобно воинам Галактики Альфа, подразделения Гаммы чётко выполняют совместную работу, что ясно было видно при сокрушении ими 10-й Лиранской Гвардии на Туаткрессе.



423rd Assault Cluster (Гордость Гаммы)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ульрика Стоклас

423-й был одним из 3-х Кластеров, предназначенных для изгнания войск Федеративного Содружества с Туаткресса. Подразделение сражалось с войсками ФС на Равнине Занавесей (Plain of Curtains), используя при этом со смертоносным эффектом вместе с 428-м тактику «Утроба Гадюки».

Знак отличия – поверх символа «гамма» знак отличия Клана.



94th Battle Cluster (Хлопкоротые)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Иван Синклер
Звёздный Полковник Синклер

возглавлял вызов Гадюк, позволивший нам освободить Туаткресс от войск Федеративного Содружества. После нескольких лет пассивности 94-й был выдвинут на Троицу (Trinity) против Соколов. Несмотря на первоначальный успех атаки, появление 2-х подразделений 1-го эшелона Соколов на пути в Внутреннюю Сферу вынудило Синклера отступить. Знак отличия – хлопкоротой змеи, готовой нанести удар.



428th Assault Cluster (Атакующие Змеи)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тимоти Джерард

Вместе с 423-м Кластером 428-й Штурмовой на Туаткрессе практически полностью уничтожил 10-ю Лиранскую Гвардию, но вскоре после этого был почти полностью уничтожен на Токкайдо.

Знак отличия – пара стальных гадюк, вместе сбивающие с ног хищную собаку.



57th Striker Cluster (Клыки Смерти)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Роберт Гримани

Обойдя с флангов и окружив 6-ю дивизию КомГвардии, быстрые Мехи 57-го Ударного Кластера помогли избежать безвыходного положения Купели Дьявола и дали Гадюкам победу – пиррову победу 57-го, который, по существу, прекратил своё существование. Потеря этого подразделения сделало Гадюк слишком слабыми, чтобы они смогли завершить свою кампанию. Несмотря на неудачу, Хан Зелман приказал возродить 57-й. Спустя несколько месяцев не набравший полную силу Кластер получил задание захватить Паракойлу, но упустил шанс стяжать славу, т.к. командир Соколов отступил, едва началось сражение. Знак отличия – изображение скелетной гадюки с оскаленными клыками.



51st Battle Cluster

(Молчаливые Нападающие)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Грег Мэтьюз

51-й Боевой Кластер был переведён из базирующейся в домашних мирах Галактики Дельта во Внутреннюю Сферу в конце 3052 года. 51-й получил задание сдерживать набеги, предпринимаемых на Трелл II, но неопытность подразделения стала очевидной, когда Кластер попал в ловушку Соколов. В конце концов Кластер одержал победу, но не бесплатно.

Знак отличия – чёрный диск, из которого на зрителя смотрят два глаза рептилии.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Несмотря на её статус подразделения 2-го эшелона, Ханы Гадюк включили Зету в заявку на Битву за Токкайдо. Заменяя Галактику 1-го эшелона Бета этой гарнизонной Галактикой, они продемонстрировали этим своё презрение к войскам КомГвардии, это действие обеспечило им хорошие цели и раннее время высадки. Ни Перигард Зелман, ни Натали Брин не планировали на самом деле использовать воинов Зеты, переведя их в резерв.

Резня в Купели Дьявола внесла изменения в планы Ханов, вынудив их вызвать свежие войска Зеты для эскорта разбитых Галактик Альфа и Гамма, возвращавшихся в зону высадки Клана Стальной Гадюки. Если бы Хан Зелман решил бы двинуть вперёд Зету, Клан мог бы выполнить свои задачи. Но предоставление простому подразделению 2-го эшелона такой чести было бы невероятным для нашего традиционно мыслящего Клана. Вместо этого, когда нападение увязло и столкнулось со свежими защитниками из 386-й дивизии КомГвардии, Ханы приказали отступить.

Следуя традициям Гадюк, Галактика Зета состоит только из вернорождённых воинов. Однако их более низкий статус воинов 2-го эшелона и соответствующее высокомерное к ним отношение со стороны воинов подразделений 1-го эшелона может ввести в заблуждение посторонних, ошибочно считающих их вольнорождёнными. На самом же деле лишь очень немногие вернорождённые описывают Зету как подразделение «вольняг».

Знак отличия Галактики Зета – стальная гадюка с греческой буквой «зета» в её раскрытом рту.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Сорен Гримальди взяла Зету под своё командование сразу же после Токкайдо. Бывший командир подразделения, Бард Тсонгас, был казнён за предательство после того, как он публично обвинил Ханов Гадюк в поражении на Токкайдо. Однако последовавшее смещение Хана Натали Брин наводит на мысль, что в этих обвинениях была некоторая доля правды.

ТАКТИКА

Оснащённым по большей части Мехами 2-го эшелона, Кластерам Зеты недостаёт гибкости их коллег из 1-го эшелона. Однако воины Зеты научились преодолевать это препятствие. Точное знание того, какое оружие несёт каждый из Мехов, позволяет командирам Кластеров скрупулёзно отработать все детали предстоящих миссий. Как итог, воины Зеты часто маневрируют и сражаются с минимальными радиопереговорами, что вводит в заблуждение многих противников и даёт значительное преимущество в случае «электронной» войны или других действий, допускающих вмешательство в полевые радиопереговоры.



1st Fang

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Манди Стоклас

Выйдя из того же сибко, что и Хранитель Закона Артур Стоклас, Звёздный Полковник Манди прошла своё первое Испытание Положения, но инструктора и учёные, кажется, посчитали её потенциал ограниченным. Поэтому она всю карьеру командовала отказными воинами и неудачниками.

Знак отличия – красная римская цифра «I» между двух клыков.



2nd Fang

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Лев Джерард

Звёздный Полковник Джерард на Токкайдо командовал 250-м Штурмовым Кластером. Как один из опозорившихся-выживших, он был назначен в подразделение 2-го эшелона 2-й Клыкастый, а остальные, бывшие под его руководством, были поглощены 400-м Штурмовым Кластером.

Знак отличия – красная римская цифра «II» между двух клыков.



38th Phalanx

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Нуон Дюмон

Почти полностью состоя из пехотных Звёзд, 38-й – типичное Фаланговое подразделение Гадюк. Подразделение снискало на Токкайдо некоторое уважение, когда его пехота начала самоубийственные атаки позиций КомГвардии, позволив Тумену Гадюк отступить.

Знак отличия – чёрный диск, украшенный змеей, выскальзывающей из греческого шлема. На лицевой части шлема нанесены красные цифры “38”.



71st Phalanx

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Майя Тибодо

71-й выбивается из традиционной организации Фаланговых частей, заменив свой аэрокосмический Тринарий вторым Тринарием Мехов. Эта дополнительная сила оказалась очень полезной, когда Кластер на Токкайдо столкнулся с 321-й дивизией КомГвардии.

Знак отличия – напоминает знак отличия 38-го, за исключением того, что на лицевой части шлема написаны цифры “71”.



ГАЛАКТИКА РО

Назначенная в оборону окраинных миров Оккупационной Зоны Гадюк, Галактика Ро – крупнейшее из гарнизонных подразделений. Основная ответственность подразделения – за Зал Клана на Ябуке (Jabuka), мир Гадюк, ближайший к Терре. Несмотря на статус Ро как подразделения 2-го эшелона, её войска прекрасно подготовлены и хорошо оснащены.

Галактика Ро также поддерживала операции Галактики Альфа, хотя традиции Гадюк ограничивают такие Галактики выполнением подготовки и логистической поддержкой. Воины Галактики Ро часто играют роль оппонентов-сфероидов, когда Альфа упражняется в планировании нападений.

Эмблема Галактики Ро – стальная гадюка, обвившаяся вокруг розы.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Ларс Варга служит в Тумене Гадюк вот уже почти 30 лет и по-прежнему является умелым МехВоином и командиром несмотря на свой преклонный возраст. Понимая, что его время как командира Галактики Ро подходит к своему логическому завершению, Варга готовит своего помощника, Звёздного Полковника Маурицио Гримани, к тому, чтобы он впоследствии занял его место. Однако нетерпеливый по натуре, Гримани подозревается в проведении негласной кампании,

целью которой является как можно скорее сместить Командира Галактики Варгу.

ТАКТИКА

Галактика Ро редко практикуется в наступательных операциях, но годы «игры во врага» против набегов Галактики Альфа сделали её воинов искушёнными в защите. Готовность подразделений Ро использовать тактику Внутренней Сферы – другая сторона «противостояния» с Галактикой Альфа, часто становится смертельным сюрпризом для налётчиков из Внутренней Сферы.



5th Legion

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Радж Джерард

Хотя и обозначаемый подразделением 2-го эшелона, 5-й Гадючий Легионерский вместо обычной пехоты развёртывает Элементалов. Соответственно, Кластер более амбициозен, чем другие. Тесное сотрудничество подразделения с 1-м и 2-м Гадючьими Гвардейскими толкает Звёздного Полковника Джерарда на то, чтобы переобозначить своё подразделение как силу 1-го эшелона.

Знак отличия – щит поверх скрещенных пик. Над щитом – цифра «5», образованная стальной гадюкой.



3rd Fang

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Ивгени

3-й Клыкастый составлен из воинов-отказников из других Кластеров. Большинство из них имеют опыт 1-го эшелона, и почти все сражались на Токкайдо. Звёздный Полковник Ивгени на Токкайдо служил как Звёздный Капитан и был стал командиром подразделения, когда никто из офицеров с Родовым Именем не согласился взять это подразделение. За годы после эпической стычки с КомГвардией Ивгени постепенно стал алкоголиком; настоящим командиром 3-го Клыкастого является Звёздный Капитан Нико.

Знак отличия – красная римская цифра «III» между двух клыков.



4th Fang

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Октавиан Тамм

AEROSPACE

Один из немногих специализированных аэрокосмических Кластеров в Тумене Гадюк, 4-й Клыкастый заменил Тринарий Мехов парой аэрокосмических Бинариев. «Воздушная» способность подразделения стала неожиданным сюрпризом для 4-й Гвардии Дэвиона, когда это подразделение Внутренней Сферы в конце 3056 года совершило набег на Бенфлед (Benfled).

Знак отличия – парящая гадюка с крыльями истребителя *Субудай*, с надетыми 20-сантиметровыми авиационными очками и шлемом.



INFANTRY

141st Phalanx

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные.

СО: Звёздный Полковник Джордан Эндрюс

Звёздный Полковник Эндрюс долго питал враждебность к Клану Волка после получения тяжких ранений в Испытании Владения против войск этого Клана.

Знак отличия – чёрный диск, украшенный гадюкой, выскальзывающей из греческого шлема. На лицевой части шлема нарисовано красное число «141».



INFANTRY

164th Phalanx

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные.

СО: Звёздный Полковник Кирк Роланд

Будучи в возрасте почти 50 лет, Звёздный Полковник Кирк Роланд – один из старейших полевых командиров в Клане Стальной Гадюки. Если бы не его способность сдерживать в рамках приличия горячие головы из 141-го Фалангового, Роланд давно бы уже был переведён в состав подготовки или же в Кластер соламы.

Знак отличия напоминает знак отличия 141-го, за исключением того, что на лицевой части шлема нарисовано число «164».



ГАЛАКТИКА ХИ

Наименьшая из гарнизонных Галактик, Галактика Хи занимает необычную нишу в Тумене Гадюк. Хотя технически это подразделение 2-го эшелона, 2 Кластера – 5-й и 11-й Регулярные – используют оборудование и организацию 1-го эшелона. Это “отклонение” – из-за планов Хана Натали Брин в конце 3040-х годов получить 5-ю Галактику 1-го эшелона. Кластера, предназначенные для этой Галактики и временно обозначающиеся как подразделения 2-го эшелона, прошли суровые испытания и поэтому не имеют в своём составе воинов, не годных для службы в 1-м эшелоне. Однако до того, как будущая “Галактика Эпсилон” закончила свою подготовку и смогла бы получить формальное обозначение, вмешалась Операция Возрождение.

После поражения на Токкайдо наиболее обещающие воины Эпсилон были переведены в существующие Галактики 1-го эшелона, чтобы пополнить их поредевшие ряды, это позволило боевым подразделениям восстановить свою силу за недели, а не за годы. В свою очередь Эпсилон была пополнена воинами из 2-го эшелона. После отставки Хана Брин её планы по переобозначению Галактики Хи в Эпсилон потихоньку ушли в небытие.

Знак отличия Галактики Хи – изображение крушащей ОмниМех *Mad Dog* гадюки, свернувшейся кольцами вокруг его ног.

ОФИЦЕРЫ

Резкий и властный командир, Командир Галактики Джордж Мерсер мечтает стать Ханом. Однако провал переобозначения его Галактики как подразделения 1-го эшелона нарушил его план; он понимает, что без какой-нибудь великой победы он никогда не сможет смыть пятно командования подразделением 2-го эшелона. Чтобы обеспечить такую победу, Мерсер втайне запланировал массированное нападение на Арк-Ройяльский Защитный Кордон, но плохое обеспечение его Галактики и отсутствие подкреплений не позволило воплотить эту схему в жизнь. Втайне от Мерсера, его помощник, Звёздный Полковник Натали Чапмэн, недавно уведомила о его планах Хана Зелмана. Хан приказал, чтобы Галактику Хи держали “вроголодь”, дабы задушить амбиции Мерсера.

ТАКТИКА

5-й и 11-й Гадючьи Регулярные Кластера оснащены ОмниМехами и бронекастюмами 1-го эшелона. Хотя им не хватает опыта ведения войны ОмниМехами, чтобы полнее использовать это оборудование, воины этих Кластеров, тем не менее, компетентные солдаты, предпочитающие агрессивную тактику. В отличие от большинства гарнизонных Кластеров, 5-й и 11-й предпочитают атаковать вражеские позиции, перехватывая инициативу и вынуждая своего противника перейти к обороне.



'МЕШ

1st Legion

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сюзан Тибодо
Базируясь на Атолле Блэр (Blair Atholl), 1-й Легионерский отразил несколько нападений войск

Федеративного Содружества. В 3055 году 11-й Авалонский Гусарский предпринял серьёзное нападение на этот мир, но Гадюки продемонстрировали своё презрение к войскам Внутренней Сферы, послав против них лишь это подразделение. 1-й Легионерский быстро отразил нападение Гусарского. В 3057 году Уланы Катила (Kathil Uhlands) сражались лучше, тогда их 3-й Батальон сделал набег на Атолл Блэр. Решив повторить свою победу над Гусарским, 1-й Легионерский вновь двинулся отразить нападение интервентов, но вместо этого сам пал жертвой. Уничтожив Тринарий Мехов Гадюк, Уланы отступили. Отчёты от Смотрителя показывают, что лишь отход Альянса Лиры и формирование Арк-Ройяльского Защитного Кордона предотвратило нападение всех Улан Катила, намеревавшихся уничтожить этот Кластер Гадюк.

Знак отличия – щит поверх скрещенных пик. Над щитом – цифра “1”, образованная стальной гадюкой.



'МЕШ

5th Viper Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Джинни Зелман
5-й Регулярный был переведён в Хи из Галактики Нью в 3054 году. Звёздный Полковник Зелман, неоднократно

сражавшаяся против других Кланов в домашних мирах, недавно была обижена тем фактом, что Звёздный Полковник Брайан Мерсер из 11-го Гадючьего Регулярного является на Антаресе её старшим офицером лишь потому, что он находится во Внутренней Сфере с 3051 года. Она расценивает себя как лучшую во всех отношениях по сравнению с ним, но она далека от открытого неповиновения приказам. Знак отличия – стальная гадюка, обвивающая ружьё.



'МЕШ

11th Viper Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Брайан Мерсер
Звёздный Полковник Брайан Мерсер презирает свою юную коллегу из 5-го, Звёздного Полковника Зелман, и делает

всё от него зависящее, чтобы осложнить её жизнь. До настоящего момента Зелман воздерживается от подачи официальной жалобы; она понимает, что Брайан Мерсер и Командир Галактики Джордж Мерсер вышли из одного sibko, и чувствует, что шансов достучаться до Командира Галактики почти нет. Знак отличия – изображение боа, свисающего с веток дерева.



ГАЛАКТИКА ОМЕГА

Галактика Омега была сформирована в 3052 году для обеспечения безопасности нескольких ключевых миров в цепочке поставок Гадюк. Её солдаты тесно сотрудничают с теми, кто получил назначение на Путь Исхода, обеспечивая, таким образом, адекватную защиту конвоев Гадюк, пока те путешествуют в центральные области Оккупационной Зоны.

Знак отличия Галактики Омега – золотой диск, украшенный красным раздваивающимся языком гадюки.

ОФИЦЕРЫ

После прибытия во Внутреннюю Сферу Звёздный Полковник Антоний Кохрейн, казалось, подвергся новому крещению. Этот умелый, обаятельный и очень амбициозный офицер достиг вершины в череде своих назначений, но, впад в «эйфорию завоеваний», был очарован мирами Внутренней Сферы. Он утратил интерес к проявлению себя в сражениях до такой степени, что Ханы Гадюк опасаются, что потеряли превосходного воина. Однако вскоре они поняли, что чуть ли не религиозное отношение Кохрейна к владениям Клана во Внутренней Сфере делает его идеальным выбором для защитных операций. Выдвинутый на пост командира недавно сформированной Галактики Омега, Кохрейн обеспечивал безопасность стратегически важного мира Уолддорф.

Звёздный Полковник Алаида Ранин-Элк – уникальный воин среди Гадюк, это бывший Нефритовый Сокол, взятый как абтака, когда Гадюки в 3052 году захватили Блэкджек. Отбившись от 3-го Когтистого в схватке в Космопорту Гваделупа, она была сбита Звездой воинов-Гадюк, сделавших её связанной. В 3054 году она была принята в касту воинов Гадюк и вскоре получила звание Звёздного Полковника. Хотя и считающаяся превосходным воином, её происхождение из Соколов не позволило ей служить в подразделении 1-го эшелона.

ТАКТИКА

Командир Галактики Кохрейн инструктирует всех воинов Омеги так, чтобы их служба Клану была выше личной чести или чести подразделения. Он убеждён, что все 4 Кластера сделают всё необходимое для того, чтобы защитить миры, которых они удостоены чести охранять, среди прочего – это и сражения в городских условиях, засады и отказ соблюдать запреты зеллбригена. Такой настрой его воинов скрашивается обаянием Кохрейна, поэтому очень немногие воины могут обвинить его в неклановских приказах.



9th Fang

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дакан Хартфорд

'МЕСН

9-й Клыкастый был сильно обескровлен, когда 7-й Когтистый Кластер Нефритовых Соколов в 3057 году совершил набег на Уолддорф, и до сих пор не набрал полную силу.

Знак отличия – красная римская цифра «IX» между двух клыков.



10th Fang

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джереми

'МЕСН

Вдобавок к тому, что это первое владение Гадюк во Внутренней Сфере, мир Уолддорф является местом основных складов логистической службы и имеет завод по производству боеприпасов, поставляемых в Тумен Гадюк. Понимая, что многие Соколы жаждут заполучить этот завод, Ханы Гадюк сделали многое для того, чтобы Уолддорф был хорошо защищён, назначив 10-й Клыкастый защищать фабрики и складские комплексы. В целях самоознакомления со сражениями в городских условиях (практика, почти не известная большинству кланеров) воины Кластера провели несколько боёв в оставленном приморском городе Демон (Даефон).

Знак отличия – красная римская цифра «X» между двух клыков.



80th Fang

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Алаида Ранин-Элк

'МЕСН

Фанатичная приверженность Звёздный Полковник Алаиды Ранин-Элк пути Гадюк нашла взаимопонимание внутри её Кластера, где воины очень гордятся службой под её командованием. Недавно созданная база подразделения расположена на месте бывшей презренной Школы Противоречий Блэкджека. Знак отличия – красная римская цифра «LXXX» между двух клыков.



INFANTRY

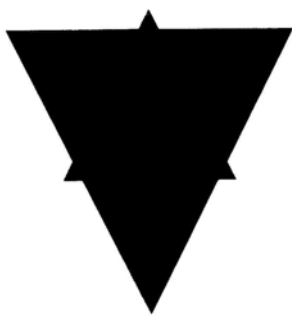
167th Phalanx

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Кэрол Брин

Карьера Звёздного Полковника Кэрол Брин прекратилась после позора её генетической матери, Натали Брин.

Молодая воительница перед смещением Хана, бросившего тень сомнения на её способности, успела выиграть Родовое Имя. Компетентный офицер, Кэрол Брин получила назначение в неполный 167-й Фаланговый вместо ожидаемого более престижного подразделения. В набеге Клана Волка 3056 года Кластер потерял Тринарий пехоты, и его положение, близкое к концу списка приоритетных направлений службы логистики, не позволило восстановить потери. Знак отличия – чёрный диск, украшенный змеей, выскальзывающей из греческого шлема. На лицевой части шлема – красное число «167».



ГАЛАКТИКА ПСИ

Галактика Пси «выделяется» наихудшим оборудованием, слабейшим техническим обслуживанием и минимально компетентным составом по сравнению с любой другой Галактикой Тумана Гадюк. Она служит «сборищем» «трудных» воинов, выставленных другими подразделениями, но, по мнению Ханов, слишком ценных, чтобы разбрасываться ими впустую. В насмешку называемая другими командирами «Галактикой Псинк», это подразделение неумолимо и разрушительно катится вниз. Если бы не давнее отвращение к пустым тратам, Ханы Гадюк, наверное, послали бы Галактику Пси в славный, но губительный рейд по Федеративному Содружеству.

Считающиеся дезгра, воины Галактики Пси не утвердили свой собственный знак отличия; их машины несут лишь эмблему Клана.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Сол Ахмед был обвинён и признан виновным в трусости на Токкайдо, но он оправдал себя в последовавшем после этого Испытании Отказа. Однако клеймо обвинения положило конец дальнейшей карьере Ахмеда. Посчитав его плохим примером для солдат, он был «награждён» командованием Галактикой Пси, хотя на практике командиром этого подразделения служит его помощник, Звёздный Полковник Питр Мастерс.

Внешне компетентный и приветливый офицер, Звёздный Полковник Изабелла Жукова имеет ограниченное восприятие военной практики и тактики. Являясь аэрокосмическим пилотом, она, исключая Мехов и Элементалов, испытывает неуместное восхищение Звёздными Ужами. Располагаясь на мире Оркни (Orkney), её подразделения вполне достаточно для отражения вражеских набегов, с этим заданием она справляется вполне.

ТАКТИКА

По отдельности воины всех 3-х Кластеров Пси достаточно компетентны, но, кроме 144-го, они обнаруживают очень слабые тактические навыки и не умеют работать одной командой. Соответственно, Галактике не достаёт формальных знаний тактики и боевого планирования, а её солдаты редко сражаются подразделениями крупнее, чем Тринарий. Аэрокосмические Звёзды 144-го – примечательное исключение, это результат постоянных муштровок и предварительной обработки Звёздным Полковником Жуковой.



AEROSPACE

144th Phalanx

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Изабелла Жукова

Вскоре после сражения на Токкайдо Нефритовые Соколы оставили свои владения на Окрни, но они уже давно присматриваются к тому, как бы вернуть свои бывшие владения. 144-й Фаланговый использует свои удвоенные аэрокосмические силы для удержания атак войск Соколов, базирующихся на ближайших мирах Куорелл и Ла Грейв.



INFANTRY

165th Phalanx

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Себастьян

165-й на данный момент расколот внутренним инакомыслием. За последние 6 месяцев Звёздные Капитаны Боумен и Куинн развязали чуть ли не гражданскую войну, неоднократно сражаясь в Испытаниях Положения и отказываясь исполнить суркай. Первопричина этого спора уже непонятна, но вражда между ними до сих пор не утихает. До приказа саХана Эндрюса, положившего конец конфликту, Звёздный Полковник Себастьян, кажется, испытывал извращённое удовольствие от наблюдения за борьбой своих подчинённых.



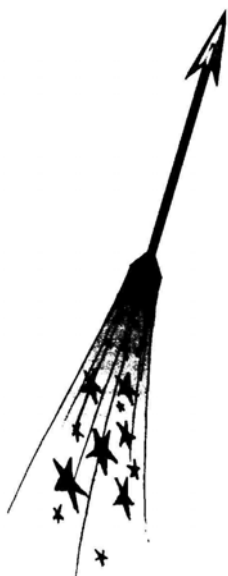
'MECH

83rd Fang

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дурн

Изначально 202-й Ударный Полк из Галактики 1-го эшелона Дельта, 83-й Клыкастый опозорился, провалив набег на Федеративное Содружество. Неопытность командира подразделения привела его к недооценке хитрости тактики своего противника из ФС, заявившего для сражения свои DropShip'ы. Звёздный Полковник Гадюк поступил так же, что сделало их допустимыми целями для истребителей Внутренней Сферы. 2/3 войск Гадюк были уничтожены, когда аэрокосмические атаки повредили DropShip's подразделения; уцелевший офицер, Звёздный Капитан Дурн, приказал отступить. Имя и знак отличия 202-го были забыты, и его переименовали в 83-й Клыкастый, дав ему гарнизонную службу на мире Бенсингер (Bensinger).



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ГАЛАКТИКА ФЕР-ДЕ-ЛАНС

Галактика 1-го эшелона Дельта значительно меньше по силам, чем это официально требуется. Несколько её Кластеров были посланы во Внутреннюю Сферу, а остальные подразделения по сравнению со своими противниками из Внутренней Сферы обслуживались гораздо хуже. Однако в последние месяцы для Галактики обозначились серьёзные улучшения – в подразделение поступили новые Мехи и новобранцы.

Несмотря на подкрепления, большинство подразделений Дельты по-прежнему серьёзно недоукомплектованы, зачастую составляя лишь 2/3 от необходимого состава. Большая часть нехватки объясняется постоянным требованием от Кластеров во Внутренней Сфере составлять из новобранцев партии “охотников за головами”. Соответственно, официальный уровень опыта Дельты, возможно, завышает возможности подразделения, особенно в свете недавних переводов солдат во Внутреннюю Сферу.

Одна из немногих знаков отличия Гадюк, где нет изображения змеи или рептилии, эмблема Галактики Дельта представляет собой сверкающую стрелу с хвостом из звёзд.

ОФИЦЕРЫ

В возрасте 26 лет Николь Хоскинс – самый молодой Командир Галактики у Гадюк. Широко известная как райстар, она была слишком молода, чтобы принять участие во Вторжении во Внутреннюю Сферу, хотя она и прошла своё первое Испытание Положения с 3-мя “убийствами” и получила звание Звёздного Капитана в 93-м Штурмовом Кластере. Расцениваемая вышестоящими как холодная и расчётливая, она в 3055 году получила Родовое Имя, а в 3057 году успешно завоевала право командовать 93-м.

Тогда ещё Командир Галактики Гюнтер Эндрюс относится к Хоскинс как к выскочке, и поэтому сэкономил на необходимых поставках её Кластеру. Это привело Кластер в 3059 году на Адских Вратах к поражению от Снежных Воронов, после чего Хоскинс вызвала его на бой и завоевала пост Командира Галактики.

ТАКТИКА

Подразделения Галактики Дельта не имеют единой тактики, кроме своей свирепости и намерения сражаться. Все 3 Кластера выискивают возможность доказать свою пользу, чтобы попасть в Галактику во Внутренней Сфере. Это особенно касается 104-го, чьи воины стремятся восстановить их несправедливо, как они считают, попранные права.



93rd Assault Cluster (Мокасины) 3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Андерс Брин

Являясь до Вторжения ядром войск для набегов на Снежных Воронов и Ледяных Хеллионов, степень выполнения этим подразделением возложенных на них задач варьируется от превосходной до едва удовлетворительной. 93-й в 3055 году и потом в 3059 году выяснял обороноспособность Снежных Воронов на Адских Вратах, проиграв оба сражения. Последнее сражение, связанное с т.н. Испытаниями Урожая, привело к Испытанию Положения между тогда ещё Звёздным Полковником Хоскинс и Командиром Галактики Эндрюсом. Хан Зелман назначил победившую Хоскинс новым Командиром Галактики, а командиром 93-го назначил Звёздного Капитана Андерса Брина.

Знак отличия – две змеи, обвивающие друг друга.



104th Assault Cluster (Змеи Мидгарда) 4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Расселл Ахмед

104-й выделяется тем, что это единственное подразделение Гадюк, которое участвовало во Вторжении во Внутреннюю Сферу, а потом возвратилось в пространство Кланов. В начале 3053 года подразделение эскортировало поставку

материалов из Внутренней Сферы на заводы Нового Кента, но не получило приказа вернуться во Внутреннюю Сферу. Присутствие на Новом Кенте 104-го оказалось своевременным, когда он и 30-й Клыкастый из Галактики Нью отразили набег Галактики Зета Ледяных Хеллионов. Звёздный Полковник Ахмед большую часть времени последних нескольких лет потратил нато, чтобы попытаться воссоединиться с Галактикой Бета, бывшего места Кластера, но пока не преуспел в этом.

Знак отличия – изображение тёзки, змеи Мидгарда из норвежской легенды, огромной змеи, опоясывающей землю.



61st Striker Cluster (Наследники Курулкана)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Сэлли Буканнон

Подобно 93-му Штурмовому, 61-й Ударный попал в серьёзное затруднение, когда не смог ничего достичь в набеге на мир Снежных Воронов Адские Врата. Атакуя как участник Испытания Урожая, 61-й был отброшен неприметным гарнизонным подразделением, что принесло презрение к этому Кластеру со стороны других воинов-Гадюк.

Знак отличия – крылатая змея, парящая над пустыней.



ГАЛАКТИКА НЮ

Галактика Ню столкнулась с огромным числом вызовов, обеспечивая безопасность 4-х из 5-и владений Гадюк в пространстве Кланов – это задание осложняется эскалацией Испытаний за бывшие владения Дымчатых Ягуаров, Нова Котов и Призрачных Медведей. Некоторые из этих вызовов в т.н. Войнах Владений служили предлогом для продолжения непрекращающихся враждебных отношений. Даже при поддержке неуконплектованной Галактики Дельта Ню с трудом справляется с возложенной на неё задачей.

Огненные Мандрилы и Гигантские Скорпионы начали давление на анклав Гадюк на мире Маршалл, воспользовавшись временной слабостью Гадюк. Облачные Кобры и Снежные Вороны активизировались на Гомере, серьёзно угрожая интересам Гадюк, тем более что Вороны являются давними врагами. Воины-Гадюки готовятся ко всевозможным событиям, ведь Галактике Ню приходится постоянно гасить подобные вспышки врагов.

Неофициально прозванная в честь древнеегипетской богини “Галактикой Буто”, знак отличия Галактики Ню – изображение крылатой кобры богини.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Кэррон Моффат сейчас находится в затруднительном положении. С уходом Ханов во Внутреннюю Сферу защита владений Гадюк в пространстве Кланов легла на его плечи, и малейшая ошибка может привести к драматическим последствиям. Моффат понимает, что обеспечение безопасности территорий Гадюк требует изобретательного планирования и серьёзной смелости.

ТАКТИКА

Как основному защитному войску во владениях Клана, Галактике Ню предоставлена значительная свобода в действиях, хотя её Кластерам официально наступление не позволено. На практике же Командир Галактики Моффат “опускает” это ограничение, позволяя тактические нападения там, где это возможно, если это служит в интересах Гадюк.



14th Viper Regulars

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Самуэль Гримани

После подения Дымчатых Ягуаров 14-й выдвинулся на Гомер, чтобы взять управление бывшими владениями Ягуаров в свои руки. Подразделение было близко к выполнению этой задачи, но были остановлены войсками Облачных Кобр. Затем Кобры отдали наземные владения мира Снежным Воронам, с которых Вороны начали постоянные налёты на анклав Гадюк. Звёздный Полковник Гримани на данный момент стоит перед лицом выполнения невероятно сложной задачи – дать достойный отпор угрозе Воронов.

Знак отличия – змееголовый воин, держащий дротик.



17th Viper Regulars

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гленда

Базируясь на Маршалле, 17-й Регулярный медленно, но верно втянулся в разрастающуюся вражду Гадюк и Мандрил. На Маршалле, единственной планетой, разделяемой двумя этими Кланами, 17-й вынужден участвовать во множестве Испытаний Обиды и поэтому у него ощущается значительный недобор сил.

Знак отличия, принятый в 3051 году, – изображение стальной гадюки, скользящей по телу парализованного огненного мандрила.



131st Phalanx

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Люис

131-й Фаланговый недавно потерял уважение из-за того, что был на

Маршалле побеждён 5-м Скопионным Кирасирским. Это подразделение, преимущественно пехотное, почти не имело шансов в сражении против элитного Кластера Скорпионов и было вынуждено отступить ещё до того, как понесло бы серьёзные потери. Знак отличия – чёрный диск, украшенный змеей, выскальзывающей из греческого шлема. На лицевой части шлема нарисовано красное число “131”.



29th Fang

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Фазиль

Хотя и относящийся к регулярным, а не к ветеранским или элитным подразделениям, 29-й – основательное и надёжное подразделение. Воины этого Кластера на данный момент готовятся к развёртыванию на Гомере для поддержки 14-го Регулярного. Звёздный Полковник Фазиль подверг своих солдат интенсивным противовоздушным муштровкам, желая свести к минимуму преимущество массированной авиации Снежных Воронов.

Знак отличия – красная римская цифра “XXIX” между двух клыков.



33rd Phalanx

6 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ориен

33-й Клыкастый по своей значимости – не более, чем укрупнённый “полицейский” Кластер, обеспечивающий безопасность столицы Гадюк. Как и у большинства Фаланговых Кластеров, в этом подразделении доминирует традиционная пехота. Тринарий Элементалов, добавленный в Кластер, служит как служба безопасности, охватывающая штабы Гадюк в Здании Мерсер. Знак отличия – красная римская цифра “XXXIII” между двух клыков.

КЛАН ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

*И ильХан сказал нам свои последние слова,
Поручив нам защищать тех,
У кого мы найдём убежище в час нашей нужды.
И в этом, в нашей последней службе, мы не будем
знать неудач.*

- Предание (Клан Волка в Изгнании), Отрывок 411, Стих 16, Строки 1-4

Мы терпим. Мы приспосабливаемся. Мы упорствуем.

Так всегда было с Волками, лидерами среди Кланов ещё со времён первых дней кампании Пентагона. Великий Николас Керенский разглядел наше превосходство, приняв Клан Волка как свой собственный. Редко случалось так, что какое-нибудь значащее событие в истории Кланов происходило бы без участия, или, по крайней мере, без помощи, в них Клана Волка. Несмотря на ужасные испытания последних лет, которые, как могло показаться многим, Клан Волка уже не сможет вынести, наш Клан уцелел. То, что Клан Волка существует сейчас как два отдельных сообщества, а не как единое целое, лишь отражает раскол в обществе Кланов.

Наши бывшие собратья по-прежнему могут пренебрегать нами. В прошлом многие заплатили за эту ошибку, и многие заплатят за это и в будущем.

- Дафна Викерс, Хранитель Закона Клана Волка (в Изгнании), 13 октября 3060 года

Предатели или патриоты. Клан бандитов или потерянных братьев. Но мы осуждаем осколок Клана Волка, первыми изгнанных во Внутреннюю Сферу согласно выбору и последовавшему Отречению, и мы не можем отрицать того, что они из Кланов и поэтому остаются частью всех нас. Мы можем оставить их одних, презирая их или же принимая их, как того пожелают Клановы по отдельности. Но в сообщении Дафны лежит простая истина – упускать их из рук было бы безумием. Нефритовые Соколы могут засвидетельствовать постоянную военную мощь изгнанных Волков, а продолжающееся существование политических связей являет миру тот факт, что Волки Фелана знают о наших усилиях включить их военное описание в это Полевое Руководство. В целях лучшего освещения вся информация, предоставленная Дафной (подтверждаемая нашими собственными изысканиями) и помогающая дать чёткую картину военной силы Клана Волка (в Изгнании), представлена по образцу нашего собственного описания. Информацией, как и любыми другими ресурсами, нельзя разбрасываться.

Изгнанные Волки ведут свою историю и традиции после их изгнания и продолжающегося неприятия со стороны других Кланов. Мы можем смеяться над их рассказом, как они связались с Внутренней Сферой и как они придерживаются Пути Кланов, но они твёрдо уверены в том, что благодаря пройденному, их требование называться Кланом Волка нисколько не натянуто. Их намерение – пронести дух Кланов сквозь все свои действия и всю свою жизнь; мы должны подождать и посмотреть, смогут ли они достичь желаемого.

- Катя Керенская, Хранитель Закона Клана Волка, 14 ноября 3060 года

НОВОЕ НАЧАЛО

Те, кто остаются, должны помнить, что мы сделали свой собственный выбор. Попытка Соколов Поглотить нас не была надёжной, а новый Клан, единолично претендующий на имя Волка, не сможет путём Отречения украсть у нас то, чем мы являемся. Мы остаёмся как всегда. Мы по-прежнему Клан Волка.

- Хан Фелан Келл, 7 января 3058 года

Ульрик Керенский предвидел исход Войны Отказа; он знал, что даже если его Клан одолеет Нефритовых Соколов, он не сможет устоять против новых вызовов или последующего. Он понимал, что Волки будут вынуждены переместиться во Внутреннюю Сферу, и что им понадобятся традиции Кланов, чтобы перекинуть мостик между тем, чем они были, и тем, чем они станут. В канун своего испытания за предательство ильХан Ульрик Керенский утвердил создание нового Родового Имени: Келл, в честь наследия Фелана Варда Келла из Внутренней Сферы. В запоздалом сообщении ильХан наградил этим Именем Хана Фелана, дав Волкам лидера, чьё Родовое Имя не было расколото Отречением. Этот акт был последним даром тем, кто выбрал изгнание. Вместе с этим он дал нам и своё последнее задание: стать единым фронтом как защитники Внутренней Сферы. Волки Фелана Келла с тех пор твёрдо придерживаются этого завещания.

Путём переговоров с семьёй Хана Келла во Внутренней Сфере изгнанные Волки получили покинутый континент на домашнем мире Келлов Арк-Ройял. Поселившись здесь, гражданские касты Клана Волка (в Изгнании) стали выстраивать общество Кланов. Тем временем Хан Фелан Келл посвятил служение воинов-Волков как защитников нового Арк-Ройяльского Защитного Кордона, огромной области Лиранского пространства, граничащей с Оккупационной Зоной Нефритовых Соколов. Здесь располагающиеся Волки и встретят в сражениях своих бывших братьев, когда и если Вторжение возобновится.

За прошедшие несколько последующих лет военные Волков (в Изгнании) не оставались без дела. В середине 3058 года Хан Фелан Келл предоставил воина-Волка Рагнара (бывший принц Свободной Республики Расалхаг Рагнар Магнуссон) в распоряжение принца Виктора Штайнер-Дэвиона, чтобы Рагнар помог ему справиться с продвижением Нефритовых Соколов, достигших Лиранского мира Ковентри. Понимание Рагнаром методов действия Кланов предоставило важную информацию, которая позволила Соколам принять предложенную принцем Виктором хегиру и избежать безвыходного положения на Ковентри без урона чести. Этот пример помощи повторялся не один раз, когда Волки Фелана сопровождали подразделение Гончие Келла в поездках по АРЗК, иногда сталкиваясь с Нефритовыми Соколами, выбиравшимися из своей Оккупационной Зоны. Клан Волка всегда был умелым торгующимся, но Волки Фелана вознесли искусство торга на новую высоту; каждый кусочек технологии Кланов, который они имели, был незаменим до тех пор, пока они не выстроили и не запустили в полную силу производственные мощности на Арк-Ройяле. Была поставлена серьёзная задача наладить выпуск военного материала и развить евристическую программу для замены павших воинов.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА

Основные Родовые Имена

Фетладрал
Керенский

МехВоины

Карнс
Радик
Викерс*
Вард
Сендер*

Элементалы

Шоу
Срадак
Тутуола

Аэрокосмические Пилоты

Ч'ин
Мехта
Райд*

* Родовые Имена Клана Чёрной Вдовы, находящиеся под генетическим контролем Клана Волка. Волки (в Изгнании) не имеют Родовых Имен Коннерс и Лерокс, т.к. никто из воинов с этим Именем или из соответствующих sibko не встал на сторону Волков Фелана.

Но своё малое число Волки (в Изгнании) восполняют яростью в бою, доказывая тем самым, что не утратили своего умения сражаться.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ДЫМЧАТОГО ЯГУАРА

Когда Великие Дома Внутренней Сферы встретились в 3058 году на Таркаде, чтобы возродить Звёздную Лигу, Фелан Келл был там как советник. Его понимание политики и традиций Кланов помогло новой Звёздной Лиге принять план, навсегда останавливавший Вторжение. Хан Келл и лидеры Внутренней Сферы решили, что один из Кланов-Крестоносцев должен погибнуть. Лишь дело такой важности позволило бы сражению с “низкопробным” войскам Внутренней Сферы выглядеть законным в глазах Великого Совета. Целью выбрали Клан Дымчатого Ягуара, наиболее зверски из всех Кланов-Крестоносцев относившихся к покорённому населению. Лидеры новой Звёздной Лиги разработали стратегические планы уничтожения Клана Дымчатого Ягуара во Внутренней Сфере, а затем, как только они по Пути Исхода достигнут домашних миров Кланов, и в пространстве Кланов.

К нападению войск Внутренней Сферы на Оккупационную Зону Дымчатых Ягуаров присоединились 5 Кластеров из Волков (в Изгнании), почти половина военной мощи Волков. Три из этих Кластера участвовали в сражениях 2-й волны, атаковав мир Лабреа (Labrea), взяв почти неповреждёнными 6-й Ягуаровский Драгунский. Так как нападение продолжилось, Кластера Волков встретились и победили войска Ягуаров на 6-и других мирах, будучи инструментом в операциях зачистки, намеченных Ханом Келлом. Участие Фелана Келла в этих заключительных операциях было обусловлено отсутствием принца Виктора Штайнер-Дэвиона, поведшего экспедиционные войска в домашние миры Кланов и потребовавшего Испытания Отказа против всего Вторжения Кланов во Внутреннюю Сферу – хотя в то время его действия ещё не были известны.

ХРАНИТЕЛИ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

После Уничтожения Дымчатых Ягуаров и Великого Отказа изгнанные Волки перестраивали свои войска, пока гражданские касты укрепляли инфраструктуру общества нового Клана. В 3060 году со стапелей заводов сошёл и поступил на службу Тумена Волков (в Изгнании) первый Мех, разработанный изгнанными Волками. Воины Фелана Келла, посвятившие себя защите Внутренней Сферы, начали свой длинный путь к поиску взаимопонимания у своих соседей, хотя некоторые конфликты, развязанные экстремистами Внутренней Сферы, как чума, затронули Волков. Большинство из экстремистов были террористов Рагнарока, по-прежнему не согласных с захватом Волками принца

Расалхага Рагнара Магнуссона. Усилия Фелана Келла ускорить выстраивание инфраструктуры Клана неожиданно разрешили большинство будущих проблем.

К концу 3060 года Хан Келл послал свой 4-й Волчий Гвардейский на Утрехт (Utrecht), бывшее владение Синдиката Драконов, и бросил Медведям вызов за содержимое одного из их недавно прибывших кораблей-«ковчегов». Он имел полусобранные строения и оборудование, включая ресурсы для постройки целых фабричных комплексов, в которых Волки остро нуждались. Призрачные Медведи приняли вызов и даже предоставили Волкам сафкон. Звёздный Полковник Ранна Керенская возглавила основное направление, а Звёздный Капитан Рагнар проводил фланговые манёвры, которые встретили упорное сопротивление элитного командного Тринария из 3-го Медвежьего Гвардейского. Тринарий Рагнара после тяжёлого боя пал, а Рагнар был объявлен связанным Звёздным Полковником Медведей Сарой ДельВиллар. Рагнар был потерян, но победа Ранна Керенской принесла Волкам ресурсы, необходимые для утверждения их поселений во Внутренней Сфере.

ВОЕННЫЕ ЧАСТИ - СТАЯ

Для Фелана Келла перестройка его Волков после Войны Отказа оказалась делом более сложным, чем усилия Влада Варда вернуть силу Волкам-Крестоносцам. Запчасти, хотя и доступные, были в очень ограниченном количестве, т.к. не было производственных мощностей. Изгнанным Волкам также не хватало источника крупных гарнизонов, где можно было бы брать воинов, и поэтому надо было позволить аккуратно набирать рекрутов из низших каст. Запуск евгенической программы был первым из множества приказов действовать, но должны будут пройти годы, прежде чем появятся боеготовые воины. Однако, не желая тратить время впустую, Фелан Келл делал то, что позволяли ему имевшиеся ресурсы.

СОСТАВ ВОЙСК

Фелан Келл прибыл на Арк-Ройял с разбитыми Галактикой Альфа и Временной Гарнизонной Галактикой Омега. 13-й – Волчьи Пауки – подразделение Наташи Керенской, был переведён в Галактику Бета как часть её ударной силы; чтобы восполнить потерю этих воинов, Золотой Кешик был увеличен до полного Кластера. Добавление 16-го Боевого Кластера из Галактики Дельта исчерпало у Хана Келла войска 1-го эшелона, пока уцелевших после Войны Отказа не раскидали.

13-й, Волчьи Пауки, ушёл с Вотана после впечатляющей баталии и присоединился к войскам Хана Келла.

В этот же момент прибыли немногие уцелевшие из 37-го Ударного Кластера, уйдя с воинами-Хранителями из 352-го и 341-го Штурмовых Кластеров Галактики Бета. Эти воины были использованы для перестройки 37-го. Несколько месяцев спустя уцелевшие члены старого Бронзового Кешика привели в несколько потрёпанные Тринарии Галактики Гамма; большинство из этих воинов пополнили Альфу.

Ранние отчёты, особенно из источников во Внутренней Сфере, изобиловали неточностью описаний точного состава Волков (в Изгнании) после Отказа. Однако к концу 3059 года Келл смог стабилизировать свои войска и предпринял серьёзную попытку перестройки. Используя в качестве основы отдельных воинов и части разбитых подразделений, Хан Келл реорганизовал свои войска в новые подразделения. Состав Тринариев и Кластеров остался как у Клана Волка, с упором на смешанных Тринариях, причём от каждого Кластера требовалось обеспечить широкий диапазон поддержки. Стратегические командные Звёзды (смесь Точки истребительных аппаратов с Мехами и Элементами) были предназначены для более широкого применения, нежели до этого. СуперНова Тринарии не распространены, они в основном используются для специальных целей. Состав Галактик следует традициям Волков – по 4 Кластера в каждом, пока не был захвачен 6-й Ягуаровский Драгунский на Лабреа, Галактика Альфа была урезана до 1-го Кластера. Некоторая замена подразделениям 1-го эшелона предоставляется Гарнизонной Галактикой Омега, которая уже полегчала воинами и оборудованием. Омега остаётся надёжной Галактикой из 3-х Кластеров, 2 из которых постоянно располагаются на Арк-Ройале для защиты укреплений Волков (в Изгнании).

Боевая история тех немногих Кластеров, что последовали за Волками Фелана, побудила к тому, что они отказались следовать обычным военным наименованиям – это касается всех Кластеров и немногих Тринариев, чей уровень опыта выше новичков. Тумен Волков (в Изгнании) также называют «защитой куриными костями» - они не смогут устоять против всей мощи другого Клана, но попытка «проглотить» их приведёт к тому, что атакующий «умрёт от удушья из-за кости в горле».

Технология

Из-за того, что Хан Фелан Келл делает сильный акцент на росте войск 1-го эшелона, он не стоит перед лицом «разбавления» рядов ОмниМехов БэтлМехами. Такую роскошь Хану Келлу позволили запасы, привезённые из домашних миров транспортом Волков *Полнолуние (Full Moon)* и технологии Кланов, захваченные у Гончих Келла. Немногие из новых разработок БэтлМехов Волков (в Изгнании) были развёрнуты в рядах 1-го эшелона, но они по-прежнему редки, поскольку недавно полученное от Клана Призрачного Медведя фабричное оборудование позволило восстановить производство ОмниМехов Кланов.

В войсках Волков присутствуют также и обычные для Внутренней Сферы разработки, появляясь в гарнизонных Галактиках. Волки Фелана не делают секрета из своих торговых соглашений с Гончими Келла, что идёт на пользу обеим сторонам. Работая вместе с учёными и техниками Волков, Гончие Келла недавно выпустили новый ОмниМех на основе технологии Внутренней Сферы; некоторые гарнизонные воины обменяли свои БэтлМехи Кланов на универсальный Мех Гончих Келла *Arctic Fox*.

Воины

Клан Волка всегда толерантно относился к вольнорождённым воинам; отношения между вольнорождёнными и вернорождёнными исторически смещались от дружеской конкуренции к умеренному презрению и наоборот. Сегодня, в Клане изгнанных Волков, маятник отношений смещён в сторону дружеских отношений. Пока программа сибко не наберёт полную силу, вольнорождённые воины почти не выделяются, что вызвано истощённостью и обилием сражений, и поэтому играют жизненно важную роль в продолжении Клана Волка.

К счастью для Хана Фелана Келла, Ульрик Керенский предусмотрительно выслал группу различных сибко во Внутреннюю Сферу. Будучи во время перевода в возрасте от 2-х до 14-и лет, «старейшие» из этих будущих воинов сейчас находятся в возрасте 16-и лет и скоро будут готовы пройти своё первое Испытание Положения. Такое небольшое число резерва вернорождённых воинов даёт изгнанным Волкам большое поле для действий, хотя спрос на солдат в затянувшихся сражениях может с лихвой перекрыть такую поставку. Первые сибко, созданные последователями Хана Келла, существуют уже 3-й год, и поэтому должны пройти 14-15 лет, прежде чем евгеническая программа утвердится.

ФЕЛАН КЕЛЛ НА ТАРКАДЕ

Что же касается более реакционных Кланов, нам нужно разъяснить настоящую роль Хана Фелана Келла в принятии решения на Таркаде – или, что будет точнее, роль, которую Фелан Келл не сыграл. По-прежнему будут существовать те, кто утверждает, что Хан Келл совершил непоправимое предательство, и не желающих смириться с горькой, но очевидной истиной: что Кланов были преданы одними из своих и что наказание, постигшее Дымчатых Ягуаров, пало на их головы за их же поступки.

Во-первых – и это самое важное, – Хан Фелан Келл не указал Внутренней Сфере Путь Исхода. Ульрик Керенский приказал стереть из памяти компьютеров всех кораблей, сопровождавших Хана Келла во Внутреннюю Сферу, сделав невозможным для любого Волка (в Изгнании) передачу этой секретной информации даже непредумышленно. И хотя Хан Келл мог не цепляться за эту простую причину и не проявлять неуместного антагонизма, он был далёк от этого, поэтому, даже имея координаты Пути Исхода, он не стал бы выдавать их врагам Кланов.

Хан Фелан Келл также не сделал почти ничего для выбора в качестве цели Уничтожения Клана Дымчатого Ягуара. Этот выбор был политическим решением, сделанным лидерами Домов Внутренней Сферы, на основе безжалостного следования Ягуарами путём Крестоносцев и полный контроль Синдиката Драконов над СМИ (последнее помогло бы скрыть готовящееся вторжение в секрете).

Хан Келл предложил тактику и выделил своих воинов для войск Внутренней Сферы. А когда разгорелись сражения, он храбро и честно принимал в них участие.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Мы желаем им удачи на пути, который они избрали.

Клан Облачной Кобры

Облачные Кобры никогда не были нашими врагами; мы были бы рады воспользоваться возможностью сделать их нашими друзьями.

Клан Койота

Наш постоянный союзник. Хотя Отречение и осложнило наши связи, мы никогда не забудем помочь Койотам, если им понадобится эта помощь.

Клан Алмазной Акулы

Торговцы-Акулы всегда были доброжелательны, даже после того, как мы покинули общество Кланов. Хотя политическое значение сделок с Отречённым Кланом может оказаться очень губительным на данный момент, мы верим, что такое положение дел не продержится долго.

Клан Огненного Мандрила

Мандрилы всегда умудрялись жить фракционно, это и раскололо Волков – но не потому, что они сильнее, а потому, что они никогда не были достаточно сильны, чтобы их фракционизм навредил им.

Клан Гигантского Скорпиона

Молчаливое одобрение от Скорпионов, а также их доводы в нашу пользу, которые мы получаем из наших источников, дают основания предположить, что мы не утратили окончательно связей с этим Кланом.

приспособленными. В противовес тому, во что верят закоснелые традиционалисты, Волки (в Изгнании) гораздо чаще следуют зеллбригену, чем можно было ожидать, ведь одиночные сражения представляют собой совершенную тактику для сохранения ресурсов и жизней. Там, где зеллбриген не предлагается, не применим или сомнителен – или не может иметь место – Волки для крупномасштабных подразделений используют схожую тактику и ограничивают варианты таких тактик комбинированным огнём (что, с точки зрения убеждённых кланеров, является бесчестным).

ВОЙ ВОЛКА

Гордясь своим наследием, изгнанные Волки придерживаются стандартов и униформы Кланов, и сделали лишь единственное от них отступление – для знаков отличия Галактик, используя вместо пятиконечной звезды даггерстар. Необходимая реорганизация изменила обозначения и знаки отличия некоторых Кластеров, и изгнанные Волки больше не носят с церемониальной униформой натуральный мех волка, т.к. у них больше нет возможности попасть на Страну Мечты и путём ритуала поймать её волка. Чтобы увидеть обновлённые стандарты и униформу Клана Волка, смотрите исчерпывающий отчёт Хана Варда в Полевом Руководстве Кланов-Крестоносцев.

РИТУАЛЫ, УБРАНСТВА И НАГРАДЫ

Волки по-прежнему соблюдают наиболее распространённые в Кланах формальные ритуалы вроде Обряда Зрелости и церемонии принятия. У Волков церемония принятия предназначена для вольнорождённых воинов, доказавших в битве свою ценность. Обряд Зрелости проводится после того, как кадет пройдёт своё первое Испытание Положения, и включает дар новому воину – церемониальное одеяние. В отличие от некоторых Кланов, обряд Волков не требует проверки преданности; Волки верят в воспитание своих воинов.

Т.к. Галактика Альфа в Войне Отказа понесла сравнительно лёгкие потери, Волки Внутренней Сферы имели множество воинов с Родовыми Именами. Не повиновавшись Отречению, Волки (в Изгнании) сохранили свои Родовые Имена, за исключением Родового Имени Вард для Фелана. Это дало последователям Хана Келла доступ к достаточно законным Родовым Именам, достаточных для удовлетворения молодых воинов.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Помимо трети войск 1-го эшелона Клана Вока и одной гарнизонной Галактики, Хан Келл увёл во Внутреннюю Сферу несколько WarShip'ов. Его маленькую флотилию JumpShip'ов сопровождали лишь 3 из них; вскоре прибыли и другие, выполняя приказ ильХана Ульрика Керенского отбыть из пространства Кланов после того, как их настигнет весть о его смерти. Их прибытие и развёртывание в Арк-Ройяльском Защитном Кордоне стали причиной серьёзных волнений населения Внутренней Сферы, а также у их соседей в Оккупационной Зоне Клана Нефритового Сокола.

WarShip'ы, которые с самого начала ушли с Ханом Келлом к APЗК, следующие: боевой корабль *Оборотень (Werewolf)* класса *МакКенна (McKenna)*, является флагманским кораблём Волков (в Изгнании); боевой крейсер *Непримиримый (Implacable)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)* и боевой крейсер Мать Джокаста (*Mother Jocasta*) класса *Камерон (Cameron)*, переименованный 31 декабря 3057 года в *Ульрик Керенский (Ulric Kerensky)*. Позднее добавились ещё корабли: 2 корвета *Отважный (Valiant)* и *Убийственный Удар (Killing Blow)* класса *Винсент Mk 42 (Vincent Mk 42)* и войсковой транспорт *Полнолуние (Full Moon)* класса *Потёмкин (Potemkin)*, который дополнительно вывез из домашних миров представителей низших каст.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Клан Волка всегда отличался в искусстве торговли, а Волки Фелана были вынуждены ещё больше оттачивать своё мастерство из-за нехватки ресурсов. Вдобавок к умению подходить к пределу (а зачастую и занижать его) Волки (в Изгнании) пытаются в большинстве батчеллов убедить своего оппонента выйти с меньшими силами, чем имеется в их распоряжении. В этом случае меньшее число воинов тратит меньше ресурсов для достижения той же самой цели. Однако Волки Фелана остаются способными воевать и в крупномасштабных сражениях. В нападении Звёздной Лиги на Оккупационную Зону Дымчатых Ягуаров Хан Келл в нескольких случаях рискнул своими лучшими Кластерами. Совсем недавно Ранна Керенская возглавляла против Призрачных Медведей 4-й Волчий Гвардейский Штурмовой Кластер, понесла тяжёлые потери в живой силе и Мехах.

Там, где система торгов становится утончённее, некоторые из Кланов могут заявить, что военная практика деградирует. На самом же деле Волки оказываются всего лишь более

Звезда Керенского

Волки (в Изгнании) добавили единственное новое убранство к их списку почестей — Звезда Керенского, белый дагерстар, эмалированный красным. Лицевая часть длинного, кинжалоподобного луча — красного цвета, в честь Николаса Керенского, а на оборотной стороне луча золотом высечено его имя. Четыре луча наименьших луча также красного цвета, на их оборотных сторонах высечены имена 4-х других знаменитых Керенских: Андери, брата Николаса Керенского, сражавшегося и погибшего на Эдеме; Аня, Хан Волков эпохи Золотого Века, чьё последнее героическое участие в Испытании Владения предотвратило захват генетического наследия Николаса Керенского Дымчатыми Ягуарами; Наташа, Чёрная Вдова, легендарно известная во всей Внутренней Сфере и среди Кланов; Ульрик, чьё предвидение и отвага напоминают его предков, и кто никогда не стеснялся делать то, что было необходимо, невзирая на цену. Эта награда даётся любому воину-Волку, продемонстрировавшему экстраординарную преданность Волкам и Пути Кланов, подобно тем, в чью честь была учреждена эта награда. Эта награда также стала личной меткой чести каждого члена Дома Родового Имени Керенский, кто надеется, что однажды их имена будут высечены на этой награде.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

Недавние испытания, которым подверглись изгнанные Волки, привели к появлению нескольких достаточно впечатляющих воинов.

ХАН ФЕЛАН КЕЛЛ

Без преувеличения Хана Фелана Келла можно назвать наиболее известным Ханом последнего столетия. Вольнорождённый воин из Внутренней Сферы, связанный Кланом Волка, он имел наследственную связь с Родовой Линией Вард, которая позволила ему получить престижное Родовое Имя Вард. Он выиграл Испытание Родового Имени, снискав славу самого молодого воина, получившего Родовое Имя, а также как самый молодой Хан, выбранный на этот пост сразу после получения Родового Имени в возрасте 21 года. После Войны Отказа Фелан Келл увёл значительное число Волков во Внутреннюю Сферу, обеспечив, таким образом, выживаемость принявшего его Клана.

Как Хан Фелан Келл доказал свою значимость, сохранив в живых свой Клан и процветая во враждебной области космоса. Его лидерство не оспаривается среди его последователей, к большому огорчению Хана Влада Варда. Давняя вражда между Ханом Феланом Келлом и Ханом Владом Вардом, в которой победу чаще всего одерживал Фелан, делала значительный вклад в ересь среди Волков, а также стала серьёзной причиной разногласий в ближайшем будущем.

САХАН МАРКО ХОЛЛ

Протеже Наташи Керенской, известной как Чёрная Вдова, Марко Холл вышел из компетентного, но очень непримечательного Родового Наследия. Лучшие генетики Волков не могут найти источник его обширных врождённых способностей, к которым он добавил впечатляющее умение под опекой Чёрной Вдовы. На поле боя он проявляет такой же естественный талант, как и Наташа Керенская, а также безжалостную устремлённость.

Как Звёздный Полковник старого подразделения Наташи, 13-го Волчьего Гвардейского, Марко Холл неохотно принял пост саХана, когда его на этот пост выдвинули выборные воины с Родовыми Именами из изгнанных Волков. Под командованием Марко Холла Кластер Волчьих Пауки работал как хорошо смазанная машина смерти и разрушения; смещение такого одарённого командира казалось пустой тратой ценных ресурсов. Фелан Келл решил эту дилемму, обозначив 13-й Волчий Гвардейский как командный Кластер Галактики Бета, одновременно сделав его Серебряным Кешиком Марко Холла. Его основное затруднение в продвижении было убрано, Марко Холл согласился стать саХаном, но отказался переименовывать подразделение.

Клан Адских Лошадей

С ними близкие отношения невозможны. Приди они во Внутреннюю Сферу, и мы обеспечим им Испытания.

Клан Ледяного Хеллиона

Трудно поверить, что мы некогда добровольно связались с этим Кланом, чьи желания постоянно превышают их возможности. Они мало чем смогут возразить нам.

Клан Нефритового Сокола

Мы будем душить любые попытки, которые они предпримут в надежде расширить свою Оккупационную Зону, и однажды поможем выкинуть их из Внутренней Сферы.

Клан Нова Кота

Как только мы доказали, что Кланов могут сосуществовать с Внутренней Сферой, мы ожидали, что Нова Коты перенесут наследие своего Клана в свой новый дом. Первоначальные отношения, возникшие с момента их вынужденного оставления домашних миров, — многообещающие.

Клан Снежного Ворона

Клан, с которым мы никогда не имели много контактов; мы не будем выносить суждение о Воронах до тех пор, пока они не сделают того же самого.

Клан Звёздного Ужа

Наши источники удивили нас истинными причинами Поглощения Клана Барсука Звёздными Ужами. Теперь же оба наших Клана вряд ли будут друг для друга делать многое.

Клан Стальной Гадюки

Их недавние столкновения с Соколами достаточны, что сделать их де-факто нашими союзниками. Если им будет нужна наша помощь, им стоит только попросить об этом.

Клан Волка

Хотя мы следуем своим путём, мы надеемся, что однажды мы объединим оба наших Клана и будем осеяны прошлой славой Волков.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: МАТЁРЫЕ ВОЛКИ

Галактика Альфа в ходе Войны Отказа была частью ударной силы Хана Фелана Келла, и последовала за ним во Внутреннюю Сферу, сформировав ядро военной мощи Клана Волка в Изгнании. Лишь 4-й Волчий Гвардейский Штурмовой Кластер обладал достаточной целостностью и соответствовал своему наименованию; другие Кластера были смешаны, чтобы сформировать новоокрещённые Волчий Легионерский и Волчий Ударный Гренадёрский. 3 Кластера Альфы принимали активное участие в недавнем нападении на Оккупационную Зону Дымчатых Ягуаров, захватив 4-й Кластер, 6-й Ягуарский Драгунский, как изорлу.

В качестве цветовой схемы Альфа использует коричневый или красновато-коричневый, с элементами чёрного.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Эванта Фетладрал выполняет роль телохранителя и военного адъютанта Хана Фелана Келла, и в его отсутствие командует Золотым Кешиком. Хотя она и претендует на пост Марко Холла, имеено он рекомендовал её на её нынешний пост.

ТАКТИКА

Галактика Альфа всегда была мастером затяжных сражений, в которых она вынуждала противника растратить все возможные боеприпасы, после чего выбивала врага с укрепленных позиций. Недавний молниеносный удар 4-го Волчьего Гвардейского на Утрехте – исключение из правил; Волки пожертвовали Тринарием, чтобы занять лучшую позицию против основных сил Призрачных Медведей.



Clan Command Trinary (Золотой Кешик) **Тринарий/Элита/Фанатики**

СО: Командир Галактики Хан Фелан Келл

Для Войны Отказа Золотой Кешик был укрупнён до размеров Кластера. После Войны Хан Фелан вернул изначальный размер Кешика, используя другие Тринарии для латания брешей в Тумене. На данный момент подразделение состоит из 2-х стратегических командных Звёзд ОмниМехов и истребителей и 1-й Звезды Элементалов и истребительных аппаратов. Раскраска своих машин и бронекостюмов в золотой цвет – единственная уступка этого подразделения специальным цветам или знакам отличия.



4th Wolf Guards Assault Cluster **(Волчья Ягода)**

СО: Звёздный Полковник Ранна Керенская

В недавнем столкновении с Призрачными Медведями 4-й понёс тяжёлые потери, включая потерю Тринария Вор и его командира, Звёздного Капитана Рагнара. Пока разведывательный Тринарий перестраивается, 4-й состоит из СуперНова Штурмового Тринария, Штурмового Тринария ОмниМехов и 2-х Боевых Тринариев Мехов и истребительных аппаратов.

После Войны Отказа 4-й Волчий Гвардейский принял новое название подразделения и взял в качестве своего знака отличия бешеного волка в прыжке. Многие воины звали в качестве фона парящие нефритово-зелёные перья, каждое из которых символизирует одного убитого Сокола.



1st Wolf Legion Cluster **(Преследующая Смерть)**

СО: Звёздный Полковник Дафна Викерс

Этот Кластер был сформирован комбинированием старых 328-го Штурмового и 279-го Боевого Кластеров. Успешное слияние стилей сражения и разработка боевой

философии между этими двумя подразделениями старых Волков сразу привлекло внимание Хана Келла к Звёздному Полковнику Викерс и в итоге привело её к посту Хранителя Закона. Она начала испытывать свой Кластер против других подразделений, расположенных в АРЗК в серии псевдобитв, разработанных для дальнейшего улучшения взаимодействия.

Знак отличия – изображение стаи волков, бегущей по холму, освещённых лунным полумесяцем.



AEROSPACE

1st Wolf Strike Grenadiers **(Кусающие Челюсти)**

СО: Звёздный Полковник Хэмптон Шрёдер

Ядро этого Кластера 4 Бинария формируют ОмниИстребителей. Для наземного усиления Хэмптон Шрёдер сформировал 2 Боевых СуперНова Бинариев, используя самые лёгкие ОмниМехи, специализирующиеся на быстром развёртывании.

1-й Ударный Гренадёрский не имеет знака отличия Кластера, позволив иметь каждому Тринарию свою собственную эмблему.



MECH

6th Wolf Guards Cluster (Драгуны) **3 Тринария/Элита/Сомневающиеся**

СО: Звёздный Полковник Логан Мун

Почти все до единого воины этого Кластера – из бывшего 6-го Ягуарского Дрануского. Хан Келл взял это подразделение как изорлу на Лабреа после того, как Логан Мун принял зеллбриген вместо того, чтобы быть уничтоженным войсками Келла, и проиграл дуэль. Хотя подразделение демонстрирует свою преданность Волкам, энтузиазм воинов при отстаивании политики Хранителей очень сомнителен.

Знак отличия – сфинксоподобное существо с телом ягуара и головой и передними лапами волка.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ВОЛКИ-МАРОДЁРЫ

Выстроенная вокруг 13-го Волчьего Гвардейского Марко Холла и остатков 16-го Боевого Кластера, Галактика Бета начала хорошо. Половина Беты вместе с Ханом Келлом принимала участие в нападении Звёздной Лиги на Оккупационную Зону Дымчатых Ягуаров. Тем временем саХан Марко Холл повёл 2 элитных Кластера на миры Нефритовых Соколов и нанёс краткие, но сокрушительные удары, заставив Соколов отказаться от попытки напасть, пока основная масса защитников АРЗК была далеко. Войска Холла не брали Соколов как связанных; захваченные воины-Соколы были отосланы обратно в свои подразделения с рисунком песочных часов «чёрная вдова» на их лбах.

Галактика Бета использует в основном белый и серый цвета, кроме Волчьих Пауков, оставивших свою изначальную цветовую схему – чёрно-красную.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Крейг Фетладрал – Элементал, превратившийся в МехВоина. Интенсивная восстановительная хирургия после ранений, полученных на Вотане, не позволила ему по-прежнему использовать бронекостюм. Однако как МехВоин Звёздный Полковник – среди лучших. Его настойчивость и увлечённость принесли ему Звезду Керенского.

ТАКТИКА

Почти уничтоженный в ходе контратаки Дымчатых Ягуаров на Пеште, 2-й перегруппировался и выдержал мощную фланговую атаку. Несмотря на свои потери, они сразились и сокрушили командный Тринарий Галактики Дельта Ягуаров. Никто из воинов-Ягуаров не ушёл с поля боя живым.



13th Wolf Guards Cluster

(Волчи Пауки)

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: саХан Марко Холл

'МЕСН

Это подразделение служит как командный Кластер Галактики Бета, хотя саХан Марко Холл отказывается дать подразделению такое наименование. 13-й включает в себя наибольшее число пожилых воинов и сломанных машин, из-за этого над ними подтрунивают и в шутку называют подразделением соламы.

Знак отличия – паук «чёрная вдова» на знаке отличия Клана. Многие воины также рисуют значок песочные часы «чёрная вдова», ставший знаменитым благодаря Наташе Керенской.



2nd Wolf Legion (Кровавые Змеи)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Алексия

'МЕСН

Выстроенная из уцелевших, собранных после Войны Отказа, 2-й Волчий Легионерский взял своё имя у старого 37-го Ударного – подразделения, из которого большинство офицеров 2-го. Звёздному Полковнику Алексии на Пеште в ходе жесткого сражения удалось сохранить многих элитных воинов подразделения, сохранив статус подразделения, вместо того, чтобы из-за потерь быть ниже его. 2-й Волчий Легионерский на данный момент развёртывает 3 Тринария ОмниМехов и 1 СуперНову истребительных аппаратов и Элементалов.

Знак отличия – сидящий красный волк, держащий зубами за пятку свою жертву.



16th Wolf Guards Battle Cluster

(Золотые Мародёры)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Крейг Фетладрал

'МЕСН

Командная СуперНовая и СуперНовая Боевой Тринарий, оба состоящие из ОмниМехов и Элементалов, – вершина достижений этого Кластера. Чистый аэрокосмический Тринарий и 2 смешанных Тринария Мехов и Элементалов завершают состав этого подразделения. 16-й часто разбивается на составляющие его Звёзды и сражается различными соединениями, позволяя своим воинам чувствовать себя достаточно независимыми от формирований типа Тринарий. Эта гибкость прекрасно оправдывает себя на поле боя.

Знак отличия – бегущий волк на фоне золотого, сияющего солнца.



2nd Wolf Strike Grenadiers (Калечащие)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Серрет

'МЕСН

Звёздный Полковник Серрет, вольнорождённый воин, получил и имел своё звание ещё за несколько лет до изгнания Волков-Хранителей во Внутреннюю Сферу. Его мастерство снискало ему огромное уважение среди воинов под его командованием, включая и некоторых вернорождённых не из 2-го с Родовыми Именами, бросавших ему последние 2 года вызовы за его пост.

Знак отличия – голова механического волка со стальными челюстями и ртом, полным зубов с остротой лезвий.



ГАЛАКТИКА ОМЕГА: СТРАЖИ ЛОГОВА

Не желая ослабления домашних миров в случае, если Клан Волка не избежит Войны Отказа, Ульрик Керенский приказал Галактике Омега сопровождать Фелана Келла во Внутреннюю Сферу. Т.к. она располагалась на планетах Оккупационной Зоны Волков и служила резервной силой для поддержания других гарнизонных Кластеров, Омега могла быть выслана без причинения больших беспокойств.

3 Кластера Омеги постоянно располагаются внутри Арк-Ройяльского Защитного Кордона. 2 из них приписаны к Арк-Ройялу, защищая контингент, имеющийся у Клана Волка. 3-й перемещается по различным мирам на границе с Кланом Нефритового Сокола.

Галактика Омега для своих машин и бронекостюмов использует ровный стальной цвет, с элементами бронзового.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Куэнтон – вольнорождённый воин с исключительной естественной способностью сражаться в ночных условиях и в других условиях плохой видимости. Даже если он не может ничего увидеть, то если он знаком с местностью, он обычно может предсказать реакцию врага на его манёвры. Его Гвардейский целиком доверяет мнению своего командира, и со смертносней эффективностью осуществляет его приказы.

Звёздный Полковник Срадак – один из тех редких Элементалов, которые выиграли своё Родовое Имя, победив МехВоина в ОмниМехе. С тех пор он дважды встречался с Мехами в одиночных сражениях, и оба раза побеждал. Его Элементалы – среди лучших, если требуется применить анти-Мех тактику.

ТАКТИКА

1-й Волчий Гвардейский научился двигаться без риска быть замеченным в ночных условиях и на ограниченном ландшафте. Звёздный Полковник Куэнтон обычно сражается вместе с Тринарием Плут, завязывая перестрелку, пока его крупные подразделения выходят на поле боя и окружают врага, не оставляя ему пути к отступлению.



Omega Galaxy Command Trinary (Бронзовый Кешик)

2 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Командир Галактики Кирстен Карнс

Несколько отходя от стандартов формирования Кешика Волков, 2-й Тринарий Командира Галактики Карнс состоит из 3-х Звёзд артиллерийских БэтлМехов. Все Элементалы в этих Звёздах обучены быть наводчиками. Командный Тринарий подразделения состоит из 2-х стратегических командных Звёзд Мехов и истребительных аппаратов и ещё одной Звезды Элементалов и истребителей.



1st Wolf Guardians Cluster (Ночные Бегуны)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Куэнтин

Члены 1-го Волчьего Гвардейского быстро справились с главным налётом на новое пристанище Клана Волка на Арк-Ройяле. Экстремисты Рагнарока вместе с ротой наёмников предприняли налёт, выбрав в качестве своей цели генетическое хранилище Волков. Это место защищал Штурмовой Тринарий, но он не смог выбить быстрое подразделение наёмников. Тринарий Плут Звёздного Полковника Куэнтон выследил их, и серией быстрых ударов вынудил их растянуться и оказаться между выжидавшим Боевым Тринарием и их DropShip'ом. Наёмники были уничтожены или казнены прямо на поле боя.

Знак отличия – силуэт воющего волка на фоне лунного полумесяца.



INFANTRY

2nd Wolf Guardians Cluster (Хитрецы Срадака)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дерак Срадак

2 чистых Тринария Элементалов формируют ядро этого Кластера, а остальные Тринарии имеют как минимум одну Звезду Элементалов. Подразделение предпочитает быстрых БэтлМехов, 2-й также развёртывает несколько бронемашин, разработанных для быстрого развёртывания Элементалов на поле боя.

Знак отличия на первый взгляд кажется непочтительным: измождённый, потрёпанный волк с предостерегающе оскаленными зубами. Ниже следуют слова, предупреждающие никогда не сбрасывать со счетов угрозу, независимо от её размера.



'MECH

3rd Wolf Guardians Assault Cluster (Кластер Цербер)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дрю Мехта

Хотя и находится под командованием аэрокосмического пилота, 3-й Гвардейский преимущественно состоит из БэтлМехов. Его командный Тринарий следует стандарту для стратегической командной Звезды Клана Волка. Все другие Тринарии – смешанные: 2 Звезды Мехов и Звезда истребителей или Элементалов. 3-й предпочитает тяжело вооружённые и тяжело бронированные машины, используя их в надёжной защитной тактике.

Знак отличия – мифологический Цербер, оскаленная трёхглавая собака.

КЛАНЫ-ХРАНИТЕЛИ

(положение на 17 января 3061 года)

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Командующий: Хан Дин Штайнер
Помощник: саХан Киран Телинов
Сила: приблизительно 6 Галактик (22 Кластера)

КЕШИКИ И ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Командир: Хан Дин Штайнер
Помощник: саХан Киран Телинов
Сила: 2 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Cobra Pharaoh Keshik	Элита	Фанатики	Strana Mechty
Cobra Temple Keshik	Элита	Надёжные	Homer
Alpha Naval Reserve	Вeterаны	Фанатики	-
Beta Naval Reserve	Регуляры	Надёжные	Homer

ГАЛАКТИКА АЛЬФА

Командир: Командир Галактики Алдрик Спаатц
Помощник: Звёздный Полковник Ицхак Штайнер
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
33rd Battle Cluster	Вeterаны	Надёжные	Homer
149th Cobra Guards	Элита	Надёжные	Homer
214th Cobra Fangs	Элита	Надёжные	Homer
243rd Cobra Guards	Регуляры	Фанатики	Homer

ГАЛАКТИКА БЕТА

Командир: Командир Галактики Йишаи Хоббс
Помощник: Звёздный Полковник Тан Икер
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
45th Cobra Grenadiers	Вeterаны	Сомневающиеся	Babylon
97th Cobra Guards	Регуляры	Надёжные	Babylon
121st Cobra Fangs	Регуляры	Надёжные	Babylon

ГАЛАКТИКА ГАММА

Командир: Командир Галактики Финдлей Катиб
Помощник: Звёздный Полковник Диана Телинова
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
59th Cobra Guards	Регуляры	Фанатики	Homer
254th Cobra Guards	Вeterаны	Надёжные	Homer
441st Cobra Guards	Новички	Надёжные	Babylon

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА

Командир: Звёздный Адмирал Тор Кардаан
Помощник: Звёздный Адмирал Себастьян Дана'Па
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
1st Cobra Coil	Вeterаны	Надёжные	Tanis
5th Cobra Coil	Регуляры	Сомневающиеся	Babylon
84th Cobra Fangs	Элита	Надёжные	Brim
170th Cobra Coil	Вeterаны	Надёжные	Tanis

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН

Командир: Командир Галактики Елена Норрис
Помощник: Звёздный Полковник Шауна
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
73rd Cobra Guards	Новички	Надёжные	Tanis
185th Cobra Fangs	Вeterаны	Фанатики	Tanis
268th Cobra Fangs	Регуляры	Фанатики	Tanis

ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Командир: Командир Галактики Синтия Бекетт
Помощник: Звёздный Полковник Лилит Чайяма
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
57th Cobra Guards	Надёжные	Сомневающиеся	Brim
116th Dragoon Cluster	Вeterаны	Надёжные	Brim
222nd Cobra Fangs	Вeterаны	Надёжные	Brim

КЛАН КОЙОТА

Командующий: Хан Салливан Кога
Помощник: саХан Силас Куфал
Сила: приблизительно 8 Галактик (35 Кластеров)

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Alpha Naval Reserve	Регуляры	Надёжные	-
Beta Naval Reserve	Регуляры	Фанатики	-

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (ДУХ КОЙОТА)

Командир: Хан Салливан Кога
Помощник: Звёздный Полковник Санция Куфал
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Golden Keshik	Вeterаны	Фанатики	Strana Mechty
Silver Keshik	Элита	Надёжные	Strana Mechty
Brozne Keshik	Регуляры	Надёжные	Babylon
38th Assault Cluster	Вeterаны	Фанатики	Babylon
72nd Reserve Battle Cluster	Регуляры	Надёжные	Babylon

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (СЕРДЦЕ КОЙОТА)

Командир: Командир Галактики Натрон Козырев
Помощник: Звёздный Полковник Фаррин Куфал
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
9th Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Londerholm
19th Battle Cluster	Вeterаны	Надёжные	Londerholm
34th Strike Cluster	Элита	Надёжные	Londerholm
67th Assault Cluster	Вeterаны	Фанатики	Londerholm
44th Reserve Battle Cluster	Регуляры	Фанатики	Londerholm

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН (ПОДКРАДЫВАЮЩИЕСЯ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Райвен Клеарутер
Помощник: Звёздный Полковник Адхэм Стил
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
12th Battle Cluster	Регуляры	Фанатики	Foster
49th Battle Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	Foster
50th Assault Cluster	Элита	Фанатики	Foster
95th Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Foster
55th Reserve Strike Cluster	Вeterаны	Надёжные	Foster

ГАЛАКТИКА ЗЕТА (БЫСТРЫЕ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Бренда Куфал
Помощник: Звёздный Полковник Луджи Стил
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
8th Recon Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	Delios
69th Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Delios
80th Strike Cluster	Вeterаны	Фанатики	Delios
81st Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Delios
101st Reserve Battle Cluster	Регуляры	Фанатики	Delios

ГАЛАКТИКА ЛЯМБДА (БРОНИРОВАННЫЕ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Алексис Черновков
Помощник: Звёздный Полковник Китара Куфал
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
7th Assault Cluster	Регуляры	Надёжные	Foster
10th Battle Cluster	Регуляры	Надёжные	Foster
18th Assault Cluster	Вeterаны	Надёжные	Foster
10th0 Assault Cluster	Вeterаны	Фанатики	Foster

ГАЛАКТИКА НЮ (СЕРЫЕ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Лео Кога
Помощник: Звёздный Полковник Ашар Ливен
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
92nd Fighter Wing	Вeterаны	Надёжные	New Kent
120th Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	New Kent
330th Solahma Attack Cluster	Новички	Сомневающиеся	New Kent

ГАЛАКТИКА ОМИКРОН (ДРЕВНИЕ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Анна Скайс
Помощник: Звёздный Полковник Шелби Джеррико
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
98th Strike Cluster	Регуляры	Фанатики	Babylon
246th Strike Cluster	Вeterаны	Фанатики	Delios
990th Composite Battle	Регуляры	Сомневающиеся	Babylon
509th Solahma Battle Cluster	Регуляры	Надёжные	Babylon

ГАЛАКТИКА РО (КАРАУЛЬНЫЕ КОЙОТЫ)

Командир: Командир Галактики Жакус Кога
Помощник: Звёздный Полковник Корриган Стил
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
58th Battle Cluster	Новички	Сомневающиеся	Tamaron
202nd Attack Cluster	Регуляры	Надёжные	Tamaron
397th Solahma Battle Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Londerholm
403th Solahma Battle Cluster	Вeterаны	Надёжные	Tamaron

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

Командующий: Хан Барбара Сеннет
Помощник: саХан Ангус Лабов
Сила: приблизительно 8 Галактик (33 Кластера)

АЛЬФА (ГАЛАКТИКА СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР)

Командир: Хан Барбара Сеннет
Помощник: Звёздный Полковник Уэллем
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Diamond Skate	Элита	Фанатики	Strana Mechty
39th Strike Cluster	Элита	Надёжные	Babylon
21st Combined Assault	Элита	Фанатики	Babylon
27th Cruiser Cluster	Вeterаны	Надёжные	New Kent

БЕТА (ГАЛАКТИКА ХИЩНИК)

Командир: Командир Галактики Райвен Гиберти
Помощник: Звёздный Полковник Юрий Борджев
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Pearl Skate	Элита	Надёжные	Barcella
7th Cruiser Cluster	Вeterаны	Надёжные	Barcella
6th Strike Cluster	Элита	Надёжные	Barcella
42nd Combined Strike	Вeterаны	Сомневающиеся	Barcella

ГАММА (ГАЛАКТИКА КУСАЮЩИЕ ЧЕЛЮСТИ)

Командир: саХан Ангус Лабов
Помощник: Звёздный Капитан Анастасия
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Emerald Skate	Элита	Фанатики	Strana Mechty
8th Assault Cluster	Элита	Сомневающиеся	Paxon
21st Strike Cluster	Вeterаны	Надёжные	Tathis
28th Cruiser Cluster	Регуляры	Фанатики	Tathis

ЛЯМБДА СПИНА (ГАЛАКТИКА ЗВЁЗДНЫЙ УДАР)

Командир: Командир Галактики Стивен Фолк
Помощник: Звёздный Полковник Терренс
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Sapphire Skate	Вeterаны	Надёжные	WarShip Bloodlust
11st Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Paxon
15th Cruiser Cluster	Регуляры	Надёжные	Paxon

РО СПИНА (ГАЛАКТИКА СТАЛЬНАЯ ДУША)

Командир: Командир Галактики Евангелина "Ангел" Кларк
Помощник: Звёздный Полковник Трации Нагасава
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Opal Skate	Элита	Фанатики	Priori
33rd Combined Strike	Новички	Сомневающиеся	Priori
13th Cruiser Cluster	Вeterаны	Надёжные	Strato Domingo

ОМЕГА (ГАЛАКТИКА ЗАПАХ КРОВИ)
Командир: Командир Галактики Блейк Хоукер
Помощник: Звёздный Полковник Фримонт
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Coral Skate	Элита	Сомневающиеся	Delios
101st Strike Cluster	Новички	Надёжные	Barcella
35th Cruiser Cluster	Новички	Сомневающиеся	Paxon
57th Combined Assault	Регуляры	Фанатики	Babylon
17th Air Assault Cluster	Новички	Надёжные	-

СИГМА (ГАЛАКТИКА ЩЕНКИ ЛИСЫ)
Командир: Командир Галактики Дуэйн Борджев
Помощник: Звёздный Полковник Аманда
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Moonstone Skate	Вeterаны	Сомневающиеся	New Kent
23rd Strike Cluster	Регуляры	Надёжные	Lum
61st Air Assault Cluster	Новички	Надёжные	Priori
8th Cruiser Cluster	Регуляры	Надёжные	New Kent
79th Strike Cluster	Новички	Фанатики	

ЗЕТА (ГАЛАКТИКИ ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЕ ВОДЫ)
Командир: Командир Галактики Катерина Каласа
Помощник: Звёздный Капитан Джуэлл
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
The Agate Skate	Элита	Фанатики	Strato Domingo
51st Strike Cluster	Новички	Надёжные	Strato Domingo
83th Combined Strike	Вeterаны	Фанатики	Strana Mechty
27th Combined Strike	Регуляры	Сомневающиеся	Tathis
44th Cruiser Cluster	Регуляры	Надёжные	Tathis

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

Командующий: Хан Бьёрн Йоргенссон
Помощник: саХан Алета Кабрински
Сила: приблизительно 13 Галактик (58 Кластеров)

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (ЗОЛОТЫЕ МЕДВЕДИ)

Командир: Хан Бьёрн Йоргенссон
Помощник: Звёздный Полковник Эдора ДельВиллар
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Command SuperNova	Элита	Фанатики	Alshain
Trinary Galaxy Command	Элита	Фанатики	Alshain
1st Bear Guards	Элита	Фанатики	Arcadia
3rd Bear Guards	Элита	Надёжные	Trondheim
50th Striker Cluster	Элита	Фанатики	Alshain
1st Rasalhague Bears	Вeterаны	Сомневающиеся	Utrecht

ГАЛАКТИКА БЕТА (НОЧНЫЕ РЕВУНЫ)

Командир: Хранитель Закона Лори Тсенг
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Trinary Galaxy Command	Элита	Надёжные	Strana Mechty
12th Bear Chevaliers	Вeterаны	Надёжные	Sternwerde
304th Assault Cluster	Элита	Надёжные	Maule
332nd Assault Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	Rubigen
14th Battle Cluster			Eguilles

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (БЛИЦКРИГ)

Командир: Командир Галактики Роберто Снука
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Trinary Galaxy Command	Элита	Фанатики	Kempton
8th Bear Cuirassiers	Элита	Фанатики	Toffen
73rd Battle Cluster	Элита	Фанатики	Kempton
68th Striker Cluster	Элита	Надёжные	Ardoz
115th Striker Cluster	Элита	Фанатики	Vipaava
140th Striker Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	Predlitz

ГАЛАКТИКА РО (МЕДВЕЖЬЯ СУЩНОСТЬ)

Командир: Командир Галактики Майкл Хоукинс
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Trinary Galaxy Command	Элита	Фанатики	Spittal
18th Battle Cluster	Вeterаны	Фанатики	Spittal
243rd Battle Cluster	Элита	Надёжные	Alshain
283rd Battle Cluster	Вeterаны	Фанатики	Susquehanna
287th Battle Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	Pinnacle
300th Battle Cluster	Регуляры	Фанатики	Alshain

ГАЛАКТИКА ОМЕГА (РАЗЪЯРЁННЫЕ МЕДВЕДИ)

Командир: Командир Галактики Хантер Тсенг
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Trinary Galaxy Command	Элита	Фанатики	Polcenigo
139th Striker Cluster	Вeterаны Вeterаны	Фанатики	Mannedorf
5th Bear Guards	Регуляры	Фанатики	Polcenigo
357th Assault Cluster	Регуляры	Фанатики	Radlje
10th Bear Cuirassiers		Надёжные	Tinaca

ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Командир: Командир Галактики Джоселин Вонг
Помощник: Звёздный Полковник Кенбарг ДельВиллар
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
1st Claw	Элита	Фанатики	Alshain
2nd Claw	Элита	Надёжные	Utrecht
3rd Claw	Вeterаны	Надёжные	Predlitz
4th Claw	Регуляры	Фанатики	Susquehanna

ГАЛАКТИКА ТЕТА

Командир: Командир Галактики Джерард Хамбаш
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
3rd Bear Regulars	Вeterаны	Надёжные	Casere
17th PGC	Вeterаны	Фанатики	Marawi
30th PGC	Регуляры	Сомневающиеся	Marawi
7th Phalanx	Регуляры	Надёжные	Casere

ГАЛАКТИКА КАППА

Командир: Командир Галактики Рея Девон
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
4th Bear Regulars	Вeterаны	Фанатики	Arcadia
11th PGC	Вeterаны	Надёжные	Damian
14th PGC	Регуляры	Надёжные	Radlje
63rd PGC	Регуляры	Сомневающиеся	Goito

ГАЛАКТИКА КСИ

Командир: Командир Галактики Брэдли Буржон
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
5th Bear Regulars	Элита	Надёжные	Constance
10th PGC	Элита	Сомневающиеся	Kaesong
42nd PGC	Вeterаны	Сомневающиеся	Sheliak
56th PGC	Регуляры	Фанатики	Thessalonika

ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Командир: Командир Галактики Кедрик Гилмур
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
6th Bear Regulars	Вeterаны	Надёжные	Jarret
33rd PGC	Регуляры	Сомневающиеся	Jarret
55th PGC	Вeterаны	Фанатики	Pomme de Terre
69th PGC	Регуляры	Надёжные	Soverzene

ГАЛАКТИКА ПИ

Командир: Командир Галактики Азраил Беккер
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
23rd PGC	Вeterаны	Фанатики	Soverzene
29th PGC	Регуляры	Фанатики	Jeresko
54th PGC	Новички	Надёжные	Thule
5th Phalanx	Регуляры	Надёжные	Santander V
13th Phalanx	Регуляры	Надёжные	Porthos

ГАЛАКТИКА СИГМА

Командир: Командир Галактики Александар
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
7th Bear Regulars	Вeterаны	Надёжные	Krenice
12th PGC	Регуляры	Надёжные	Last Frontier
10th Phalanx	Элита	Фанатики	Krenice
21st Phalanx	Регуляры	Надёжные	Last Frontier

ГАЛАКТИКА ТАУ

Командир: Командир Галактики Азраил Беккер
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
1st Bear Regulars	Элита	Фанатики	Goito
2nd Bear Regulars	Вeterаны	Надёжные	Halesoven
9th PGC	Вeterаны	Надёжные	Holmsbu
18th PGC	Регуляры	Сомневающиеся	Vipaava
37th PGC	Новички	Надёжные	Pomme de Terre

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

Командующий: Хан Ариэль Суворова

Помощник: саХан Нельсон Элам

Сила: приблизительно 7 Галактик (24 Кластера)

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (ГОРНЫЕ МЫСЛИТЕЛИ)

Командир: Хан Ариэль Суворова
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
24th Scorpion Cuirassiers	Элита	Надёжные	Tokasha
14th Scorpion Hussars	Элита	Сомневающиеся	Huntress
8th Scorpion Dragoons	Вeterаны	Сомневающиеся	Tokasha/Babylon
35th Scorpion Cuirassiers	Регуляры	Фанатики	Huntress

ГАЛАКТИКА БЕТА (ПЕСЧАНЫЕ БЕГУНЫ)

Командир: саХан Нельсон Элам
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
23rd Scorpion Cuirassiers	Элита	Фанатики	Marshall
22nd Scorpion Uhlands	Вeterаны	Фанатики	Marshall
6th Scorpion Hussars	Вeterаны	Фанатики	Dagda
1st Cateran Cluster	Элита	Надёжные	Dagda

ГАЛАКТИКА ГАММА (ОБИТАТЕЛИ ПЕЩЕР)

Командир: Хранитель Закона Кайри Бен-Шимон
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
16th Scorpion Dragoons	Вeterаны	Фанатики	Roche
3rd Scorpion Cuirassiers	Вeterаны	Фанатики	Roche
8th Scorpion Uhlands	Регуляры	Фанатики	Roche
14th Scorpion Grenadiers	Элита	Фанатики	Roche/Strana Mechty

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (ГАРНИЗОН БОРОДИНО)

Командир: Командир Галактики Линкольн Динур
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
17th Scorpion Cuirassiers	Вeterаны	Фанатики Наёжные	Dagda
20th Scorpion Grenadiers	Регуляры	Фанатики	Dagda
7th Scorpion Grenadiers	Регуляры		Dagda

ГАЛАКТИКА РО (ГАРНИЗОН НОВОГО АШУРА)

Командир: Командир Галактики Юлиан Киров
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
5th Scorpion Cuirassiers	Регуляры	Сомневающиеся	Roche
10th Scorpion Dragoons	Регуляры	Наёжные	Roche
8th Scorpion Grenadiers	Элита	Фанатики	Roche

ГАЛАКТИКА ТАУ (ГАРНИЗОН ФОРТА ФЭЙРЧАЙЛД)

Командир: Командир Галактики Эвелин Бухаллина
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
4th Scorpion Cuirassiers	Вeterаны	Фанатики Наёжные	Tokasha
4th Scorpion Uhlands	Регуляры	Фанатики	Tokasha
2nd Scorpion Hussars	Регуляры		Tokasha

ГАЛАКТИКА МЮ (ГАРНИЗОН КУИНСЛЭНДА)

Командир: Командир Галактики Эллисон Баба
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
11th Scorpion Dragoons	Новички	Наёжные	Marshall
12th Scorpion Cuirassiers	Вeterаны	Наёжные	Marshall
33rd Scorpion Grenadiers	Регуляры	Сомневающиеся	Marshall

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Командующий: Хан Линн МакКенна
Помощник: саХан Брин Купер
Сила: приблизительно 6 Галактик (26 Кластеров)

КЕШИК КОРВУС

Командир: Хан Линн МакКенна
Сила: 1 Тринарий, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Corvus Keshik	Элита	Фанатики	Strana Mechty
Fleet Command Star	Элита	Фанатики	Lum

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (ГАЛАКТИКА БЫСТРОЕ КРЫЛО)

Командир: Командир Галактики Торстен Магнус
Сила: 5 Кластеров, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Swift Wing Naval Assault Star	Элита	Фанатики	Homer
1st Raven Phalanx	Элита	Фанатики	Homer
6th Raven Battle Cluster	Ветераны	Сомневающиеся	Homer
9th Raven Striker Cluster	Элита	Надёжные	Circe
4th Raven Wing Cluster	Элита	Фанатики	Circe
5th Raven Wing Cluster	Ветераны	Фанатики	Homer

ГАЛАКТИКА БЕТА (ГАЛАКТИКА ШТОРМОВАЯ ВОРОНА)

Командир: Командир Галактикии Раган МакКоркелл
Сила: 3 Кластера, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Storm Crow Naval Pursuit Star	Элита	Фанатики	Bearclaw
5th Raven Stoop Cluster	Элита	Фанатики	Bearclaw
14th Raven Battle Cluster	Ветераны	Сомневающиеся	Bearclaw
9th Raven Wing Cluster	Ветераны	Надёжные	Bearclaw

ГАЛАКТИКА ГАММА (ГАЛАКТИКА ЯСТРЕБИНАЯ ГОЛОВА)

Командир: Командир Галактики Тристен Кроу
Сила: 4 Кластера, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Brim Naval Assault Star	Ветераны	Фанатики	Brim
97th Raven Striker Cluster	Ветераны	Надёжные	Bearclaw
1st Raven Regulars	Ветераны	Фанатики	Brim
3rd Raven Auxiliaries	Регуляры	Надёжные	Brim
12th Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Brim

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА

Командир: Командир Галактики Морган Суханов
Сила: 4 Кластера, 2 Военно-космические Звезды

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Lum Garrison Alpha Star	Регуляры	Фанатики	Lum
Lum Garrison Beta Star	Регуляры	Фанатики	Lum
2nd Raven Phalanx	Регуляры	Фанатики	Lum
5th Raven Auxiliaries	Регуляры	Надёжные	Lum
4th Raven Garrison Cluster	Новички	Надёжные	Lum
Delta Solahma Cluster	Ветераны	Сомневающиеся	Lum

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН

Командир: Командир Галактики Рамон МакКенна
Сила: 4 Кластера, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Snow Raven Assault Star	Ветераны	Фанатики	Hellgate
4th Raven Regulars	Ветераны	Фанатики	Hellgate
7th Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Hellgate
8th Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Hellgate
Epsilon Solahma Cluster	Ветераны	Надёжные	Hellgate

ГАЛАКТИКА КАППА

Командир: Командир Галактики Патриция Харпер
Сила: 5 Кластеров, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Circe Battle Star	Ветераны	Надёжные	Deep Periphery
6th Raven Regulars	Ветераны	Фанатики Надёжные	Circe
7th Raven Regulars	Регуляры	Надёжные	Circe
2nd Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Circe
15th Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Circe
16th Raven Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Circe

ГАЛАКТИКА МЮ (ГАРНИЗОН КУИНСЛЭНДА)

Командир: Командир Галактики Эллисон Баба
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
11th Scorpion Dragoons	Новички	Надёжные	Marshall
12th Scorpion Cuirassiers	Ветераны	Надёжные	Marshall
33rd Scorpion Grenadiers	Регуляры	Сомневающиеся	Marshall

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

Командующий: Хан Перигард Зелман
Помощник: саХан Бретт Эндрюс
Сила: приблизительно 10 Галактик (45 Кластеров)

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (СТАЛЬНАЯ ГАДЮКА)

Командир: саХан Бретт Эндрюс
Помощник: Звёздный Полковник Кимберли Хоскинс
Сила: 7 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Triasch Keshik	Элита	Фанатики	Strana Mechty
Steel Viper Naval Reserve	Элита	Фанатики	Jabuka
1st Viper Guards	Элита	Фанатики	Blair Atholl
2nd Viper Guards	Элита	Фанатики	Jabuka
3rd Viper Guards	Элита	Фанатики	Blair atholl
400th Assault Cluster	Ветераны	Надёжные	Jabuka
Alpha Solahma Cluster	Регуляры	Надёжные	Jabuka
Alpha Newt Cluster	Новички	Фанатики	Jabuka

ГАЛАКТИКА БЕТА (ГАЛАКТИКА СТАЛЬНЫЕ ЗУБЫ)

Командир: Командир Галактики Ангелика Зелман
Помощник: Звёздный Полковник Аликс Синклер
Сила: 6 Кластеров, 1 Тринарий, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Steel Fang Strike Star	Элита	Фанатики	Goat Path
Viper Fusiliers	Элита	Надёжные	Goat Path
126th Striker Cluster	Ветераны	Фанатики	Goat Path
195th Striker Cluster	Ветераны	Сомневающиеся	Antares
233rd Battle Cluster	Ветераны	Надёжные	Deep Periphery
9th Viper Guards	Регуляры	Надёжные	Deep Periphery
Beta Newt Trinary	Новички	Фанатики	Antares

ГАЛАКТИКА ГАММА (ГАЛАКТИКА АТАКУЮЩАЯ ЗМЕЯ)

Командир: Командир Галактики Джеймс Эндрюс
Помощник: Звёздный Полковник Лоуренс Патрик
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
423rd Assault Cluster	Ветераны	Надёжные	Twycross
428th Assault Cluster	Ветераны	Надёжные	Twycross
51st Battle Cluster	Ветераны	Надёжные	Trell II
94th Battle Cluster	Ветераны	Надёжные	Trell II
57th Striker Cluster	Элита	Надёжные	Twycross

ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Командир: Командир Галактики Сорен Гримальди
Помощник: Звёздный Полковник Шейн Стоклас
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
1st Fang	Вeterаны	Надёжные	Parakoila
2nd Fang	Регуляры	Сомневающиеся	Parakoila
38th Phalanx	Вeterаны	Надёжные	Graus
71st Phalanx	Регуляры	Надёжные	Graus

ГАЛАКТИКА РО

Командир: Командир Галактики Ларс Варга
Помощник: Звёздный Полковник Маурицио Гримани
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
5th Legion	Вeterаны	Фанатики	Jabuka
3rd Fang	Регуляры	Сомневающиеся	Jabuka
4th Fang	Регуляры	Надёжные	Benflid
141st Phalanx	Вeterаны	Надёжные	Montmarault
164th Phalanx	Вeterаны	Надёжные	Montmarault

ГАЛАКТИКА ХИ

Командир: Командир Галактики Джордж Мерсер
Помощник: Звёздный Полковник Натали Чапмен
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
1st Legion	Вeterаны	Надёжные	Blair Atholl
5th Viper Regulars	Вeterаны	Сомневающиеся	Antares
11th Viper Regulars	Регуляры	Надёжные	Antares

ГАЛАКТИКА ОМЕГА

Командир: Командир Галактики Антоний Кохрейн
Помощник: Звёздный Полковник Льюис Тамм
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
9th Fang	Регуляры	Надёжные	Waldorff
10th Fang	Регуляры	Надёжные	Waldorff
80th Fang	Регуляры	Фанатики	Waldorff
167th Phalanx	Регуляры	Надёжные	Persistence

ГАЛАКТИКА ПСИ

Командир: Командир Галактики Сол Ахмед
Помощник: Звёздный Полковник Питр Мастерс
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
144th Phalanx	Вeterаны	Надёжные	Orkney
165th Phalanx	Регуляры	Сомневающиеся	Orkney
83rd Fang	Новички	Сомневающиеся	Bensinger

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (ГАЛАКТИКА ФЕР-ДЕ-ЛАНС)

Командир: Командир Галактики Николь Хоскинс
Помощник: Звёздный Полковник Харольд Синклер
Сила: 3 Кластера, 1 Военно-космическая Звезда

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Steel Coil Patrol Star	Элита	Надёжные	Arcadia
93rd Assault Cluster	Вeterаны	Надёжные	Arcadia
104th Assault Cluster	Вeterаны	Сомневающиеся	New Kent
61st Striker Cluster	Регуляры	Надёжные	Grants Station

ГАЛАКТИКА НЮ

Командир: Командир Галактики Кэррон Моффат
Помощник: Звёздный Полковник Тобиас Жуков
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
14th Viper Regulars	Вeterаны	Надёжные	Homer
17th Viper Regulars	Регуляры	Надёжные	Marshall
131st Phalanx	Регуляры	Надёжные	Marshall
29th Fang	Регуляры	Надёжные	Arcadia
33rd Phalanx	Новички	Надёжные	New Kent

КЛАН ВОЛКА (в изгнании)

Командующий: Хан Фелан Келл
Помощник: саХан Марко Холл
Сила: приблизительно 3 Галактики (11 Кластеров)

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ (ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ)

Командир: Звёздный Адмирал Вольфганг Шоу
Помощник: Звёздный Коммодор Шериф Мехта

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
WarShip Fleet	Вeterаны	Фанатики	-
Naval Reserves	Регуляры	Надёжные	-

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (МАТЁРЫЕ ВОЛКИ)

Командир: Хан Фелан Келл
Помощник: Звёздный Полковник Эванта Фетладрал
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Clan Command Trinary	Элита	Фанатики	Arc-Royal
4th Wolf Guards Cluster	Элита	Фанатики	Arc-Royal
1st Wolf Legion Cluster	Вeterаны	Фанатики	Koniz
1st Wolf Strike Grenadiers	Вeterаны	Надёжные	Koniz
6th Wolf Guards Cluster	Элита	Сомневающиеся	Arc-Royal

ГАЛАКТИКА БЕТА (ВОЛКИ-МАРОДЁРЫ)

Командир: саХан Марко Холл
Помощник: Звёздный Капитан Дерринджер Радик
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
13th Wolf Guards Cluster	Элиты	Фанатики	Arc-Royal
2nd Wolf Legion	Вeterаны	Фанатики	Morges
16th Wolf Guards Battle	Элита	Надёжные	Arc-Royal
2nd Wolf Strike Grenadiers	Регуляры	Надёжные	Arc-Royal

ГАЛАКТИКА ОМЕГА (СТРАЖИ ЛОГОВА)

Командир: Командир Галактики Кирстен Карнс
Помощник: Звёздный Капитан Юрий
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Домашний мир
Command Trinary	Элита	Надёжные	Morges
1st Wolf Guardians Cluster	Вeterаны	Фанатики	Arc-Royal
2nd Wolf Guardians Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Arc-Royal
3rd Wolf Guardians Assault	Регуляры	Надёжные	Morges

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 бэтчелл 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 бэтчелл 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 бэтчелл 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 (Bondsman)

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.

Монастыри (Cloisters)

Военно-политические фракции Клана Облачной Кобры, выстроенные на основе религиозных вер.

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.

ЭкХан (ecKhan)

Глава Монастыря Клана Облачной Кобры.

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.

Вольнорождённый (Freeborn)

Человек, зачатый и рождённый естественным путём, называется вольнорождённым. Упор на программе искусственного выращивания позволил обществу Кланов по-новому взглянуть на таких людей как на людей второго сорта.

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.

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-овеститель, 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. ИлХан 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 илХану необычную власть, вроде права отклонить любые обвинения, вынесенные до Совета клана или Великого Совета, которые он или она посчитает фивольными.

Мастер-кодекс (Master Codex)

Мастер-кодекс состоит из основных файлов Клана программы выращивания, списки ДНК и генеалогию любого вернорождённого воина, живого или мёртвого.

Куча-мала (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 Великой Куча-мала.

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 бэтчелл 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 больше, чем у оспаривающей стороны. На практике в результате торгов среди тех, кто защищая 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 бронекосяках.

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 библейского слова "selah", означающего 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 (сиблингами). Несколько кланов, наиболее известен из которых Клан Волка, создают сибко из членов нескольких Домов Родовых Имён 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.

Стравар (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 приводящего 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-Хранителей 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 Master Rules* обозначается как *BMR*.

Создание сценариев включает в себя правила и таблицы для быстрого создания сценариев *BattleTech* и развёртывания подразделений Кланов в игре. В *Тумене Хранителей* рассказывается о необязательных правилах для моделирования уникальных характеристик различных Галактик и Кластеров, предварительно описанных в этом руководстве. В заключительных трёх секциях - *Бронекостюмы Хранителей*, *Новое оборудование* и *Новые Мехи* - даётся описание и игровая информация для нового вооружения и ТС.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Для создания сценариев с участием войск Хранителей могут быть использованы правила, изложенные в *BMR* на с.97-108. Тип сценария «Испытание Положения» добавляет ещё один необязательный выбор для игры, что описывается ниже. Эта секция также представляет таблицы Warden Clan Random 'Mech Assignment для использования их с правилами Создания Юнита по *BMR*.

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.

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, кто с кем столкнётся. Каждый защищающийся игрок должен выбрать 3 ОмниМеха, используя соответствующую колонку в таблице Random 'Mech Assignment: Warden Clan Front-Line на с.172. 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.174).

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 элльбригена.

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, отступив через свой домашний край. 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.

ПРИВЯЗКА МЕХОВ

Чтобы сгенерировать войска Хранителей, воспользуйтесь обычными правилами Создания Юнитов (начиная со с.102, *BMR*) с добавлением следующих таблиц Random 'Mech Assignment.

ТАБЛИЦА SCENARIO TYPE	
Бросок 1D6	Тип сценария
1	Бой насмерть
2	Испытание Положения
3	Удержать позицию
4	Извлечение
5	Прорыв
6	Преследование



RULES

RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: WARDEN CLAN FRONT LINE

Light

'Mechs 2D6	Cloud Cobra	Coyote	Diamond Shark	Ghost Bear	Goliath Scorpion	Snow Raven	Steel Viper
2	Hankyu C	Hankyu C	Fire Moth A	Mist Lynx C	Horned Owl	Fire Moth H	Fire Moth H
3	Adder C	Adder C	Adder C	Fire Moth A	Fire Moth B	Fire Moth A	Mist Lynx Prime
4	Adder A	Fire Falcon E	Adder B	Adder D	Kit Fox C	Adder C	Hankyu B
5	Adder B	Mist Lynx C	Hankyu Prime	Fire Moth B	Jenner IIC	Adder A	Adder Prime
6	Fire Moth D	Adder A	Adder A	Fire Moth D	Fire Falcon B	Fire Moth Prime	Kit Fox C
7	Kit Fox A	Adder Prime	Adder Prime	Fire Moth Prime	Fire Moth D	Kit Fox D	Fire Moth A
8	Adder Prime	Fire Moth Prime	Mist Lynx Prime	Adder Prime	Adder Prime	Kit Fox Prime	Hankyu Prime
9	Kit Fox C	Adder Prime	Mist Lynx A	Fire Moth C	Hankyu C	Kit Fox B	Hankyu C
10	Mist Lynx B	Mist Lynx B	Hankyu C	Adder B	Mist Lynx C	Mist Lynx B	Mist Lynx B
11	Mist Lynx C	Fire Moth D	Fire Moth Prime	Kit Fox S	Incubus	Mist Lynx Prime	Kit Fox Prime
12	Fire Falcon B	Fire Falcon B	Adder D	Fire Moth H	Horned Owl	Mist Lynx C	Adder B

Medium

'Mechs 2D6	Cloud Cobra	Coyote	Diamond Shark	Ghost Bear	Goliath Scorpion	Snow Raven	Steel Viper
2	Black Lanner A	Pouncer Prime	Hunchback IIC	Viper H	Battle Cobra B	Nova S	Black Lanner Prime
3	Stormcrow B	Stormcrow E	Nova A	Ice Ferret Prime	Ice Ferret D	Viper A	Shadow Cat B
4	Shadow Cat A	Viper B	Ice Ferret Prime	Viper A	Nova Prime	Ice Ferret Prime	Nova Prime
5	Viper A	Viper A	Grendel B	Viper B	Stormcrow Prime	Viper Prime	Viper Prime
6	Stormcrow Prime	Stormcrow B	Stormcrow Prime	Stormcrow C	Vapor Eagle	Nova C	Battle Cobra Prime
7	Battle Cobra Prime	Stormcrow Prime	Grendel Prime	Viper Prime	Phantom C	Nova Prime	Battle Cobra B
8	Viper B	Stormcrow D	Nova Prime	Viper D	Pouncer Prime	Stormcrow D	Ice Ferret B
9	Stalking Spider	Nova Prime	Grendel C	Viper C	Battle Cobra Prime	Shadow Cat B	Stormcrow Prime
10	Nova A	Ice Ferret Prime	Nova A	Nova Prime	Nova A	Phantom B	Nova B
11	Phantom Prime	Nova A	Grendel A	Nova C	Stormcrow C	Ice Ferret C	Grendel A
12	Pouncer Prime	Grendel Prime	Ice Ferret H	Stooping Hawk Prime	Battle Cobra A	Hankyu A	Ice Ferret Prime

Heavy

'Mechs 2D6	Cloud Cobra	Coyote	Diamond Shark	Ghost Bear	Goliath Scorpion	Snow Raven	Steel Viper
2	Night Gyr C	Crossbow Prime	Timber Wolf Prime	Nova Cat C	Night Gyr A	Cauldron-Born C	Loki A
3	Mad Dog Prime	Mad Dog Prime	Summoner Prime	Summoner Prime	Mad Dog Prime	Summoner Prime	Crossbow B
4	Timber Wolf Prime	Timber Wolf C	Mad Dog B	Hellbringer Prime	Cauldron-Born B	Mad Dog Prime	Crossbow Prime
5	Night Gyr Prime	Summoner D	Mad Dog C	Mad Dog A	Glass Spider 2	Mad Dog A	Summoner Prime
6	Cauldron-Born B	Hellbringer Prime	Summoner A	Mad Dog C	Black Python	Timber Wolf C	Hellbringer B
7	Mad Dog B	Timber Wolf Prime	Mad Dog Prime	Mad Dog Prime	Hellbringer Prime	Timber Wolf Prime	Crossbow Prime
8	Summoner C	Timber Wolf A	Cauldron-Born A	Mad Dog B	Summoner D	Mad Dog B	Mad Dog C
9	Hellbringer Prime	Summoner Prime	Mad Dog Prime	Summoner C	Night Gyr C	Linebacker D	Timber Wolf A
10	Timber Wolf D	Hellbringer C	Cauldron-Born Prime	Timber Wolf Prime	Cauldron-Born A	Hellbringer Prime	Crossbow B
11	Summoner D	Timber Wolf A	Hellbringer Prime	Cauldron-Born Prime	Timber Wolf A	Summoner D	Linebacker A
12	Linebacker A	Linebacker Prime	Timber Wolf C	Mad Dog H	Night Gyr Prime	Hellbringer A	Summoner H

Assault

'Mechs 2D6	Cloud Cobra	Coyote	Diamond Shark	Ghost Bear	Goliath Scorpion	Snow Raven	Steel Viper
2	Savage Coyote A	Turkina Prime	Warhawk H	Warhawk A	Dire Wolf Prime	Gargoyle Prime	Naga Prime
3	Executioner B	Warhawk Prime	Executioner A	Kingfisher A	Turkina B	Executioner A	Kingfisher C
4	Warhawk C	Savage Coyote A	Dire Wolf S	Executioner C	Kingfisher C	Naga Prime	Warhawk A
5	Executioner D	Gargoyle A	Warhawk C	Warhawk Prime	Executioner A	Warhawk B	Gargoyle Prime
6	Executioner A	Dire Wolf A	Gargoyle A	Kingfisher Prime	Warhawk C	Kingfisher Prime	Warhawk Prime
7	Gargoyle A	Savage Coyote Prime	Warhawk Prime	Executioner Prime	Warhawk Prime	Dire Wolf Prime	Gargoyle B
8	Warhawk Prime	Savage Coyote A	Gargoyle Prime	Executioner B	Turkina B	Executioner D	Gargoyle B
9	Gargoyle C	Dire Wolf Prime	Warhawk B	Kingfisher B	Dire Wolf A	Gargoyle C	Executioner Prime
10	Dire Wolf Prime	Warhawk C	Gargoyle B	Executioner A	Gargoyle A	Warhawk Prime	Dire Wolf B
11	Naga A	Savage Coyote B	Executioner D	Executioner D	Warhawk C	Dire Wolf A	Kingfisher B
12	Turkina B	Kingfisher C	Dire Wolf Prime	Executioner H	Turkina C	Naga D	Dire Wolf Prime

RULES



RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: WARDEN CLAN SECOND LINE

Light

'Mechs	Cloud	Coyote	Diamond	Ghost	Goliath	Snow	Steel
2D6	Cobra		Shark	Bear	Scorpion	Raven	Viper
2	HSR-200-D Hussar	Piranha	Mist Lynx A	HSR-200-D Hussar	Commando IIC	Kit Fox D	Hankyu A
3	Horned Owl 2	Incubus	Incubus	Jenner IIC	MON-66 Mongoose	Fire Moth B	Jenner IIC
4	Horned Owl	Horned Owl	Locust IIC	MCY-97 Mercury	Jenner IIC	Jenner IIC	Jenner IIC
5	Jenner IIC	Locust IIC	THE-N Thorn	Horned Owl	Locust IIC	Kit Fox Prime	Incubus
6	Locust IIC	Locust IIC	THE-N Thorn	THE-N Thorn	Horned Owl	Howler	Horned Owl
7	Incubus	UrbanMech IIC	Jenner IIC	Horned Owl	Incubus	Incubus	Locust IIC
8	Incubus 2	Incubus	Jenner IIC 2	Jenner IIC	Horned Owl	Horned Owl	Locust IIC
9	Jenner IIC 3	Jenner IIC	Piranha	HER-1S Hermes	Locust IIC	Locust IIC	Jenner IIC
10	Locust IIC	UrbanMech IIC	Piranha	Horned Owl	Piranha	UrbanMech IIC	Howler
11	MON-66 Mongoose	Jenner IIC 2	MCY-97 Mercury	MON-66 Mongoose	MCY-97 Mercury	Adder A	Howler
12	Howler	HSR-200-D Hussar	Adder D	Pack Hunter	Commando IIC	MON-66 Mongoose	Fire Moth Prime

Medium

'Mechs	Cloud	Coyote	Diamond	Ghost	Goliath	Snow	Steel
2D6	Cobra		Shark	Bear	Scorpion	Raven	Viper
2	CRB-27 Crab	Vapor Eagle 2	Hunchback IIC	CRB-27 Crab	Griffin IIC	Wyvern IIC	Battle Cobra Prime
3	Stalking Spider	Great Wyrn	CRB-27 Crab	Great Wyrn	Great Wyrn	Vapor Eagle	CRB-27 Crab
4	Shadow Hawk IIC	Griffin IIC	Griffin IIC	Clint IIC	CRB-27 Crab	Hunchback IIC	Griffin IIC
5	Vapor Eagle	Wyvern IIC	Griffin IIC	STN-3L Sentinel	Conjurer	Clint IIC	Shadow Hawk IIC
6	Griffin IIC	Conjurer	Thresher	Hunchback IIC	Vapor Eagle	Conjurer	Great Wyrn
7	Great Wyrn	Conjurer	Thresher	Ursus	Hunchback IIC	Shadow Hawk IIC	Vapor Eagle
8	Griffin IIC	Griffin IIC	Shadow Hawk IIC	Clint IIC	Vapor Eagle	Grendel Prime	Vapor Eagle 2
9	Hunchback IIC	Vapor Eagle	Wyvern IIC	Ursus	Conjurer	Griffin IIC	KTO-19 Kintaro
10	Vapor Eagle	Great Wyrn	Shadow Hawk IIC	Wyvern IIC	CRB-27 Crab	Great Wyrn	Conjurer
11	Great Wyrn	CRB-27 Crab	Great Wyrn	KTO-19 Kintaro	Shadow Hawk IIC	Stormcrow B	Conjurer
12	Wyvern IIC	Clint IIC	Grendel Prime	Arctic Wolf	Hunchback IIC	STN-3L Sentinel	Nova Prime

Heavy

'Mechs	Cloud	Coyote	Diamond	Ghost	Goliath	Snow	Steel
2D6	Cobra		Shark	Bear	Scorpion	Raven	Viper
2	Hellfire	Timber Wolf Prime	Ha Otoko	EXT-4D Exterminator	Fire Scorpion	Guillotine IIC	Hellbringer A
3	Guillotine IIC	CHP-1N Champion	Rifleman IIC	Mad Dog Prime	LNC25-01 Lancelot	Timber Wolf B	Matador
4	FLS-8K Flashman	Guillotine IIC	Glass Spider	CHP-1N Champion	FLS-8K Flashman	Rifleman IIC	Glass Spider
5	Thresher	Glass Spider	EXT-4D Exterminator	Grizzly	BL-6-KNT Black Knight	Glass Spider	Rifleman IIC
6	Glass Spider	Rifleman IIC	Ha Otoko	Glass Spider	Fire Scorpion	Black Python	FLS-8K Flashman
7	Rifleman IIC	Guillotine IIC	Glass Spider	Grizzly	Black Python	Glass Spider	Rifleman IIC
8	Black Python	Rifleman IIC	Rifleman IIC	BL-6-KNT Black Knight	Glass Spider 2	Black Python	Matador
9	Guillotine IIC	Glass Spider 2	Guillotine IIC	Thresher	BL-6-KNT Black Knight	Grizzly	Black Python
10	Black Python	Rifleman IIC	BMB-12D Bombardier	Guillotine IIC	LNC25-01 Lancelot	Rifleman IIC	Black Python 2
11	Grizzly	Black Python	Predator	LNC25-01 Lancelot	Rifleman IIC	EXT-4D Exterminator	Grizzly
12	LNC 25-01 Lancelot	Grizzly	Mad Dog A	BMB-12D Bombardier	Fire Scorpion	Thresher	BMB-12D Bombardier

Assault

'Mechs	Cloud	Coyote	Diamond	Ghost	Goliath	Snow	Steel
2D6	Cobra		Shark	Bear	Scorpion	Raven	Viper
2	ANH-2A Annihilator	Gargoyle A	Supernova	Highlander IIC	Bane 2	Highlander IIC	Gargoyle A
3	Stone Rhino	Warhammer IIC	Highlander IIC	KGC-000 King Crab	THG-11E Thug	Marauder IIC	Supernova
4	Bane 3	Supernova	Bane	Executioner Prime	Kodiak	Stone Rhino	Stone Rhino
5	Bane	Canis	CRK-5003-1 Crockett	THG-11E Thug	Supernova	Phoenix Hawk IIC	Warhammer IIC
6	Marauder IIC	Warhammer IIC	Warhammer IIC	Kodiak	Stone Rhino	Supernova	Phoenix Hawk IIC
7	Supernova	Canis	Warhammer IIC	Kodiak	Marauder IIC	Kodiak	THG-11E Thug
8	Phoenix Hawk IIC	Phoenix Hawk IIC	Naga A	Supernova	Stone Rhino	Warhammer IIC	Warhammer IIC
9	Highlander IIC	Highlander IIC	KGC-000 King Crab	KGC-000 King Crab	Supernova	Bane	Marauder IIC
10	Marauder IIC	THG-11E Thug	KGC-000 King Crab	Supernova	Bane 2	Bane 3	Highlander IIC
11	CRK-5003-1 Crockett	Highlander IIC	Marauder IIC	CRK-5003-1 Crockett	THG-11E Thug	THG-11E Thug	Highlander IIC
12	Canis	Kodiak	Gargoyle Prime	Stone Rhino	Warhammer IIC	Naga B	Bane

RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: WOLF (IN EXILE) FRONT LINE

2D6	Light 'Mechs	Medium 'Mechs	Heavy 'Mechs	Assault 'Mechs
2	Fire Moth Prime	Arctic Wolf	Timber Wolf S	Warhawk Prime
3	Adder C	Hunchback IIC	Linebacker A	Executioner A
4	Adder B	Pouncer Prime	Summoner B	Gargoyle C
5	Kit Fox Prime	Ice Ferret A	Timber Wolf B	Executioner Prime
6	Adder A	Stormcrow Prime	Mad Dog A	Dire Wolf A
7	Adder Prime	Ice Ferret Prime	Timber Wolf Prime	Gargoyle Prime
8	Adder Prime	Ice Ferret B	Timber Wolf A	Gargoyle A
9	Mist Lynx Prime	Ice Ferret C	Linebacker Prime	Dire Wolf Prime
10	Mist Lynx A	Phantom Prime	Hellbringer Prime	Gargoyle B
11	Kit Fox B	Nova Prime	Timber Wolf C	Executioner B
12	Adder D	Viper A	Nova Cat Prime	Dire Wolf Widowmaker

Для определения статуса каждого из подразделений можно воспользоваться *Указателем Кластеров Кланов-Хранителей*, с.196. статус 1 указывает на подразделение 1-го эшелона, а Статус 2 – на подразделение 2-го эшелона.

ТУМЕН ХРАНИТЕЛЕЙ

Каждое подразделение обладает некоторыми характерными особенностями и навыками, основанных на их опыте и способностях их командующих. Подробно эти характеристики обсуждаются в описаниях Галактик в секции *Сила Кланов*. 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, поэтому гейм-мастерам и простым игрокам перед началом игры нужно договориться об использовании этих дополнительных правил. 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 специально разработаны для совместного использования с правилами *Создания сценариев* (с.171). Игроки могут свободно пользоваться их в других играх, если это приемлемо. Если не заявлено иначе, нижеследующие правила применимы только в играх *BattleTech*.

ЧЕСТЬ КЛАНА

Следующие правила – краткое описание понятия честь в Кланах.

Эти правила отражают уровни приверженности подразделения понятию чести в Кланах, и не соблюдаются в трёх случаях: в дуэли, при физических атаках и при отступлении. Хотя существует 4 уровня чести в Кланах, эти правила используют лишь 2 уровня приверженности: строгий и с оговорками. Если не сказано иначе, подразделения Хранителей в сражениях с другими Кланами являются строгими приверженцами понятий чести, 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.

RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: WOLF (IN EXILE) SECOND LINE

2D6	Light 'Mechs	Medium 'Mechs	Heavy 'Mechs	Assault 'Mechs
2	Jenner IIC	Hunchback IIC	Black Python	Highlander IIC
3	AF1 Arctic Fox	Griffin IIC	BL-6-KNT Black Knight	Marauder IIC
4	Locust IIC	Griffin IIC	Glass Spider 2	Naga Prime
5	MON-66 Mongoose	Wyvern IIC	Guillotine IIC	CRK-5003-1 Crockett
6	Pack Hunter	STN-3L Sentinel	Glass Spider 2	Warhammer IIC
7	THE-N Thorn	KTO-19 Kintaro	Rifleman IIC	Warhammer IIC
8	Pack Hunter	Arctic Wolf	BMB-12D Bombardier	KGC-000 King Crab
9	THE-N Thorn	Shadow Hawk IIC	Rifleman IIC	Naga D
10	MCY-97 Mercury	Arctic Wolf	EXT-4D Exterminator	CRK-5003-1 Crockett
11	HSR-200-D Hussar	Great Wyrn	Guillotine IIC	Marauder IIC
12	Adder Prime	Ice Ferret Prime	Orion IIC	Supernova

Обычные наземные ТС и небронированная 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 (дуэли).

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 твердо 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.

Выход из Боя

Хотя МехВоины Кланов рассматривают выход 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.77, *BMR*), 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 юнитов.

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 обычным правилам.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Некоторые подразделения Хранителей могут "перехватить инициативу" и добавить бонусы к своим броскам инициативы в играх **BattleTech**. Бонус равен числу вражеских юнитов, уничтоженных Кластером 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 «записанном» 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.77, *BMR*). 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 (overgun 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-Хранителей. Списки команд для Клана Призрачного Медведя приводятся в руководстве *BattleForce2*, а для Клана Волка (в Изгнании) используется обычный список команд Клана Волка, и также приводится в руководстве *BattleForce2*.

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Кешики и Военно-космический Резерв

Если к существующему подразделению Кобр добавляется любой компонент Кешиков, силой минимум Звезда, это подразделение получает бонус к Инициативе +1 и может перехватывать Инициативу столько времени, пока на поле боя функционирует добавленный к подразделению компонент Кешика.

Галактика Альфа

Галактика Альфа обладает способностью опрокидывать противника и перехватывать инициативу. При определении типа Звезды по таблице Random Weight-Class (с.103, *BMR*) к результату броска добавьте бонус +2.

Список команд Клана Облачной Кобры		Список команд Клана Гигантского Скорпиона	
11	Alpha Strike!	11	Stand and Shoot
12	Ambush	12	Luck of the Fox
13	Careful Aim	13	Doubletime March
14	Doubletime March	14	Evasive Action
15	Evasive Action	15	Hello, HQ?
16	Evasive Action	16	Stand and Shoot
17	Hello, HQ?	17	Careful Aim
18	Jam Transmission	18	Careful Aim
19	Luck of the Fox	19	Careful Aim
20	Luck of the Fox	20	Careful Aim
Список команд Клана Койота		Список команд Клана Снежного Ворона	
11	Alpha Strike!	11	Luck of the Fox
12	Alpha Strike!	12	Alpha Strike!
13	Ambush	13	Evasive Action
14	Evasive Action	14	Careful Aim
15	Fall Back!	15	Stand and Shoot
16	Fall Back!	16	Jam Transmission
17	Hello, HQ?	17	Jam Transmission
18	Hello, HQ?	18	Doubletime March
19	Careful Aim	19	Ambush
20	Stand and Shoot	20	Hello, HQ?
Список команд Клана Алмазной Акулы		Список команд Клана Стальной Гадюки	
11	Alpha Strike!	11	Alpha Strike!
12	Ambush	12	Alpha Strike!
13	Doubletime March	13	Careful Aim
14	Evasive Action	14	Careful Aim
15	Evasive Action	15	Hello, HQ?
16	Hello, HQ?	16	Stand and Shoot
17	Jam Transmission	17	Doubletime March
18	Careful Aim	18	Evasive Action
19	Careful Aim	19	Luck of the Fox
20	Fall Back!	20	Doubletime March

Если любая часть 149-го Кобрового Гвардейского сражается с любым подразделением Клана Койота, она впадает в ярость берсерка. Она получает штраф к Инициативе –4, пока находится в состоянии ярости, но зато получает бонус к попаданию –1 и свободна от соблюдения ограничений зеллбригена.

При использовании правил *AeroTech* или *AeroBattle* члены 214-го Клыкастого получают модификатор попадания –2, если проводят атаку-отбстрел (strafing attack), и целевой модификатор Навыка Пилотирование –1 для всех бросков Управления.

Галактика Бета

Считающаяся многими вне Клана Облачной Кобры бесполезной даже для сражений с бандитами, Галактика Бета часто недооценивается и отвергается как неэффективное боевое соединение. Командиры Беты могут воспользоваться преимуществами такого отношения, уступая Инициативу лишь для того, чтобы позднее в сражении перехватить её. В игре игрок, управляющий войсками Беты, может, после выигрыша Инициативы, решить передать Инициативу своему противнику. За каждый ход, когда этот игрок решает передать Инициативу противнику, он может в последующем ходу до броска Инициативы просто объявить, что он выиграл Инициативу (без проведения броска кубиков). Управляющий войсками Беты игрок может «пропустить» Инициативу только 2 хода подряд. В целях получения других специфических способностей считается, что противник проиграл Инициативу с Пределом (margin) 1.

Благодаря близким отношениям 45-го Гренадёрского с Монастырём Ка'ан и экХаном Экко Манниксом, пока персонажи *MWII* приписаны к этому подразделению, они получают 1 пункт Преимущества Обширные Связи (с.13, *MechWarrior Companion*). Вдобавок персонаж из 45-го получает бонус пунктов Навыка в виде половины Атрибута, изученного им в этом месяце, если он напрямую применим к его Навыку Карьера: Теология.

При определении типа Звезды для 97-го Гвардейского с использованием таблицы Random Weight-Class (с.103, *BMR*) примените бонус +2.

Галактика Гамма

Даже несмотря на то, что 441-й Гвардейский относительно молодое подразделение, его командир и офицеры являются воинами-ветеранами Галактики Гамма. Перед каждым сражением командующие офицеры каждой из сторон делают броски противодействия Навыка Тактика (если используются правила *MWII*), или броски противодействия Навыка Пилотирование (если используются правила *BattleTech*). Командир Облачных Кобр получает модификатор целевого числа –2. Если игрок, управляющий 441-м, выигрывает Инициативу, он может вместо того, чтобы определять число карт для сражения случайным образом, выбрать это число, равное его Пределу Успеха (Margin of Success), хотя в этом случае можно выбрать не более 4-х карт.

Галактика Дельта

Из-за сильного упора на аэрокосмические части вступающие в сражение БэтлМехи, транспорты или пехота Дельты первые 4 хода боя автоматически проигрывает Инициативу (в целях получения других специфических способностей считается, что Предел (margin) равен 1), после которых они получают штраф Инициативы –2. С другой стороны, все аэрокосмические и военно-

космические части Дельты получают бонус Инициативы +2.

1-й Кольцевой – показательное антикорабельное подразделение Кобр; в играх *BattleSpace* они получают модификатор попадания –2, когда атакуют любой корабль массой более 50,000 т.

84-й Клыкастый получает бонус –2 ко всем броскам Управления, необходимым при действиях в атмосфере.

Все космические пехотинцы, приписанные к кораблям 170-го Кольцевого, являются Элементалами. Если они ведут абордажный бой (boarding action) (с.36-37, *BattleSpace Rulebook*), примените бонус +2, когда делается бросок по таблице Boarding Action Result (с.40, *BattleSpace Rulebook*).

Галактика Эпсилон

До 1/4 всех сил Эпсилон можно развернуть как скрытые юниты, если по сценарию они являются защищающимися и это позволяет сделать ландшафт. Если Эпсилон сражается на городском (urban) или холмистом (hill) ландшафте, они получают бонус Инициативы +1. Если же они сражаются на равнинной (flatland) местности, они получают штраф Инициативы –2.

Для каждой Звезды из 73-го Гвардейского управляющий ими игрок может сделать по одному броску для соответствующего веса Мехов по таблице для 1-го эшелона.

Галактика Зета

Командир Галактики Синтия Бекетт в сражении очень деспотична. В играх *BattleForce2*, если получена команда *Hello, HQ?*, игнорируется список эффектов этой специальной команды. Вместо этого такое подразделение немедленно определяет ближайшего врага, сближается с ним как можно ближе и атакует всем имеющимся оружием (включая перегрев, если это возможно) это вражеское подразделение.

Мастера точного бомбометания, АКИ из 222-го Клыкастого получают модификатор попадания –2, когда проводят Пикирующее (Dive) или Веерное (Ripple) Бомбометание (с.86, *BattleSpace Rulebook*), и модификатор –2 Навыка Пилотирование для бросков Управления, пока несут свой смертоносный груз.

КЛАН КОЙОТА

Галактика Альфа

Члены недавно воссозданной Галактики Альфа могут использовать опрокидывание (overgun element), пока на поле боя не присутствуют элементы других дружественных Кластеров. Если же это не соблюдается, все члены Галактики Альфа теряют свою такую способность и получают штраф Инициативы –2.

Галактика Дельта

Когда для Дельты делается бросок по таблицам Random Weight-Class и по таблице Random Binary/Ternary Type (с.103, *BMR*), добавьте к результату броска модификатор +3. Дополнительно, они могут оставить в качестве резерва любую часть своих сил. Если, сделав это, они начинают игру, они получают бонус Инициативы, основанный на числе юнитов, оставленных в резерве, и сохраняют этот бонус, пока резерв не был задействован (если тип сценария обычно не позволяет иметь такой резерв). Если в резерве находится как минимум 1/4 общего числа юнитов Дельты, они получают бонус Инициативы +2; если в резерве находится более половины войск, этот бонус увеличивается до +4.

Резерв должен начинать игру на карте, но не может двигаться или стрелять, пока его не вызвали. Если управляющий Дельтой игрок задействует резерв, он теряет бонус Инициативы, но зато резерв может действовать обычным порядком (решение задействовать резерв должно быть принято в начале хода до броска Инициативы). Если противник в любом случае атакует резерв, резерв может открыть ответный огонь и в следующем ходу волен в своих действиях; вдобавок, если резерв был задействован таким путём, управляющий им игрок не теряет бонус Инициативы.

Все Звёзды 34-го Ударного Кластера являются Новами. При развёртывании Точек Элементалов ОмниМехи из 34-го не затрачивают 1 МР на взятие или спуск Элементалов. Вдобавок эти Элементалы получают бонус +1 к своим броскам по таблицам Battle Armor Missiles и Battle Armor Direct Fire (с.61, *BMR*).

Когда делается бросок для случайного определения состава Звезды для 44-го Резервного, бросайте 1D6 - 1. Число БэтлМехов равно результату по таблице Random 'Mech Assignment для 1-го эшелона, а не для 2-го.

Галактика Эпсилон

Игрок, управляющий любым подразделением Галактики Эпсилон, может в игре использовать движение за картой в любое время. По выбору – вместо использования движения за картой, можно до половины войск Эпсилон развёртывать как скрытые юниты. Из-за предпочтения Эпсилон действовать при ухудшенных условиях видимости все её ОмниМехи несут прожектора (с.81, *BMR*).

Члены 12-го Боевого Кластера получают модификатор попадания –1 для всех оружейных атак, но получают штраф Инициативы –2 и не могут использовать движение за картой.

Галактика Зета

При определении случайного типа Звезды и Бинария/Тринария для Галактики Зета с использованием таблицы Random Weight-Class (с.103, *BMR*) примените модификатор -2. Если это допускается сценарием, все Элементалы Зеты могут начать игру развёрнутыми на скрытых позициях.

Члены 101-го Резервного Кластера часто вызываются для удержания объектов, захваченных его сотоварищами. В играх *BattleForce2* и в случае своего численного превосходства 101-й может проводить перегревающие их атаки, при этом стоимость перегрева уменьшается на 1 пункт от обычного его значения (с.25, *BF2*).

Галактика Лямбда

Игрок, управляющий войсками Лямбды, получает бонус +1 ко всем броскам Инициативы. Вдобавок при случайном определении состава Звезды сначала бросьте 1D6 – 2. Число БэтлМехов равно результату по таблице Random 'Mech Assignment для 1-го эшелона, а не для 2-го.

В играх *BattleForce2* при получении команды *Hello, HQ?* Нужно сразу же бросить 1D6. Если результат броска равен 1, примените эффекты этой команды как обычно. В случае других результатов управляющий игрок вместо этого может выбрать любую другую команду *BattleForce* и применить соответствующие новой команде эффекты. Не

зависимо от исхода, после задействования команды она по-прежнему считается «специальной» и оставляется для хода до возвращения в командный пул.

Когда для 7-го Штурмового Кластера делается бросок по таблицам Random Weight-Class и по таблице Random Binary/Ternary Type (с.103, *BMR*), добавьте к результату броска модификатор +3. 7-й также владеет способностью опрокидывать врага.

Если 10-й Боевой Кластер сражается против любого подразделения Облачных Кобр, он получает модификатор попадания –1 и, дополнительно, бонус Инициативы +1. С другой стороны, они могут в любой момент могут “позабыть” о зеллбригене, но в этом случае теряют все свои бонусы.

Галактика Нью

Галактика Нью получает бонус Инициативы +1, когда является защищающейся и развёртывается на любой местности, кроме равнинной (flatland) или городской (urban).

При работе с другими членами Нью истребители 92-го Истребительного Крылатого получают модификатор попадания –1 для любых беглых обстрелов (strafing run) врага. Вдобавок когда Мехи 92-го находятся в условиях пониженной гравитации (с.78, *BMR*), они делают свои броски Навыка Пилотирование с модификатором –2.

Галактика Омикрон

Считающаяся многими вне Клана Койота лишь ещё одной Галактикой 2-го эшелона, Омикрон часто недооценивается и отвергается как неэффективная боевая сила. Командиры Омикрон могут воспользоваться преимуществами такого отношения, уступая Инициативу лишь для того, чтобы позднее в сражении перехватить её. Эта способность работает также, как такая же у Галактики Бета Клана Облачной Кобры (с.177). Все Кластера Омикрон также могут использовать движение за картой.

При бросках по Random 'Mech Assignment для 246-го Ударного Кластера управляющий игрок может сделать для каждой Звезды по одному броску по таблице 1-го эшелона для Клана Койота.

Истребители 990-го Композитного Кластера добавляют к целевому числу для бросков Управления, требуемых в космосе (не в атмосфере) (с.12, *BattleSpace Rulebook*), модификатор –2.

Галактика Ро

Если воины Галактики Ро сражаются в соответствии со строгим следованием правилам чести в Кланах, они получают штраф Инициативы –4, пока придерживаются зеллбригена. Как только они нарушают этот ритуал, их противник следующие 4 хода получает штраф Инициативы –2. Если вместе с Галактикой Ро сражается любой из Ханов Койотов, подразделения Ро получают модификатор +1 ко всем целевым числам попадания.

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

Галактика Альфа

3-й Ударный Кластер получает модификатор –1 для целевых чисел попадания в коротком диапазоне и не получает штраф за сражение со множеством целей.

Юниты из 27-го Крейсерского могут использовать движение за картой, но должны умножить время минимального движения на 1.25.

Галактика Бета

Когда Бета сталкивается с войсками, состоящими из элементов более чем из одного Кластера, противник, чтобы выиграть Инициативу, должен делать бросок и выигрывать Инициативу для каждого из Кластеров, представленных на карте.

Жемчужный Скат может перехватывать Инициативу.

7-й Крейсерский получает бонус Инициативы +2, когда развёртывает Точек Элементалов больше, чем других типов подразделений. Пехота противника должна добавить модификатор +1 ко всем целевым числам попадания для анти-Мех атак ног и ройных атак, проводимых против ОмниМехов 7-го.

Если в начале Фазы Оружейной Атаки вражеский Мех обладает уменьшенным максимальным движением из-за критического повреждения или перегрева, подразделения 6-го получают модификатор попадания -1 против таких машин для бросков попадания в Оружейной Атаке в этом ходу.

Когда он сталкивается с противником-Хранителем, 42-й может выбрать получить модификатор попадания +1 для всех атак взамен бонуса Инициативы +3. Решение взять эти модификаторы должно быть принято в конце Хода 1, и, если они были взяты, модификаторы применяются до конца сражения.

Галактика Гамма

Информационная сеть Изумрудного Ската отменяет все бонусы противника, связанные с Инициативой, полученных из-за специфических способностей подразделения.

21-й Ударный Кластер специализируется на ночных боях. Никто из воинов 21-го не штрафуются за сражение в условиях темноты. В ночных условиях атаки против подразделений Элементалов Мерфолка приносит дополнительный модификатор попадания +1.

Штурм Ваше не может быть опрокинут, и они могут перехватывать у противника Инициативу.

Лямбда Спина

Пока в сражении участвуют весь 15-й Крейсерский, никто из противников не может использовать движение за картой против любого элемента Лямбда Спины. Подразумевается, что не участвующие в бою подразделения, размещённые на флангах, не позволяют совершать такие манёвры. Когда делается бросок для определения командного Кластера или командной Тринария Лямбда Спины, используйте таблицу Random 'Mech Assignment для 1-го эшелона.

БэтлМехи и Элементалы из 15-го Крейсерского Кластера могут использовать движение за картой.

Ро Спина

При генерации командного Кластера или командного Тринария Ро Спины используйте таблицу Random 'Mech Assignment для 1-го эшелона.

Подвижная натура Опалового Ската даёт его войнам преимущество дополнительного перемещения. В течение любого хода, в котором они выиграли Инициативу, движение Бег (Running) каждого БэтлМеха временно увеличивается на 1 МР.

13-й Крейсерский может использовать движение за картой, но должен умножить время минимального движения на 1.5.

Галактика Омега

Перегретые Мехи Кораллового Ската могут получить дополнительный штраф к движению, чтобы избежать штрафа к попаданию. Например, при уровне нагрева 13 воин Кораллового Ската может взять модификатор -3 МР, чтобы уменьшить модификатор попадания до -1, или -4 МР, чтобы вообще не получить штраф к попаданию. Мех в таких случаях не может уменьшить МР ниже 1, и может избежать штрафов к попаданию, основанных только на перегреве. На другие модификаторы попадания воздействовать таким образом нельзя, и увеличение штрафа к МР никогда не приведёт к бонусу попадания. Решение должно быть принято в конце каждой Фазы Нагрева, а применяется в следующем ходу.

57-й получает бонус Инициативы +1, если по сценарию он защищающийся. Модификатор за движение атакующего для Мехов Шагающих не применяется, если единственное движение Шагающих - ходьба задом, т.к. они постоянно практикуются в сражениях с использованием манёвров отступления.

Галактика Сигма

Все Кластера Сигмы получают бонус Инициативы +1, если по сценарию они защищающиеся.

Лунный Скат в ночных столкновениях может использовать тактику опрокидывания.

23-й Ударный Кластер получает дополнительный модификатор -1 к броскам попадания для длинного диапазона. Однако они получают модификатор попадания +1 для физических атак и оружия, стреляющего в коротком диапазоне.

61-й может получить модификатор попадания -1 для целевых чисел любых попаданий, предоставив противнику бонус Инициативы +1 и такой же модификатор попадания -1. Это объявление должно быть сделано до Инициативы, бросаемой каждый ход.

Т.к. воины 79-го Ударного предпочитают использовать высокотемпературное энергетическое оружие и поэтому прекрасно управляются с нагревом своих Мехов, модификатор попадания за перегрев уменьшается на 1 (минимум до 0). Для ракетного, баллистического и других типов оружия применяются обычные модификаторы.

Галактика Зета

Все Кластера Галактики Зета могут перехватывать Инициативу, если по сценарию они защищающиеся.

Агатовый Скат получает модификатор +1 для бросков попадания для любого оружия, стреляющего в длинном диапазоне. Если стрельба ведётся в коротком диапазоне, применяется модификатор попадания -1.

83-й получает бонус Инициативы +1, если развёртывает более 2-х типов войск (т.е., Мехи и пехота, Мехи и транспорты и т.д.).

Пилоты Кластера Чистое Небо получают модификатор попадания -1, если делают беглый обстрел (strafing run) наземных целей.

Если это позволено сценарием, 44-й может выбрать свой домашний край и разместить свои юниты по этому краю до 6-го гекса включительно.

Эти юниты получают модификатор попадания – 1 для оружейных атак в течение первого хода, если они не двигались в этом ходу.

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

Тумен Клана Призрачного Медведя имеет очень много тяжёлых, штурмовых и СуперНова подразделений. Чтобы отразить это, при генерации войск Призрачных Медведей, плюс к любым другим необходимым модификаторам, описанным в этой секции, к результату броска кубиков по таблицам Random Weight-Class (тип Звезды и тип Бинария/Тринария) (с.103, *BMR*) добавляется модификатор +1 (результат выше чем 12 считается как 12).

Кешик Ауэрс

Присутствие на поле боя командного подразделения Клана воодушевляет всех воинов-Медведей. Пока жив хоть один Мех Кешика, Медведи получают способность опрокидывать противника и добавляют +1 ко всем броскам Инициативы. Если же все юниты Кешика уничтожены, эти бонусы теряются и упадка морали приводит к модификатору Инициативы –2 до конца сражения.

Галактика Альфа (Золотые Медведи)

Альфа, без сомнения, наиболее опытное и лучше всех оснащённое подразделение Клана. Они могут добавить +1 к своим броскам Инициативы, а командиры каждой из Звёзд (1 воин из 5-и) могут выбрать 1 любой ОмниМех любой нужной конфигурации, а не генерировать его случайно.

Посеребрённый Кешик нехарактерно для Медведей агрессивен. Их модификатор движения атакующего для оружейных атак уменьшается до +1 при Беге и до +2 при Прыжке. Кешик может также перехватывать Инициативу.

Щит ильХана опасен и пользуется уважением одного из наиболее элитных Кластеров в Клане. При столкновении с противником из Кланов враг получает модификатор Инициативы –1 и теряет любые специфические способности, связанные с местностью, в течении всей битвы.

Чёрные Медведи могут перебросить любой результат по таблице Random 'Mech Assignment, если полученный Мех не обладает прыжковыми двигателями. Результат второго броска должен быть обязательно использован, даже если вновь полученный также не имеет прыжковых двигателей.

1-й Расалхагский Медвежий имеет в своём составе очень много связанных сфероидов, поэтому подразделение превосходно подготовлено ко встрече с тактикой Внутренней Сферы. Любые специфические способности, которые имеются у подразделения из Внутренней Сферы, при их встрече с противником из Кланов теряются. Также против противников из Внутренней Сферы Медведям нет нужды следовать любым правилам чести в Кланах, и они получают в этом случае дополнительный бонус к Инициативе +1.

Галактика Бета (Ночные Ревуны)

Под мудрым руководством Хранителя Закона Лори Тсенг Галактика Бета в сражениях с противником получает выдающееся стратегическое преимущество. Игрок за Медведей может выбрать

мапшиты, а не выбирать их случайным образом. Также этот игрок всегда первым выбирает свой домашний край карты и выставляется вторым, если это не запрещено сценарием.

Визжащий Кешик спаян гораздо лучше, чем даже Кешик Ауэрс. Каждая Звезда этого Кешика при определении движения и объявлении атаки считается как единое подразделение. Вдобавок 1 раз за ход отдельное подразделение в Кешике может сделать атаку, используя расстояние до цели другого подразделения Кешика, как если бы оба подразделения были оснащены С3-компьютерами (с.124, *BMR*). Эта способность не блокируется системой ECM и не считается нарушением чести Клана.

Подразделения Элементалов из Вендигос считаются при генерации навыков по таблице Random Skills Элитой, а не Ветеранами, как у других типов подразделений этого Кластера.

Элементалы из 304-го Штурмового Кластера могут выставляться с использованием правил скрытых юнитов, если это не запрещается сценарием.

При столкновениях с наёмниками Крушащие получают способности опрокидывать противника и перехватывать Инициативу и не могут отступить, не взирая на уровень чести. Однако их ярость также приводит к модификатору Инициативы –1.

Галактика Дельта (Блицкриг)

В отличие от других Галактик Призрачных Медведей, Дельта не получает обычный модификатор +1 к броскам по таблицам Random Weight-Class. Однако превосходный офицерский корпус Галактики даёт ей модификатор +2 к броскам Инициативы.

Командир Галактики Роберто Снука известен вырыванием, казалось бы, упущенной победы. Когда сражается Кешик Йоргенссона, противник не может перехватывать Инициативу. Далее, подсчитываются потери, понесённые каждой из сторон в каждой Конечной Фазе. Если Кешик потерял меньше, чем враг, в следующем ходу Медведи получают модификатор –1 ко всем броскам попадания.

Игрок за 115-й Ударный Кластер может укрывать рекордшита своих ОмниМехов от другого игрока. Если между ОмниМехом и врагом есть LoS, надо сказать о точной конфигурации этого Меха. Катящаяся Волна также имеет огромное число связанных из Сун Занг. При сражении с Синдикатом Дракона любые бонусы Инициативы у подразделения Синдиката, полученные из-за специфических способностей, теряются.

ОмниМехи 140-го Ударного Кластера всегда имеют прыжковые двигатели. Если ОмниМех, сгенерированный по таблице Random 'Mech Assignment, не имеет прыжковых двигателей, игрок может выбрать любую конфигурацию этого Меха с прыжковыми двигателями, если она имеется; в противном случае игрок должен изменить конфигурацию таким образом, чтобы рейтинг Прыжка был не менее 3 MP (см. *Переоборудование ОмниМеха*, с.120, *BMR*).

Галактика Ро (Медвежья Сущность)

В сражениях против Адских Лошадей Ро может перехватывать Инициативу, но не может отступить.

При генерации войск для 243-го Боевого Кластера по таблице Star Composition игрок может выбрать лёгкий Мех вместо любого штурмового Меха.

Инферно Урсин в городской (urban) местности получает бонус Инициативы +2.

Кричащий Феникс может использовать способность опрокидывать противника, если сражается с Адскими Лошадьми.

Галактика Омега (Разъярённые Медведи)

Галактике Омега нет нужды следовать чести Клана, если она столкнулась с противником из Внутренней Сферы. Любые специфические способности подразделения врага теряются, т.к. оно столкнулось с Кланом. Противник из Внутренней Сферы никогда не может перехватить Инициативу у Галактики Омега.

357-й Штурмовой Кластер – один из тяжелейших подразделений Клана. При использовании таблиц Random Weight-Class бросайте 1D6 + 5, а не 2D6, но не добавляйте дополнительный модификатор +1 для Клана Призрачного Медведя. Медленная и дотошная тактика Пещерных Медведей приносит им модификатор Инициативы –1.

Галактика Зета (Когти Медведя)

Если ваш оппонент не согласится встречаться со всем войском Элементалов, половина подразделений Медведей должна быть Мехами, выбранными из различных подразделений Медведей.

Элементалы Галактики Зета – в числе наиболее подготовленных существующих бронепехотинцев. Примените модификатор попадания –2 для всех анти-Мех ройных атак и анти-Мех атак ног, сделанных Элементалами Зеты. Вдобавок до половины Элементалов Зеты могут быть выставлены с использованием правил скрытых юнитов, если в сценарии это не запрещено.

2-й Когтевой прекрасно подготовлен для боевых сбросов (см. *Сброс Солдат*, с.72, *BMR*), поэтому Точка терпит неудачу при приземлении лишь если результат 2D6 показал 2. При неудачном приземлении каждый солдат получает только 1D6 повреждений.

Галактика Тета

В сценариях, где Тета защищается, она получает модификатор +1 к броскам Инициативы. Однако как атакующий к броскам Инициативы она получает модификатор –1. Опыт техников Галактики Тета считаются уровнем выше, чем обычно, до максимального уровня Элита. Например, техник у МехаВоина-Регуляра будет уровня Ветеран.

3-й Медвежий Регулярный в качестве атакующего не получает штраф Инициативы для Теты. Вдобавок манёвр «удар и захват» представляется в виде способности 3-го развёртывать до 1/4 своих сил по правилам скрытых юнитов, а также способностью использовать движение за картой.

Галактика Каппа

11-й ВГК прекрасно подготовлен для операций при низкой гравитации (см. *Высокая/Низкая Гравитация*, с.78, *BMR*). Примените модификатор

–1 к любым броскам Навыка Пилотирование, требующихся для использования дополнительного движения в условиях низкой гравитации. При abordaжных действиях 11-й может добавить модификатор +1 к броску по таблице Boarding Action Result (с.40, *BattleSpace Rulebook*), при этом результат выше чем 12 считается как 12.

Все лёгкие Мехи из 14-го ВГК могут определять скрытые юниты, как если бы они были оборудованы лёгкими активными зондами (с.122, *BMR*). Юнит, который и на самом деле оборудован активным зондом, увеличивает эффективный диапазон этого оборудования на 1 гекс.

Галактика Кси

Слабейшее подразделение в Клане, Галактика Кси не получает обычного для Клана модификатора +1 к броску по таблицам Random Weight-Class. Вдобавок её броски Инициативы изменяются на –2 как результат плохого тактического командования и ужасной морали.

Единственный светлый момент для способностей Кси – способности к стратегическому планированию её Командира Галактики. Если используются таблицы Random Mapsheet, игрок за Кси может сам выбрать все мапшиты для игры, а не накидывать их; его противник не может генерировать мапшиты. После того, как игрок за Кси выбрал карты, его противник может наложить «вето» на одну из выбранных карт. Эта карта заменяется случайно сгенерированной в соответствии с применяемыми правилами. Игрок за Кси может потом разместить все мапшиты в любой разрешённой последовательности. Наконец, игрок за Кси добавляет модификатор +2 к броску, когда делается бросок для выбора домашнего края карты.

Галактика Омикрон

Господство в воздухе позволяет Омикрон легко обстреливать прибывающие DropShip'ы. Если Омикрон по сценарию защищающийся, её оппонент имеет следующий выбор: торговаться за сафкон или быть атакованным.

Если было решено торговаться за сафкон, игрок за Омикрон первым выбирает край карты, который будет его домашним краем. Также игрок за Омикрон в 1-м ходу автоматически выигрывает Инициативу, и получает модификатор +1 к броскам Инициативы до конца игры.

Если была выбрана атака, у приземляющихся подразделений появляется шанс оказаться повреждёнными в её результате. Для каждого атакованного юнита до начала игры бросьте 2D6. При результате 2 юнит получает повреждения: снова бросьте 2D6 для этого юнита и разделите повреждения на группы по 5 пунктов, разместив их по обычным правилам. При результате 12 второго броска юнит уничтожается полностью.

Если атакующий появляется на карте путём боевого сброса (см. *Сброс Солдат*, с.72, *BMR*), они не могут выбрать затребовать сафкон. Вместо этого для каждого юнита производятся вышеописанные действия и для каждого приземляющегося юнита делается бросок с модификатором целевого числа +2.

6-й Медвежий Регулярный может заменить любой штурмовой Мех, сгенерированный по таблице Random 'Mech Assignment на ОмниМех *Executioneer* любой обычной конфигурации.

Галактика Пи

К броскам по таблицам Star Random Weight-Class примените модификатор –1, а не +1, используемый большинством войск Клана. Против противников с Периферии Пи к броскам Инициативы получает бонус +1.

Галактика Сигма

Если войска Сигмы включают в себя традиционные транспорты и Мехи, она получает к броскам Инициативы модификатор +1.

10-й Фаланговый целиком состоит из традиционных транспортов и не имеет БэтлМехов. 10-й – лучшее транспортное подразделение Клана, и может использовать движение за картой и перехватывать Инициативу.

Галактика Тау

Если по сценарию Тау защищающийся и действие происходит в Оккупационной Зоне Медведей, она прекрасно обеспечена и мораль её высока. Как итог, её Мехи имеют полный боезапас независимо от правил сценария, которые могут ограничивать боезапас, а её враг не может высвободить скрытые юниты, т.к. местные жители сообщают о расположении врага Медведям.

2-й Медвежий Регулярный к броскам по таблицам Random Weight-Class дополнительно добавляет +1.

Аэрокосмические части из 37-го ВГК считаются Ветеранами, а не Новичками.

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

Обычно к подразделениям Скорпионов применяется множество специальных правил.

Компьютеры Нацеливания

Юниты Скорпионов, имеющие компьютеры нацеливания, не получают обычного модификатора попадания –1, стреляя как обычно, но по-прежнему могут нацеливаться на определённые локации, получая обычный модификатор попадания +3.

Некротия

Следующие правила применяются к персонажам *MWII*, употребляющим некротию. Хотя эти правила также могут использоваться и в играх *BattleTech* в сценарии «Устоять», вероятность смерти персонажа или впадения в кому могут уменьшить размер подразделения и разбалансировать силы по сценарию.

Когда персонаж пьёт некротию, бросают 2D6 и консультируются с таблицей Effects of Necrosis.

Примечания к таблице эффектов некротии

Ярость Берсерка: Персонаж движется к ближайшей видимой цели с максимальной возможной скоростью и атакует её самым разрушительным

оружием, не взирая на расход боеприпасов или нагрев. Персонаж атакует друга или врага на этот манер 1D6 минут (или 1D6 ходов в *BattleTech*), после чего персонаж входит в Состояние Пьяного (см. ниже) на 1D6 часов.

Смертельная

Кома: Получив этот

результат, бросьте 1D6. Результат 1 указывает немедленную смерть; любой другой результат указывает на кому. Большинство персонажей смогут выйти из состояния комы через 1D6 недель, если они нечасто пользуются некротией, в противном случае состояние комы может затянуться или персонаж совсем не сможет из неё выйти (по усмотрению гейм-мастера).

Состояние Пьяного: Персонаж становится умеренно пьяным на 1D6 часов. Находясь в таком состоянии, он делает все броски Навыков со штрафом +2 к целевому числу.

6-е Чувство: Этот эффект воздействует подобно преимуществу в *MechWarrior* с таким же названием (с.21, *MWII* и с.47, *MaximumTech*). Персонажи, которые уже обладают этим преимуществом, усиливают его и при броске 3D6 вместо 2-х худших результатов используют 2 лучших результатов. Эффект.

Упрямство: Этот эффект воздействует подобно преимуществу в *MechWarrior* с таким же названием и длится 1D6 часов (в играх *BattleTech* действует как *Сопротивляемость Боли*; см. с.47, *MaximumTech*).

Видения: Персонаж получает фантастические видения, которые могут или не могут рассказать что-нибудь полезное или раскрыть что-нибудь. Чаще всего эти видения относятся к чему-нибудь, связанному со Звёздной Лигой. Степень детализации и другие специфические вещи определяются гейм-мастером, хотя такие видения подобны дрёме, с отвлечёнными звуками и символизмом, а не предоставляют явное понимание.

Фокусирование Дзен: Персонаж достигает состояния концентрации, когда компьютер нацеливания может быть использован воином-Скорпионом на всю мощь (см. выше). Если Мех персонажа оборудован компьютером нацеливания, штраф за нацеливание в определённую локацию в течение этого эффекта уменьшается с +3 до +2. Эффект длится 1D6 часов.

Галактика Альфа

14-й Гусарский – мастер обхода своего врага с флангов и может использовать движение за картой.

8-й Драгунский выделяется своей живучестью независимо от препятствий. Если Драгунский уменьшается до одного юнита, этот единственный оставшийся в живых может выбирать, выиграть или проиграть ему Инициативу в каждом ходу (бросок кубиков не требуется) и может после этого безопасно уйти с поля боя с любого края карты, который не обязательно должен быть его домашним краем. Этот эффект длится, пока единственный уцелевший не уйдёт с карты или же не будет обезоружен или уничтожен.

Галактика Бета

Все элементы Галактики Бета мастер движения за картой. В начале любого хода, в котором Бета превосходит числом своего врага в отношении более чем 2 к 1, она автоматически выигрывает Инициативу.

ТАБЛИЦА EFFECTS OF NECROSIA

Бросок 2D6	Результат
2	Смертельная Кома
3	Фокусирование Дзен
4-5	Видения
6-7	Никакого эффекта
8-9	Состояние Пьяного
10	6-е Чувство
11	Упрямство
12	Ярость Берсерка

23-й Кирасирский получает бонус Инициативы +2, если по сценарию он действует как защищающийся. Он также обладает способностью опрокидывать противника.

22-й Уланский – мастер боёв в пустыне и поэтому получает бонус Инициативы +1, если сражается на разбитой (badland) местности (с.101, *BMR*). Подразделение также может уменьшить вредные эффекты Зыбучих Песков (с.11, *Maximum Tech*) на 1 для оружейной стрельбы в этих условиях.

6-й Гусарский – эксперт в выборе места для сражения и поэтому может выбрать все (кроме последнего) мапшиты при отыгрывании любого сценария, в котором он принимает участие (указанные мапшиты выбираются случайным образом).

Кластер Сердцеяд игнорирует все штрафы за ночной бой, а его Элементалы могут скрытно выставляться в сценариях, где допускается быть скрытым юнитам. Вдобавок подразделение может уменьшить своё число попадания на 1 для анти-БэтлМех ройных атак и атак ног Мехов.

Галактика Гамма

Элементалы Гаммы могут использовать скрытое развёртывание. Все войска Гаммы получают бонус Инициативы +1, если сражаются на Роше, и автоматически выигрывают Инициативу, если защищают Храм Девяти Муз.

16-й Драгунский способен опрокидывать противника и может перехватывать Инициативу.

3-й Кирасирский измучены лишённым воображения Дьеррасси и получают штраф Инициативы –2, если он ими командует. Однако подразделению допускается участвовать в физических сражениях без нарушения чести Клана, а его пилоты для таких атак получают модификатор попадания –1.

Галактика Дельта

Галактика Дельта получает бонус Инициативы +1 в любом сражении, где как часть её сил выступают как минимум 2 отдельных рода войск (Мехи, пехота, аэрокосмические части и т.д.).

17-й Кирасирский способен опрокидывать противника, а также уменьшает на 1 модификаторы попадания при стрельбе по вторичной цели.

20-й Кирасирский обучен сражаться на многих местностях, и поэтому его противники не могут использовать любые модификаторы Инициативы, основанные на местности.

7-й Гренадёрский может использовать движение за картой.

Галактика Ро

Подразделения Галактики Ро могут проигнорировать эффекты одного критического попадания в сенсоры своих БэтлМехов, но получают обычные эффекты, если сенсоры уничтожены полностью.

Звёздный Полковник Саргон предоставляет любым войскам под его командованием способность перебросить Инициативу 1 раз за ход. Игрок должен использовать результат переброски независимо от того, хуже он или лучше первого результата.

Галактика Тау

Галактика Тау известна своей способностью стрелять при движении, и поэтому её члены могут уменьшить обычный модификатор движения атакующего на 1 (минимум до 0), если в ходу прошли 5 или меньше гексов.

4-й Уланский способен двигаться за картой и сражаться с такой яростью, что она приносит им бонус Инициативы +1, если они по сценарию атакующие.

Разведывательные способности 2-го Гусарского вынуждают противника показать половину своих скрытых войск, если по сценарию они используются. Противник сам выбирает те силы, которые он откроет.

Галактика Мю

Все элементы Галактики Мю способны двигаться за картой.

11-й Драгунский – группа деморализованных и отвергнутых воинов, это отражается получением штрафа Инициативы –2 и модификатором +1 ко всем броскам Навыков Пилотирование и Стрельба для её членов.

12-й Кирасирский – возможно, лучшая среди военных Скорпионов группа дуэлянтов, и их отточенное мастерство стрельбы напоминает по своим возможностям компьютер нацеливания. Если в Фазе Оружейной Атаки стреляет лишь неракетное оружие (одно), воин этого подразделения может нацелиться в определённую локацию в соответствии с обычными правилами для компьютера нацеливания. Если БэтлМех этого воина уже оснащён этим компьютером, модификатор атаки для нацеливания в определённую локацию уменьшается до +2. Этот бонус не совокупен с эффектом некросии Фокусирование Дзен (с.182).

33-й Гренадёрский получает модификатор попадания –1, если атакует смежную цель (Дистанция 1), но добавляет модификатор +1 для всех атак в длинном диапазоне. Противник не может использовать всевозможные специфически способности своих подразделений, основанных на превышении числом своих сил количества войск 33-го.

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Все WarShip'ы Снежных Воронов получают модификатор –1, если делают броски Управления в играх *BattleSpace*. Этот бонус совокупен с любой специфической способностью подразделения Воронов. Элементалы, используемые на кораблях, оснащены специальными импульсаторами; в играх *BattleSpace* (с.84-87, *Explorer Corps*) они получают модификатор –2 для бросков Управления при манёврах (включая броски прибытия на борт) ценой 1 пункта брони. Во всех иных случаях их костюмы считаются обычными.

Кешик Корвус

Если как часть войск Воронов присутствуют как минимум 2 Звезды из Кешика Корвус, игрок за Воронов получает к броску Инициативы бонус +1.

Коллективная работа WarShip'ов из Военно-космической Командной Звезды позволяет им добиться большего от их кораблей. До того, как каждое судно сделает ход, управляющий игрок может сделать бросок Управления.

Если он успешен, стоимость хода в очках импульса уменьшается на 1 (минимум до 1 очка). Неудача означает, что корабль не может повернуться и должно двигаться вперёд в следующий гекс перед тем, как сделает следующую попытку.

Галактика Альфа (Галактика Быстрое Крыло)

1-й Вороний Фаланговый полагается на своих Элементалов, и поэтому каждую Звезду Мехов этого подразделения должна сопровождать как минимум одна Звезда Элементалов. Подразделение может развернуть до 3-х Звёзд ОмниМехов максимум.

6-й Боевой Кластер имеет разногласия с Командиром Галактики и поэтому, когда работает с командным Тринарием Галактики, получает штраф Инициативы –2.

Галактика Бета (Галактика Штормовая Ворона)

Галактика Бета испытывает сильную ненависть к членам Клана Нефритового Сокола. Если она сталкивается с воинами из этого Клана, она получает бонус Инициативы +1, но получает также и модификатор +1 для всех бросков попадания.

5-й Снисходящий может использовать правила движения за картой.

14-й Боевой Кластер – знаток опрокидывания противника.

Истребители из 9-й Крылатого получают модификатор попадания –1 для всех атак по наземным целям.

Галактика Гамма (Галактика Ястребиная Голова)

Все наземные подразделения Галактики могут перехватывать Инициативу.

Хотя и являющийся подразделением 2-го эшелона, 1-й Регулярный использует организацию и оборудование 1-го эшелона. При случайном определении войск этого подразделения игрок может выбрать для броска для каждой из Звёзд Мехи из 1-го эшелона, а не для 2-го эшелона по таблице Random 'Mech Assignment.

За каждую Звезду Мехов, развёрнутую 12-м Гарнизонным Кластером, в обязательном порядке надо развернуть Звезду транспортов. Этот Кластер может развернуть максимум 10 Мехов.

Галактика Дельта

Звёздный Полковник Сигель из 4-го Гарнизонного Кластера – превосходный наставник и любые персонажи MWII под его руководством получают удвоенное число очков Навыка при использовании Тактики и Малого Оружия.

Звёздный Полковник Елена Чанд из Соламы Дельты поклялась восстановить свою честь, которую она потеряла как командир 5-го Вспомогательного. Чтобы отразить это, члены Соламы Дельта должны всегда использовать строгие правила чести.

Галактика Эпсилон

Если в играх *BattleSpace* используются наземные подразделения (с.84-87, *Explorer Corps*), наземные части из Эпсилон получают модификатор –1 для бросков Управления для манёвров (включая броски прибытия на борт).

Все персонажи MWII в 4-м Вороньем Регулярном получают удвоенное число очков Навыка для Тактики, Лидерства и Бюрократизма.

Галактика Каппа

Звёздный Полковник Альберто Кроу молод и неопытен по стандартам Воронов, и поэтому солдаты под его командованием получают штраф Инициативы –1. Он восполняет свою нехватку опыта жестокостью тактики, принося 6-му Регулярному модификатор попадания –1 в коротком диапазоне.

Звёздный Полковник Эрин Суханова может вызвать орбитальную огневую поддержку с катастрофической точностью; считается, что атаки, не попавшие в свой целевой гекс, были сделаны с половины обычного расстояния (с.39, *BattleSpace Rulebook*).

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

Кешик Триаш

Кешик Триаш не получает модификатор попадания за движение атакующего, если он шёл и потратил половину или меньше своих максимально возможных МР Ходьбы. Кешик также может перехватывать Инициативу.

Галактика Альфа (Галактика Стальная Гадюка)

При случайном создании сил 2-го или 4-го Гадючьих Гвардейских минимум одна Звезда в каждом Тринарии должна иметь Элементалов. Далее, воины из 4-го Гвардейского ненавидят солдат-сфероидов и против таких врагов уменьшают своё число попадания в коротком диапазоне на 1. Их ярость также приводит к штрафу Инициативы –1.

400-й Штурмовой Кластер может опрокидывать противника.

Галактика Бета (Галактика Стальные Зубы)

Галактика Бета никогда не может быть принуждена к отступлению, пока как минимум половина её войск из числа начавших сражение не была уничтожена или обезоружена, но она не может добровольно отступать с поля боя, если это условие или задачи сценария специально это не оговаривают.

При случайном генерировании войск для 9-го Гадючьего Гвардейского накиньте по 2 Меха для каждой Звезды по таблице Random 'Mech Assignment для 2-го эшелона.

Галактика Гамма (Галактика Атакующая Змея)

Знатоки крупномасштабных операций, подразделения этой Галактики в играх «Планетарное Нападение» *BattleForce2* получают бонус +1 для броска повреждения. Далее, их мастерство позволяет им уменьшить на 1 бонусы боковых и тыловых попаданий и повреждений любых вражеских подразделений, атакующих их.

Перестройка 57-го Ударного по своей природе запутана. 1 Мех в каждой Звезде должен быть наброшен по таблице Random 'Mech Assignment для 2-го эшелона. Состав 57-го такой же смешанный; при определении навыков Пилотирование и Стрельба для воинов 57-го игрок может добровольно понизить статус воинов до Регулярных. За каждые 2-х таких «пониженных» пилотов один пилот может быть «повышен» до статуса Элита.

Галактика Зета

Галактика Зета ненавидима и Галактикой Альфа, и Галактикой Гамма: если войска Гадюк содержат воинов из Зеты и из одной из указанных Галактик 1-го эшелона, войска Гадюк получают штраф Инициативы –1.

Считается, что вся пехота в 38-м Фаланговом имеет анти-Мех подготовку.

Галактика Ро

Несмотря на свой статус Регуляров, 3-й Клыкастый имеет множество прирождённых воинов. До определения навыков Пилотирование и Стрельба для каждого из МехВоинов игрок за Гадюк должен бросить 1D6. При результате 6 этот воин считается Ветераном.

141-й Фаланговый ненавидит Клан Волка и получает бонус Инициативы +1, если столкнулся с любыми силами Волков (включая Клан Волка-в-Изгнании).

Галактика Хи

Агрессивные и плохо разбирающиеся в защите, подразделения Галактики Хи получают бонус Инициативы +1, если по сценарию они атакующие, но если они защищающиеся, они получают штраф Инициативы -1. Как защищающиеся они также могут перехватывать Инициативу.

5-й и 11-й Регулярные используют ограниченное число Мехов 1-го эшелона. При случайном генерировании войск для этих подразделений управляющий игрок может накинуть по 2 Меха для каждой Звезды по таблице Random 'Mech Assignment для 1-го эшелона.

Галактика Омега

Воины Галактики Омега получают бонус Инициативы +1, если по сценарию они защищающиеся.

10-й Клыкастый – знаток ведения войны в городских условиях. Если он сражается в городской местности, он получает бонус Инициативы +1. Также все пилоты 10-го получают модификатор -1 для всех целевых чисел Навыка Пилотирование, если пытаются избежать скольжения.

Поставка боезапасов в 167-й Фаланговый оставляет желать много лучшего и поэтому они всегда начинают игру лишь с половиной (округляя вверх) обычной загрузки боеприпасов.

Галактика Пси

Галактика Пси получает бонус Инициативы +1, если развернула лишь одну Звезду солдат. Этот бонус уменьшается на 1 за каждую дополнительную Звезду и может превратиться в штраф. Например, если Галактика Пси развернула 3 Звезды, она получает штраф Инициативы -1 (начальное +1, -2 за дополнительные Звёзды).

Галактика Дельта

Подразделения Галактики Дельта серьёзно неукомплектованы, и поэтому при случайном генерировании войск каждая Звезда имеет лишь 4 Меха.

Новый Командир Галактики, Николь Хоскинс, неопытна в ведении сражения с участием множества Кластеров. Если необходимо командовать именно таким войском, Гадюки в игре «Планетарное Нападение» *BattleForce2* получают штраф Инициативы -2, или же должны двигаться и стрелять вторыми. Этот штраф применяется в сражении первые 5 ходов, а в 6-м и далее Гадюки действуют как обычно.

Репутация 104-го Штурмового Кластера пугает их противников. Чтобы отразить это, подразделения получают бонус Инициативы +1 и могут опрокидывать противника.

Галактика Нью

Звёздный Полковник Самуэль Гримани – прирождённый командир и успешно справляется со своими обязанностями при любых обстоятельствах. Чтобы отразить это, любое подразделение под командованием Гримани снижает целевое число Проверки Морали на 2 (с.50, BF2).

Итенсивная противоздушная муштра 29-го Клыкастого даёт им модификатор попадания -1 для ответного огня по истребителям, проводящим наземные атаки.

КЛАН ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

Галактика Альфа

В любом сражении, которое длится более 12-и ходов, все подразделения Альфы, кроме 6-го Волчьего Гвардейского, начиная с 13-го хода получают бонус Инициативы +1 и способность опрокидывать противника.

Наличие на поле боя Золотого Кешика даёт Волкам в Изгнании способность перехватывать Инициативу.

Как результат связей Звёздного Полковника Викерс 1-й Волчий Легионерский может не учитывать любую одну специфическую способность вражеского подразделения.

Пилоты 1-го Ударного Гренадёрского получают модификатор попадания -1, если стреляют по наземным целям. Этому Кластеру всегда позволяет первым выбрать свой домашний край карты.

6-й Волчий Гвардейский не может быть опрокинут и никакое вражеское подразделение не может у них перехватить Инициативу.

Галактика Бета

Волчьи Пауки могут перехватывать Инициативу.

2-й Волчий Легионерский может использовать движение за картой.

16-й Волчий Гвардейский получает бонус Инициативы +1, если все его юниты в предыдущем ходу использовали движение Бег или Прыжок. Звёздный Полковник Фетладрал учит МехВоинов, как эффективно запутывать Элементалов, и поэтому подразделения вражеских Элементалов, завершившие своё движение в пределах 3-х гексов от Меха 16-го, в следующем ходу вычитают 1 из доступных им МР.

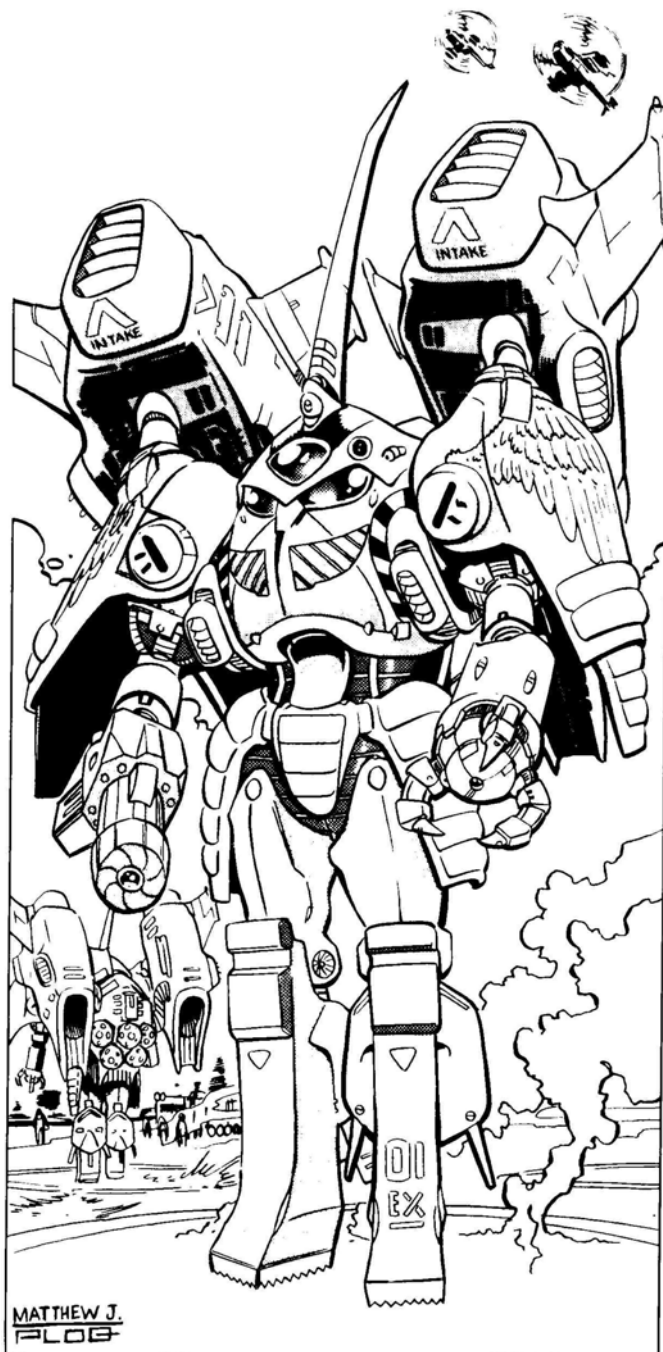
Галактика Омега

Элементалы или МехВоины из Бронзового Кешика при использовании системы TAG для наведения артиллерийского огня или при проведении не прямых атак LRM получают модификатор попадания -1.

1-й Волчий Гвардейский получает бонус Инициативы +1 при операциях в ночных условиях или при других условиях пониженной видимости (типа туман или дождь). Командный Тринарий не получает модификаторов попадания из-за таких условий, а все другие Градейцы эти свои штрафы ополовинивают (округляя вверх).

Элементалы из 2-го Волчьего Гвардейского получают модификатор попадания -1 для любых анти-Мех ройных атак и атак ног.

3-й Волчий Гвардейский получает бонус Инициативы +2, если по сценарию он защищающийся. Также, если он защищающийся, он не может быть опрокинут.



БРОНЕКОСТЮМЫ ХРАНИТЕЛЕЙ

Ранние версии бронекостюма Кланов были разработаны для специфических военных 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. 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 обойденными.

В ответ на это некоторые Кланы стали вновь разрабатывать бронекостюмы для специфических миссий для поддержки Элементалов на поле боя. Первые два из них - тяжёлый бронекостюм "Гном" Клана Адских Лошадей и бронекостюм "Саламандра" Клана Огненного Мандрила для поджигательных операций - уже рассматривались подробно. Вслед за ними были выпущены разведывательный костюм Облачных Кобр "Сильф" и подводный костюм Гигантских Скорпионов "Ундина".

Если в правилах для каждого описания не сказано иначе, новые бронекостюмы следуют всем правилам стандартных бронекостюмов, приведённым на с.59-61 *BMR* и на с.95-97 *MechWarrior Companion*. Оба новых бронекостюма для *BattleTech* являются оборудованием Уровня 2.

БРОНЕКОСТЮМ СИЛЬФ

Клан Облачных Кобр всегда интересовался воздушной поддержкой, что свидетельствует сильное аэрокосмическое войско. Вдохновлённые поисковым бронекостюмом, развёртываемого Домами Куриты и Марика, учёные Кобр глубже рассмотрели концепцию создания полностью лётного боевого костюма. Хотя получившаяся модель СИЛЬФ обладала очень ограниченными боевыми возможностями, тем не менее это - впечатляющая законченная разработка.

Названный в честь элементаля воздуха, СИЛЬФ оказался полностью лётным благодаря дальнейшему развитию системы, принятой для прыжковых двигателей обычного бронекостюма. Компьютер контролирует направление основного импульса посредством дюжин направленных выхлопных портов, обеспечивая стабильность полёта как у СВВП. Результат - невероятное проворство самого быстрого автономного пехотного костюма во всём изведанном пространстве.

ТАБЛИЦА MECHWARRIOR BATTLE ARMOR EQUIPMENT

Оружие	Повреждение	Диапазон			Энергопотребление
		Короткий	Средний	Длинный	
ER Micro Laser	6D6 + 8	1-30	31-125	126-280	10
Micro Pulse Laser	4D6 + 4	1-30	31-80	81-140	6 (за выстрел)
Undine LRM Launcher	3D6 + 3	1-36	37-84	85-126	-

В целях получения костюма, достаточно лёгкого для длительных полётов, разработчики СИЛЬФа сняли большую часть брони. Оружие костюма также облегчённое, и в качестве основного оружия ставится один-единственный микроимпульсный лазер, плюс очень простенький ранец микрокластерных бомб, присоединяемый к прыжковому ранцу костюма.

Впервые развёрнутый в 3060 году, СИЛЬФ в значительном количестве представлен только у Клана Облачной Кобры, но даже тут он очень редок. Несколько Кланов, включая Снежных Воронов и Алмазных Акул, путём Испытания Владения получили костюм СИЛЬФ, но эти Кланов наданный момент обладают лишь горсткой этих костюмов, проводя для них полевые испытания.

Игровые Правила BattleTech

Бронекостюм Сильф имеет 5 МР, которые тратятся как для движения СВВП. Учтите, что изменение высоты стоит МР, но как обычно у пехоты, смена лицевой стороны не стоит ничего. Если по некоторой причине костюм Сильф должен использовать наземное передвижение, он имеет лишь 1 МР и движется как обычная маршевая пехота. Костюмы Сильф могут использовать правила для Механизированной Бронепехоты, или же их как груз могут перевозить транспорты. Т.к. Сильфы оборудованы воздушной подушкой (ховер), то их можно выгружать из воздушных СВВП, в этом случае их выгрузка производится в тот же гекс и на ту же высоту, что и перевозчик.

Каждый костюм Сильф имеет Значение Брони (AV, Armor Value), равное 5 пунктам, плюс 1 дополнительный пункт, представляющий собой солдата внутри.

Из-за метода их движения Сильфы могут стать целью для оружейных атак с применением обычных модификаторов движения атакующего. Каждый Сильф имеет обычное вооружение в виде одного микроимпульсного лазера плюс ранец с бомбами. Ранец с бомбами в сражении можно использовать 1 раз. У него нет диапазона и он может быть использован только если текущая высота Сильфа как минимум на 1 уровень выше, чем гекс требуемого юнита (т.о., гекс Сильфа всегда будет являться целевым гексом). Базовое число попадания для атак – Навык Пилотирование Сильфа, а единственный применяемый модификатор – обычный модификатор движения атакующего. Если бросок для атаки провален, атака рассеивается на 1 гекс вокруг по правилам Артиллерии (с.70, *BMR*). Атака бомбами наносит повреждение всем юнитам в целевом гексе и всем смежным гексам. Повреждение, нанесённое в целевом гексе, равно числу уцелевших солдат в атакующем подразделении, умноженному на 2. Юниты в смежных с целевым гексах получают повреждение, равное числу уцелевших солдат в

атакующем подразделении. Это повреждение применяется по локациям попадания группами по 5 пунктов, также, как и для повреждений от артиллерии (с.71, *BMR*).

Игровые Правила MechWarrior

Технический Уровень: 4

Доступность: D

Законность: D

Стоимость: 475,000

Энергия: 2/3

Баллистика: 2/3

Схватка: Специальное

Охват: Полный

Ёмкость Повреждения: 60

Движение: Полное, с прыжком

Физические: +0

Атлетические: +2

BLD: +2

Специально разработанный прыжковый ранец костюма Сильф действует подобно обычному прыжковому ранцу (с.101, *MWC*) со следующими исключениями. Сильф не способен к «обычному» прыжковому движению, и может использовать прыжковый ранец лишь для продолжения режима полёта. Т.к. костюм разработан для совершения длительных полётов, такого рода активность приводит к трате лишь половины обычно затрачиваемого объёма топлива, или 1/2 пункта топлива за затраченный 1 МР. Вдобавок Сильф летает быстрее, чем позволяет обычный прыжковый ранец, и поэтому Сильф может потратить до 40 МР за раунд.

Каждый костюм Сильф в качестве основного оружия оснащён одним микроимпульсным лазером, его свойства приведены в таблице MechWarrior Battle Armor Equipment выше. Учтите, что микроимпульсный лазер в одном раунде может выстрелить 10 раз как SMG. Костюм не поддерживает вторичное оружие, хотя и несёт одну кластерную бомбу. Это оружие сбрасывается на цель прямо сверху, рассеиваясь, если бросок попадания был провален, как оружие массового охвата территории (с.56, *MWII*) и наносит такое же повреждение, что и обычный подрывной ранец (с.106, *MWC*).

БРОНЕКОСТЮМ УНДИНА

В 2842 году учёные Гигантских Скорпионов разработали накладной промышленный экзоскелет для помощи в разработках подводных шахт на Дагде. Прозванный операторами из касты рабочих «водным Элементом», этот костюм имеет чудовищно сформированный титановый скелет и несёт очень крупное сверло и ладонь-клепню. Клан Волка в конце концов разработал на основе этой оригинальной промышленной модели действующий бронекостюм.



Так уж распорядилась судьба, что корни первого бронекостюма лежат в области модернизации этого варианта. Варианты бронекостюма, развёртываемые другими Кланами, навели учёных Скорпионов на мысль разработать костюм, предназначенный для подводных действий. Как и ожидалось, изменения были минимальны и очень просты, частично благодаря тому, что Элементалы были разработаны на основе подводных экзоскелетов. Наиболее сложным изменением было оснащение этого костюма соответствующим для подобных миссий оружием, это изменение приняло форму улучшения многоцелевой пусковой установки торпед/ракет. Способный наносить удар из-под воды, новый

бронекостюм был назван УНДИНА, в честь элементаря воды.

Игровые Правила BattleTech

В воде Глубины 1 или глубже Ундина движется как субмарина с 3 МР. Изменение высоты стоит МР, но не как обычно для пехоты, а смена лицевой стороны МР не стоит. На земле Ундина имеет лишь 1 МР и движется как обычная маршевая пехота. Ундина в ходу может комбинировать режимы движения столько, сколько всего имеется МР (не больше 3 МР), а на земле не больше 1 МР.

Каждый бронекостюм Ундина имеет Значение Брони (AV, Armor Value), равное 8 пунктам, плюс 1 дополнительный пункт, представляющий собой солдата внутри. Бронекостюм разработан со скоростным самовосстановлением, поэтому правила Разгерметизации Корпуса не применяются.

Костюм Ундина имеет обычное вооружение – один ER-микролазер и специальная торпедная установка. Торпедная установка имеет те же самые возможности, что и обычная установка LRM-5 Внутренней Сферы, и может стрелять лишь 1 раз. Раветные попадания разбираются так: складываются вместе общее число выпущенных подразделением ракет и делается бросок по соответствующей колонке таблицы Missile Hits. Например, если в подразделении уцелело 3 солдата, попадания будут рассчитываться по колонке 15 ($3 \times 5 = 15$). Полнокровное подразделение из 5-и солдат будет бросать 1 раз по колонке 20 и 1 раз по колонке 5, а затем надо сложить результаты.

Торпедная установка может стрелять или как торпедная, или как обычная ракетная установка. Подразделение Ундин может стрелять ракетами по цели из воды Глубины 1. В действительности же они временно поднимаются на поверхность, производят ракетный залп и потом вновь уходят на глубину. Определяйте LoS как если бы Ундины в Водном гексе были на Уровне 0. Примените все обычные модификаторы, включая модификатор +1 для атакующего, находящегося в воде.

ТАБЛИЦА ADVANCED TACTICAL MISSILE

Тип	Нагрев	Повреждение	Дистанция				Вес, т	Кол-во мест расположения	Боеприпас
			Минимальная	Короткая	Средняя	Длинная			
Ракетное Оружие									
АТМ 3	2	2/за ракету	4	1-5	6-10	11-15	1,5	2	20
АТМ 6	4	2/за ракету	4	1-5	6-10	11-15	3,5	3	10
АТМ 9	6	2/за ракету	4	1-5	6-10	11-15	5	4	7
АТМ 12	8	2/за ракету	4	1-5	6-10	11-15	7	5	5
Специальные Боеприпасы									
АТМ ER	*	1/за ракету	4	1-9	10-18	19-27	*	*	*
АТМ HE	*	3/за ракету	-	1-3	4-6	7-9	*	*	*
* Как для обычных установки АТМ и боеприпасов									

Подразделения Ундины не могут проводить анти-БэтлМех ройные атаки. Анти-Мех атаки ног возможны только против целей, стоящих в воде Глубины 1 или глубже.

Игровые Правила MechWarrior

Технический Уровень: 4

Доступность: D

Законность: D

Стоимость: 500,000

Энергия: 2/3

Баллистика: 2/3

Схватка: Специальное

Охват: Полный

Ёмкость Повреждения: 95

Движение: Полное

Физические: +2

Атлетические: +3

BLD: +3

Т.к. костюм специально разработан для действий под водой, персонаж, носящий бронекостюм Ундина, может двигаться и действовать как обычно, если он полностью находится под водой.

Каждый костюм Ундина оснащён одним ER-микролазером (это его основное оружие), для MechWarrior см. таблицу MechWarrior Battle Armor Equipment, с.187. Костюм не поддерживает вторичного оружия, хотя и несёт специальную установку LRM-5. Это оружие стреляет так же, как и обычная установка SRM бронекостюмов

Элементал, за исключением того, что может стрелять лишь 1 раз. Диапазон и степень повреждений для установки LRM приводится в таблице MechWarrior Battle Armor Equipment.

НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Хотя Кланов обладают самым продвинутым оружием, технически доступным в изведанном пространстве, они не известны своими новшествами. Фактически учёные Кланов не сделали никаких значительных технологических прорывов со времён разработки в 2868 году бронекостюма Элементал, в основном так произошло потому, что в них не было нужно. Сталкиваясь с врагами, использовавшими так же и такое же оружие и защищённые от всевозможных конфликтов кодексом чести, Кланов никогда не вступали в гонку вооружений друг с другом.

Все изменилось перед лицом нового врага. В сражениях во Внутренней Сфере Кланов увидели противника с широким спектром Мехов и оборудования. Во-первых, они не увидели никаких причин для беспокойства, т.к. оборудование Кланов по всем параметрам превосходило оборудование Внутренней Сферы. Однако после нескольких поражений, нанесённых Кланам войсками Внутренней Сферы, многие Ханов стали поторапливать своих учёных начать разрабатывать новое оружие, которым они желали воспользоваться против врага.

ТАБЛИЦА COSTS AND BATTLE VALUES

Тип	Цена (без загрузки)	Цена боеприпасов (за 1 т)	Боевое Значение Оружия/Боеприпасов за 1 т
АТМ 3	50,000	75,000	53/14
АТМ 6	125,000	75,000	105/26
АТМ 9	225,000	75,000	147/36
АТМ 12	350,000	75,000	212/52
Бронекостюм Сильф	3,325,000	-	211
Бронекостюм Ундина	3,500,000	-	168

ТАБЛИЦА BATTLEFORCE 2 ROSTER SUPPLEMENT

Название	MP	Повреждения РВ/М/Л	Перегрев	Класс	Броня/ Структура	Значение Единицы (Point Value)	Специальное
Fire Falcon E	8	4/2/1	-	L	2/2	10	omni
Ryoken E (Stormcrow)	6	7/5/1	1	M	5/3	18	omni, prb
Loki C (Hellbringer)	5	6/5/1	1	H	¾	17	omni
Savage Coyote Primary	3	9/7/3	3	A	6/5	21	omni
Savage Coyote A	3J	8/6/3	2	A	6/5	25	omni
Savage Coyote B	3	7/6/3	1	A	6/5	19	omni
Sylph Battle Armor Point	5v	1/-/-	-	I	2/-	2	car5
Undine Battle Armor Point	1/3s	1/-/-	-	I	2/-	2	car5

Старые привычки умирают трудно, и поэтому процесс разработки был очень медленным и сложным. Однако Клан в конце концов обнаружил несколько сюрпризов, пока армии Внутренней Сферы изгоняли Дымчатых Ягуаров с миров Сферы. В тени разработки Звёздными Ужами тяжёлых лазеров у Койотов появилась новая оружейная система, которая стала даже более разрушительной при полномасштабном производстве: система улучшенных тактических ракет (Advanced Tactical Missile, ATM).

СИСТЕМА УЛУЧШЕННЫХ ТАКТИЧЕСКИХ РАКЕТ

Учёные Клана Койота начали работу над множеством новых технологических проектов в начале 3053 года, но вскоре почти все разработки были заморожены, а все силы были брошены на разработку новых оружейных проектов и 2-х новых моделей БэтлМехов. В итоге вышел гибридный лазерный проект, когда Хан Кога увидела гибкость, которая обладала оружием, изобретённое её учёными и названное системой Улучшенных Тактических Ракет (ATM).

Этот амбициозный проект уходил своими корнями в ранние исследования Ведущего Учёного Койотов Ричарда (Ремера) 29-го века. Тогда идея была «положена под сукно» из-за технических ограничений. Основу идеи ATM составляет отдельная пусковая установка, которая вмещает несколько различных типов боеприпасов, каждый из которых имеет уникальный диапазон действия и степень повреждения. Способность выбирать из 3-х различных типов боеприпасов дала воинам Кланов на поле боя непревзойдённую гибкость. Теперь воины могли просто щёлкнуть селектором выбора типа боеприпасов и полностью изменить их диапазон и наносимые повреждения.

Основная ракета ATM имеет такое же повреждение, что и обычная ракета SRM, но в значительно большем диапазоне. Однако цена за такое преимущество в диапазоне — многоступенчатая ракета, которая в коротком диапазоне уменьшает свою точность. Боеприпасы увеличенного диапазона (ATM ER) значительно увеличивают эффективный диапазон оружия, но из-за ракет, требующих увеличенного двигателя, размер боеголовки был уменьшен наполовину. Последний тип боеприпасов, высоковзрывчатый (ATM HE), имеет значительно более короткий диапазон действия, но зато имеет увеличенную боеголовку. Поэтому HE-ракеты, хоть и действуют в

укороченном диапазоне, не имеют ограничения минимального диапазона по сравнению с другими типами боеприпасов ATM.

Учёные Клана Койота успешно разместили новую систему ATM на своём новом ОмниМехе, *Savage Coyote*. Фабрики оружия Койотов уже выпускают ATM в достаточном количестве по полевым запросам. На основе военных сводок с Охотницы, Брига и Лондерхолма, и *Savage Coyote*, и новая оружейная система стали широко распространяться среди воинов-Койотов, и являются желательными «военными призами» у их оппонентов.

Игровые Правила

Система ATM является оружием Уровня 2 и может быть использовано в игровых турнирах, если это специально не запрещается правилами этого турнира.

Разберите атаки системой ATM как и в случае обычной атаки LRM, со следующими исключениями.

ATM включает в себя встроенную систему наведения Артемис IV без затрат на место расположения и без добавления веса; при броске для этого оружия по таблице Missile Hits добавьте +2. Учтите, что функции в любом случае подобны обычной системе Артемис IV, и поэтому ATM не может использовать любой тип специальных боеприпасов ракет, помимо 2-х вариантов боеприпасов, указанных для ATM.

ATM может использовать 2 типа альтернативных боеприпасов: увеличенного диапазона (ER) и высоковзрывчатые (HE). Они уникальны для ATM и не могут быть использованы другими типами установок. Они используются так же, как и другие специальные боеприпасы: они должны быть загружены корзинами полных тонн, а тип используемых ракет должен быть объявлен в ходе объявления оружейной атаки.

Повреждение от попадания ATM разбивается на группы по 5 пунктов, как для LRM, без учёта типа используемых ракет. Умножьте результат по таблице Missile Hits на повреждение от одной ракеты, затем для локаций попадания разбейте общее повреждение на группы по 5 пунктов.

Из-за технических ограничений ПротоМеха не могут нести ATM.

ATM не может быть использована для непрямого огня (при использовании правила специального случая Непрямой Огонь LRM).

BattleForce2: При конвертировании ATM считается, что при использовании HE-боеприпасов дистанция в упор, для обычных боеприпасов диапазон средний, а для ER-боеприпасов – длинный диапазон.

Конфигурации ОмниМехов

Хотя ATM впервые была представлена на ОмниМехе *Savage Coyote*, уже существует множество шасси, на которых это оружие прошло испытания. Для трёх из наиболее успешных конфигураций в конце этой книги приводятся рекордшты: это *Fire Falcon E* и *Loki C*. Каждая из этих разработок комбинирует установки ATM с другими типами оружия для большей разносторонности.

SAVAGE COYOTE

Масса: 85 т

Шасси: Assault Series SXG

Двигатель: Type 255 Extra-Light

Крейсерская скорость: 32 км/ч

Максимальная скорость: 54 км/ч

Прыжковые двигатели: Обычно нет

Дальность: Обычно нет

Броня: Forging ZK11 (Стандартная)

Вооружение: свободные слоты для 45 т

Производитель: Landen, Picuris and Zuni 'Mech Production Complexes

Система связи: Встроенная система связи TJ6 "Bell"

Система наведения и указания цели: TRTTS Mark II CWS

КРАТКИЙ ОБЗОР

По прошествии многих лет воины-Койоты, обескураженные всё возрастающей степенью испытаний, выпадающих на долю их Клана, потребовали создания более мощных и более современных средств ведения войны. Они аргументировали это тем, что с помощью лишь такой техники они будут способны овладеть инициативой и принести своему Клану положение, которое он некогда занимал. По большей части эти просьбы

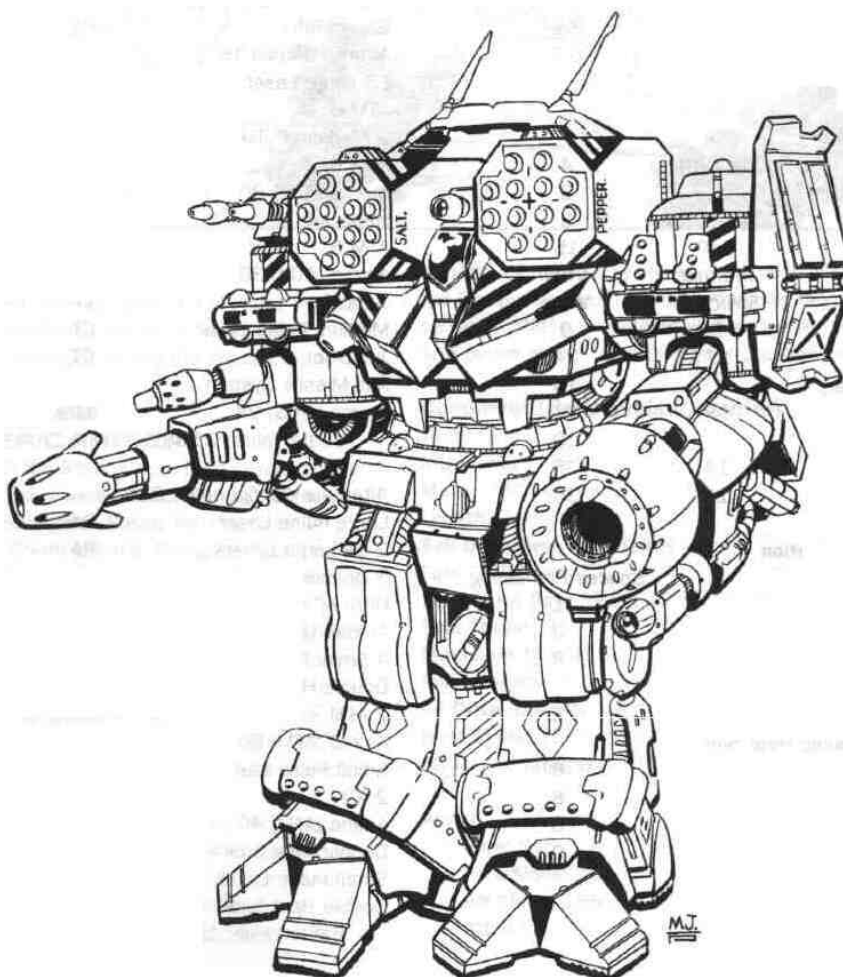
оставались без ответа, пока в 3052 году на пост Хана не была выбрана Салливан Кога.

Вскоре после этого каста учёных Койотов, воплощая план Кога по реорганизации и возрождению своего Клана, предприняла множество новых программ развития. Первым продуктом этих программ был *Canis*, новый БэтлМех 2-го эшелона, который поступил в строй более 3-х лет назад. *Savage Coyote* – другой успешный продукт этих программ, ОмниМех на основе шасси *Canis* и с учётом крепких уроков, вынесенных из быстрых разработки и развёртывания Мехов. В *Savage Coyote* встроена позднейшая успешная разработка этих программ: система ATM.

СПОСОБНОСТИ

Задуманный как штурмовой ОмниМех в полном смысле этого слова, *Savage Coyote* несёт 15 т брони, а также экстралёгкий сплав-двигатель, позволивший разработчикам отдать более половины массы Меха вооружению. Основная конфигурация несёт 2 массивных установки ATM-12 при поддержке ER PPC, автопушки LB 10-X и группы малых и средних лазеров, что делает его способным вести затяжные сражения. Вариант Альфа разработан для яростного ближнего боя, и оснащён прыжковыми двигателями, импульсными лазерами и тремя установками ATM-6. Вариант Бета представляет собой компромисс – мощная дальняя поддержка большими лазерами и 6 малых импульсных лазеров для ближнего боя. 4 установки ATM-3 могут эффективно обеспечены массой боеприпасов в руке.

Каждая из 3-х основных конфигураций



оборудована множеством установок ATM, и *Savage Coyote*, без сомнения, служит прекрасным доказательством этой новой оружейной системы. Вместе с успешным появлением нового ОмниМеха на полях сражений в Созвездии Керенского ATM, без сомнения, стала основным оружием Кланов.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Со времён его разработки более года назад производственные заводы Клана Койота как можно быстрее стали выпускать *Savage Coyote*.

Хотя это сказывается на ресурсах Койотов, всё основное производство этих Меха, кроме завода Аштон (Ashton), на данный момент выпускающего *Canis*, было переоборудовано для производства *Savage Coyote*. Почти все Кластера 1-го эшелона сейчас имеют по меньшей мере Звезду таких Меха, а некоторые – и более 3-х Звёзд *Savage Coyote*.

С вовлечением Клана Койота в недавние тяжёлые сражения в руки других Кланов попало множество Меха *Savage Coyote* вместе с их новыми системами ATM. Звёздные Ужи на полях сражений на Брима захватили почти полный работоспособный Тринарий, а Клан Облачной Кобры, Огненного Мандрила и Ледяного Хеллиона захватили по несколько штук этих Меха.

Тип: **Savage Coyote**

Технология: Клан ОмниМех

Тоннаж: 85

Боевое Значение (BV): 2,145

Оборудование

Внутренняя структура:

Двигатель:	255 XL	8.5
Walking MP:	3	6.5
Running MP:	5	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	14 [28]	4
Gyro:		3
Cockpit:		3
Armor Factor:	240	15

Внутренняя структура Кол-во брони

Head	3	9
Center Torso	27	34
Center Torso (rear)		15
R/L Torso	18	26
R/L Torso (rear)		10
R/L Arm	14	25
R/L Leg	18	30

Вес и расположение слотов

Локация	Занято	Свободных слотов
Head		1
Center Torso		2
Right Torso	2 XL Engine	8
	Double Heat Sink	
Left Torso	2 XL Engine	8
	Double Heat Sink	
Right Arm		8
Left Arm		8
Right Leg	Double Heat Sink	0
Left Leg	Double Heat Sink	0

Оружие и боеприпасы

Расположение

Кол-во слотов Вес

Primary Weapons Configuration

ER PPC	RA	2	6
ER Medium Laser	RA	1	1
2 ER Small Lasers	RA	2	1
Double Heat Sink	RA	2	1
LB 10-X AC	LA	5	10
Ammo (LB-X) 20	LA	2	2
ER Medium Laser	LA	1	1
Double Heat Sink	LA	2	1
ATM 12	RT	5	7
Ammo (ATM) 15	RT	3	3
ATM 12	LT	5	7
Ammo (ATM) 15	LT	3	3
Double Heat Sink	CT	2	1
ER Medium Laser	H	1	1

Alternate Configuration A

Gauss Rifle	RA	6	12
Ammo (Gauss) 16	RA	2	2
ER Large Laser	LA	1	4
ATM 6	LA	3	3.5
2 Medium Pulse Lasers	LA	2	4
ATM 6	RT	3	3.5
Ammo (ATM) 30	RT	3	3
Jump Jet	RT	1	1
ATM 6	LT	3	3.5
Ammo (ATM) 30	LT	3	3
Jump Jet	LT	1	1
Medium Pulse Laser	CT	1	2
Jump Jet	CT	1	1
Anti-Missile System	H	1	0.5
Ammo (AMS) 24	LT	1	1

BV: 2,536

Alternate Configuration B

Large Pulse Laser	RA	2	6
2 ER Large Lasers	RA	2	8
3 Double Heat Sinks	RA	6	3
Ultra AC/5	LA	3	7
Ammo (Ultra) 20	LA	1	1
4 Small Pulse Lasers	LA	4	4
Double Heat Sink	LA	2	1
2 ATM 3	RT	4	3
Ammo (ATM) 60	RT	3	3
Small Pulse Laser	RT	1	1
2 ATM 3	LT	4	3
Ammo (ATM) 40	LT	2	2
Double Heat Sink	LT	2	1
Small Pulse Laser	H	1	1
Double Heat Sink	CT	2	1

BV: 1,867



НОВЫЕ WARSHIP'Ы

Хотя WarShip'ы всегда занимали последнее место по отношению к АКИ даже в тех Кланах, которые делали упор на космические войска, в последние годы у Кланов-Хранителей появились несколько новых классов кораблей.

АВИАНОСЕЦ/БОЕВОЙ КРЕЙСЕР КЛАССА CONQUEROR

Разрабатываемый вместе с *Левиафаном* (Leviathan) Воронов и Медведей, боевой крейсер класса *Завоеватель* (Conqueror) готовился как авианесущий эскорт для этих дредноутов. *Завоеватель* был разработан на основе корпусов немногих последовавших в Исход крейсеров преследования класса *Кимагуре* (Kimagure) верфей Krester Ship Construction и является новейшим WarShip'ом, развёртываемым в Кланах.

Хотя Вороны и ушли из проекта *Левиафан*, когда стало ясно, что в ближайшем будущем они не столкнутся ни с какими WarShip'ами Внутренней Сферы, Вороны решили достроить 2 полусобранных *Завоевателя*. Первый – *Завоеватель* (Conqueror) – был выпущен в 3052 году и прошёл испытания в июне 3052 года. Выпуск второго корабля – *Арк Ройял* (Ark Royal) – был задержан серией технических неполадок и появился только в 3059 году.

Добавление отсеков истребителей для 2-х аэрокосмических Кластеров и их экипажей и персонала технического обслуживания вынудило уменьшить темп ускорения корабля. Оружейная

загрузка корабля была полностью пересмотрена и был сделан упор на противоистребительной защите. Системы множества лазеров, автопушек и точечной обороны были поддержаны ракетами типа Барракуда. От энергетического вооружения *Кимагуре* осталось немного, класс *Завоеватель* обладает массивными, катастрофическими военно-космическими автопушками. Это внушительное оружие даёт авианосцу мощный защитный пояс по сравнению с обычными крейсерами такой же массы.

Conqueror (Боевой Крейсер/Авианосец)

Технология: Клан

Дата выпуска: 3052 год

Масса: 780,000 т

Длина: 720 м

Диаметр Паруса: 980 м

Масса топлива: 3,000 т

Дневное Сжигание Топлива: 39.52

Безопасный Импульс: 3

Максимальный Импульс: 5

Целостность Паруса: 4

Целостность КФ-двигателя: 16

Охладители: 1575 (3150)

Структурная Целостность: 70

Броня

Передняя: 215

Передние боковые: 210

Задние боковые: 155

Тыловая: 142

Оружие			Значения Диапазона				FTR
Арка	Тип	Нагрев	Короткий (S)	Средний (M)	Длинный (L)	Сверхдлинный (Extreme)	
Nose	Лазерное	87	8	8	6	6	Y
Nose	Импульсное	84	10	10	6	9	Y
Nose	Точечное	6	2	-	-	-	Y
Nose	NAC	170	50	50	50	-	-
Nose	NAC	170	50	50	50	-	-
Nose	NAC	170	50	50	50	-	-
Nose	NAC	200	60	60	60	-	-
Nose	NAC	200	60	60	60	-	-
Nose	NPPC	420	21	21	21	-	-
Nose	Барракуда	20	4	4	4	4	Y
FL/FR	LBX	24	5	5	-	-	Y
FL/FR	Точечное	6	2	-	-	-	Y
FL/FR	NL	366	24	24	24	13	-
LBS/RBS	Лазерное	87	8	8	6	6	Y
LBS/RBS	Импульсное	84	10	10	6	9	Y
LBS/RBS	Точечное	6	2	-	-	-	Y
LBS/RBS	NAC	170	50	50	50	-	-
LBS/RBS	NAC	170	50	50	50	-	-
LBS/RBS	NAC	200	50	50	50	-	-
LBS/RBS	NAC	200	60	60	60	-	-
LBS/RBS	NAC	200	60	60	60	-	-
LBS/RBS	NPPC	540	36	36	36	36	-
LBS/RBS	Барракуда	20	4	4	4	4	Y
AL/AR	LBX	24	5	5	-	-	Y
AL/AR	Точечное	6	2	-	-	-	Y
AL/AR	NL	366	24	24	24	13	-
Aft	Лазерное	87	8	8	6	6	Y
Aft	Импульсное	84	10	10	6	9	Y
Aft	Точечное	6	2	-	-	-	Y
Aft	NAC	170	50	50	50	-	-
Aft	Барракуда	20	4	4	4	4	Y

Груз: 44,651 т

Отсек 1: 50 истребителей

8 Дверей

Отсек 2: 50 истребителей

8 Дверей

Отсек 3: Груз

10 Дверей

Вместимость DropShip'ов: 2

Гравитационные Палубы: 2 (диаметры 65 м и 85 м)

Эвакуационные Капсулы: 20

Спасательные Шлюпки: 20

Команда: 300 (экипаж 200, 50 офицеров и 50 Элементалов-морских пехотинцев)

Пассажиры: 200

Вооружение: 24 ER Large Lasers, 12 ER Medium Lasers, 48 Small Lasers, 24 Large Pulse Lasers, 24 Medium Pulse Lasers, 12 LB 10-X, 12 LB 20-X, 16 NAC 25, 16 NAC 30, 12 NL 45, 12 NL 55, 4 Light Naval PPCs, 8 Medium Naval PPCs, 8 ракетных установок Barracuda, 24 т боеприпасов для LB 10-X, 24 т боеприпасов для LB 20-X, боеприпасы для 600 залпов NAC 25 (360 т), боеприпасы для 600 залпов NAC 30 (480 т), 40 ракет Барракуда.

Примечания: Оснащён сплав-литиевыми системами батарей и HPG. Броня – Ламеллорная ферро-карбидная.

ТЯЖЁЛЫЙ ТРАНСПОРТ КЛАССА LEVIATHAN

Хотя флот Призрачных Медведей включает в себя огромное количество WarShip'ов, учитывая и боевой корабль класса *Ночной Властелин (Nightlord)*, он никогда не отличался какой-либо особенной мощью или размером. Желая поднять свои военно-космические силы на новый уровень и выровнять их с наземными войсками, Ханы Медведей Норниан Тсенг и Урсула Йоргенссон в 3044 году распорядились создать новый класс WarShip'ов. По древней традиции своего Клана они настаивали на создании как можно более крупного WarShip'a, крупнее, чем даже массивный боевой корабль *МакКенна (McKenna)*.

Учёные Медведей с готовностью стали выполнять задание, но после нескольких лет стало ясно, что это выше их сил. Медведи обратились за помощью к своим давним союзникам – Клану Снежного Ворона, чтобы они помогли разработать новый класс кораблей, в обмен на

права на шахты на своих обширных полях астероидов. После формальных Испытаний партнёры приступили к созданию *Левиафана (Leviathan)*.

Прибытие *Исходящего Света* смешало планы. Пара новых кораблей уже строилась, когда начались Испытания на участие в Операции Возрождение. Когда Призрачные Медведи получили место во Вторжении, а Снежные Вороны нет, Ханы Воронов внезапно утратили интерес к проекту. Новые Ханы Медведей также меньше, чем их предшественники, уделяли внимание *Левиафану*, и строительство было приостановлено.

С приходом на пост Хана аэрокосмического пилота Бьёрна Йоргенссона проект *Левиафан* вновь стал в центре интересов Медведей. Однако Вороны были уже втянуты в сражения со своим противником, Кланом Нефритового Сокола, и поэтому не проявили желания помочь Медведям завершить постройку WarShip'ов. После Битвы за Токкайдо Ханы Медведей приняли переломное решение переместить свой Клан во Внутреннюю Сферу. Встал главный вопрос - как переместить миллионы людей через тысячи световых лет в секрете?

Решение пришло в форме двух почти завершённых кораблей *Левиафан*. Хотя и лишённые большей части планировавшегося вооружения, обокорабля были действующими и бронированными. Каждый *Левиафан* мог бы стать внушающим страх боевым крейсером, но на самом деле стал крупнейшим вооружённым транспортом. С появлением патрулей на линиях снабжения в области Глубокой Периферии, принадлежащей Клану, они смогли переместить миллионы людей из низших каст Медведей во Внутреннюю Сферу.

Хотя *Левиафан* и не стал судным днём для WarShip'ов, как задумывали его создатели, он доказал быть важным ресурсом Медведей. Каждый корабль может перевезти более 250,000 людей, плюс запасы и полусобранные поселения массой более 300,000 т. Также обеспечена обычная практика для таких кораблей – поддержка от 6 до 8 транспортных DropShip'ов, загружаемых вместе с дополнительными пассажирами и грузом.

Leviathan (Тяжёлый Транспорт)
 Технология: Клан
 Дата выпуска: 3055 год
 Масса: 2,400,000 т
 Длина: 1,623 м
 Диаметр Паруса: 1,560 м
 Масса топлива: 15,000 т
 Дневное Сжигание Топлива: 39.52
 Безопасный Импульс: 2
 Максимальный Импульс: 3
 Целостность Паруса: 9
 Целостность КФ-двигателя: 45
 Охладители: 1500 (3000)
 Структурная Целостность: 110

Броня

Передняя: 250
 Передние боковые: 250
 Задние боковые: 250
 Тыловая: 200

Оружие			Значения Диапазона				FTR
Арка	Тип	Нагрев	Короткий (S)	Средний (M)	Длинный (L)	Сверхдлинный (Extreme)	
Nose	Лазерное	170	17	17	10	10	Y
Nose	Импульсное	70	9	9	5	-	Y
Nose	AC	8	12	12	12	-	Y
Nose	Точечное	5	3	-	-	-	Y
Nose	NGauss	18	30	30	30	30	-
Nose	NAC	200	60	60	60	-	-
Nose	NPPC	450	30	30	30	30	-
Nose	AR-10	-	-	-	-	-	Y
FL/FR	Лазерное	50	7	7	-	-	Y
FL/FR	Импульсное	20	4	4	-	-	Y
FL/FR	SRM	12	4	4	-	-	Y
FL/FR	Точечное	5	3	-	-	-	Y
FL/FR	NPPC	225	15	15	15	15	-
FL/FR	NAC	100	30	30	30	-	-
FL/FR	AR-10	-	-	-	-	-	Y
LBS/RBS	Лазерное	120	10	10	10	10	Y
LBS/RBS	PPC	75	8	8	8	-	Y
LBS/RBS	Импульсное	70	9	9	5	-	Y
LBS/RBS	SRM	12	4	4	-	-	Y
LBS/RBS	LRM	36	10	10	10	-	Y
LBS/RBS	NGauss	15	25	25	25	25	-
LBS/RBS	NL	340	22	22	22	22	-
AL/AR	Лазерное	50	7	7	-	-	Y
AL/AR	Импульсное	20	4	4	-	-	Y
AL/AR	SRM	12	4	4	-	-	Y
AL/AR	Точечное	5	3	-	-	-	Y
AL/AR	NAC	100	30	30	30	-	-
AL/AR	AR-10	-	-	-	-	-	Y
Aft	Лазерное	50	7	7	-	-	Y
Aft	Импульсное	70	9	9	5	-	Y
Aft	AC	4	6	6	6	-	Y
Aft	Точечное	5	3	-	-	-	Y
Aft	NPPC	450	30	30	30	30	-
Aft	AR-10	-	-	-	-	-	Y

Груз: 322,930 т

Отсек 1: Истребители (50) 10 Дверей
 Отсек 2: Малые аппараты (20), Элементалы (45 Точек) 5 Дверей
 Отсек 3: Пассажиры и Груз 30 Дверей

Вместимость DropShip'ов: 8

Гравитационные Палубы: 8 (6 диаметром 95 м и 2 диаметром 185 м)

Эвакуационные Капсулы: 30,000

Спасательные Шлюпки: 150

Команда: 1,225 (экипаж 834, 166 офицеров и 225 Элементалов-морских пехотинцев)

Пассажиры: 250,000

Вооружение: 30 ER Large Lasers, 60 ER Medium Lasers, 10 ER PPCs, 20 Large Pulse Lasers, 40 Medium Pulse Lasers, 30 Anti-Missile Systems, 12 Gauss Rifles, 12 установок LRM-20 с Артемис-IV FCS, 18 установок Streak SRM-6, 6 Naval AC/30s, 8 Naval Laser-55s, 6 Heavy Naval PPCs, 2 Medium Naval Gauss Cannons, 1 Heavy Naval Gauss Cannon, 6 установок военно-космических ракет AR-10, боеприпасы для 6,000 залпов AMS (150 т), боеприпасы для 1,200 залпов LRM-20 (200 т),), боеприпасы для 1,800 залпов Streak SRM-6 (120 т),), боеприпасы для 600 залпов NAC/30 (480 т),), боеприпасы для 200 залпов из среднего NGauss (80 т), боеприпасы для 100 залпов из тяжёлого NGauss (50 т), 150 ракет Кит-Убийца, 300 ракет Белая Акула, 600 ракет Барракуда.

Примечания: Оснащён сплав-литиевыми системами батарей и HPG. Броня – ферро-карбидная. Вид *Левиафана* - см. обложку *BattleTech Technical Readout: 3057*.

УКАЗАТЕЛЬ КЛАСТЕРОВ КЛАНОВ-ХРАНИТЕЛЕЙ

Cluster Name	Status	Page	Cluster Name	Status	Page
Clan Cloud Cobra			27th Combined Strike Cluster (Free Air)	2	75
33rd Battle Cluster	1	32	33rd Combined Strike Cluster (Aqua Marines)	2	72
1st Cobra Coil	1	35	42nd Combined Strike (Gnashers)	1	69
5th Cobra Coil	1	35	83rd Combined Strike Cluster (Cutting Pace)	2	75
170th Cobra Coil	1	35	7th Cruiser Cluster (Riptides)	1	69
84th Cobra Fangs	1	35	8th Cruiser Cluster (Quicksilver Fox)	2	74
121st Cobra Fangs	1	33	13th Cruiser Cluster (Poisoned Spine)	2	72
185th Cobra Fangs	2	36	15th Cruiser Cluster (Slashing Spines)	1	71
214th Cobra Fangs	1	32	27th Cruiser Cluster (Flashing Ivory)	1	68
222nd Cobra Fangs	1	37	28th Cruiser Cluster (SturmWache)	1	70
268th Cobra Fangs	2	36	35th Cruiser Cluster (The Urchins)	2	73
45th Cobra Grenadiers	1	33	44th Cruiser Cluster (Land Sharks)	2	75
57th Cobra Guards	1	37	6th Strike Cluster (Blood Hunters)	1	69
59th Cobra Guards	2	34	11th Strike Cluster (Depth Charge)	1	71
73rd Cobra Guards	2	36	21st Strike Cluster (Merfolk)	1	70
97th Cobra Guards	1	33	23rd Strike Cluster (Leaping Fox)	2	74
149th Cobra Guards	1	32	39th Strike Cluster (The Frenzy)	1	68
243rd Cobra Guards	1	32	51st Strike Cluster (Diamond Hide)	2	75
254th Cobra Guards	2	34	79th Strike Cluster (Desert Fox)	2	74
441st Cobra Guards	2	34	101st Strike Cluster (Maine's Marauders)	2	73
Cobra Pharaoh Keshik	1	31	Agate Skate	2	75
Cobra Temple Keshik	1	31	Coral Skate	2	73
116th Dragoon Cluster	1	37	Diamond Skate	1	68
			Emerald Skate	1	70
			Moonstone Skate	2	74
			Opal Skate	2	72
			Pearl Skate	1	69
			Sapphire Skate	1	71
Clan Coyote			Clan Ghost Bear		
7th Assault Cluster (Carnage Incarnate)	2	53	304th Assault Cluster (The Howling Bears)	1	89
18th Assault Cluster (Coyote Grenadiers)	2	53	332nd Assault Cluster (The Iowa Blacklanders)	1	89
38th Assault Cluster (The Faithful)	1	49	357th Assault Cluster (The Cave Bears)	1	92
50th Assault Cluster (Creeping Death)	1	51	14th Battle Cluster (The Maulers)	1	89
67th Assault Cluster (The Devastators)	1	50	18th Battle Cluster (Fire with Fire)	1	91
100th Assault Cluster (Bloody Hundredth)	2	53	73rd Battle Cluster (The Lash)	1	90
202nd Attack Cluster (The Partisans)	2	56	243rd Battle Cluster (Apollo's Chariot)	1	91
10th Battle Cluster (Chaos Unleashed)	2	53	283rd Battle Cluster (Ursine Inferno)	1	91
12th Battle Cluster (Shadow Coyotes)	1	51	297th Battle Cluster (The Burnout Brigade)	1	91
19th Battle Cluster (Long Fangs)	1	50	300th Battle Cluster (Roaring Phoenix)	1	91
49th Battle Cluster (Midnight Assault)	1	51	12th Bear Chevaliers (The Wendigos)	1	89
58th Battle Cluster (Last Chance)	2	56	8th Bear Cuirassiers (The Blinding Drive)	1	90
Bronze Keshik (The True Vision)	1	49	10th Bear Cuirassiers (Tundra Roughriders)	1	92
990th Composite Battle Cluster (Best of Both Worlds)	2	55	1st Bear Guards (The Rage)	1	88
92nd Fighter Wing (Fire on High)	2	54	3rd Bear Guards (The IlKhan's Shield)	1	88
Golden Keshik (Guardians of the Prophecy)	1	49	5th Bear Guards (Arctic Thunder)	1	92
8th Recon Cluster (Eyes of the Coyote)	2	52	1st Bear Regulars	2	100
44th Reserve Battle Cluster (Hard Eights)	1	50	2nd Bear Regulars	2	100
72nd Reserve Battle Cluster (Guardians of the Pack)	1	49	3rd Bear Regulars	2	94
101st Reserve Battle Cluster (Assault From Above)	2	52	4th Bear Regulars	2	95
55th Reserve Strike Cluster (Double Nickel Demons)	1	51	5th Bear Regulars	2	96
Silver Keshik (The Chosen)	1	49	6th Bear Regulars	2	97
330th Solahma Attack Cluster (Iron Guard)	2	54	7th Bear Regulars	2	99
397th Solahma Battle Cluster (Point of No Return)	2	56	1st Claw	2	93
403rd Solahma Battle Cluster (The Legionnaires)	2	56	2nd Claw	2	93
509th Solahma Battle Cluster (The Centurions)	2	55	3rd Claw	2	93
9th Strike Cluster (The Pack)	1	50	4th Claw	2	93
34th Strike Cluster (Rabid Coyotes)	1	50	Command Supernova (The Ourse Keshik)	1	88
69th Strike Cluster (Lightning Coyotes)	2	52	5th Phalanx	2	98
80th Strike Cluster (Swift Retribution)	2	52	7th Phalanx	2	98
81st Strike Cluster (The Exterminators)	2	52	10th Phalanx	2	94
95th Strike Cluster (Black Coyotes)	1	51	13th Phalanx	2	98
98th Strike Cluster (Rogue's Gallery)	2	55	21st Phalanx	2	99
120th Strike Cluster (Unchained)	2	54	9th Provisional Garrison Cluster	2	100
246th Strike Cluster (The Coyote Irregulars)	2	55	10th Provisional Garrison Cluster	2	96
			11th Provisional Garrison Cluster	2	95
			12th Provisional Garrison Cluster	2	99
			14th Provisional Garrison Cluster	2	95
Clan Diamond Shark					
17th Air Assault Cluster (Bloody Skies)	2	73			
61st Air Assault Cluster (Sky Fox)	2	74			
8th Assault Cluster (Rogue Hunter)	1	70			
21st Combined Assault (Nagasawa's Sharks)	1	68			
57th Combined Assault (Devil's Churn)	2	73			

CLUSTER INDEX

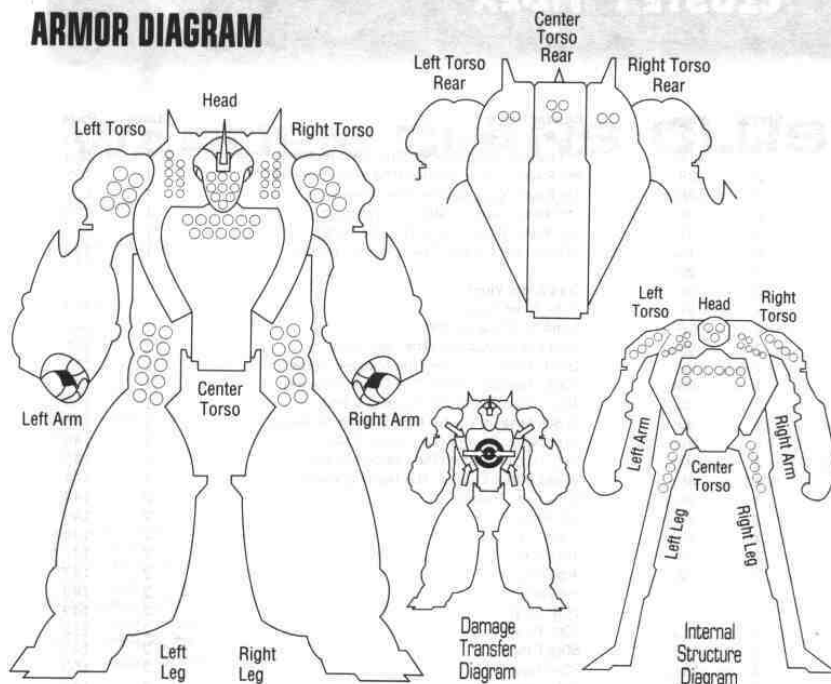


Cluster Name	Status	Page	Cluster Name	Status	Page
17th Provisional Garrison Cluster	2	94	7th Raven Regulars	2	133
18th Provisional Garrison Cluster	2	100	5th Raven Stoop Cluster (The Wind Riders)	1	129
23rd Provisional Garrison Cluster	2	98	9th Raven Striker Cluster (The Snow Hunters)	1	128
29th Provisional Garrison Cluster	2	98	4th Raven Wing Cluster (The Snow Wing)	1	128
30th Provisional Garrison Cluster	2	94	5th Raven Wing Cluster (The Frost Wing)	1	128
33rd Provisional Garrison Cluster	2	97	9th Raven Wing Cluster (The Ice Wing)	1	129
37th Provisional Garrison Cluster	2	100	97th Striker Cluster (The Soaring Ravens)	1	130
42nd Provisional Garrison Cluster	2	96			
54th Provisional Garrison Cluster	2	98	Clan Steel Viper		
55th Provisional Garrison Cluster	2	97	Alpha Newt Cluster	1	143
56th Provisional Garrison Cluster	2	96	Alpha Solahma Cluster	2	143
63rd Provisional Garrison Cluster	2	95	93rd Assault Cluster (The Moccasins)	1	151
69th Provisional Garrison Cluster	2	97	104th Assault Cluster (The Midgard Serpent)	1	151
1st Rasalhague Bears	1	88	400th Assault Cluster (The Diamondbacks)	1	143
50th Striker Cluster (The Black Bears)	1	88	423rd Assault Cluster (Gamma's Pride)	1	145
68th Striker Cluster (The Walking Panzers)	1	90	428th Assault Cluster (The Striking Serpents)	1	145
115th Striker Cluster (The Rolling Wave)	1	90	51st Battle Cluster (The Silent Strikers)	1	145
139th Striker Cluster (The Sphere Hunters)	1	92	94th Battle Cluster (The Cottonmouths)	1	145
140th Striker Cluster (Death from Above)	1	90	233rd Battle Cluster (The Hunting Vipers)	1	144
Trinary Galaxy Command (Jorgensson's Keshik)	1	90	Beta Newt Trinary	2	144
Trinary Galaxy Command (Kabirinski's Keshik)	1	91	1st Fang	2	146
Trinary Galaxy Command (The Shril Keshik)	1	89	2nd Fang	2	146
Trinary Galaxy Command (The Silverroot Keshik)	1	88	3rd Fang	2	147
Trinary Galaxy Command (Tseng's Keshik)	1	92	4th Fang	2	147
			9th Fang	2	149
Clan Goliath Scorpion			10th Fang	2	149
1st Cateran Cluster (Heartvenom)	1	112	29th Fang	2	152
3rd Scorpion Cuirassiers (Kerensky's Covenant)	2	113	80th Fang	2	149
4th Scorpion Cuirassiers (Adamantine Hearts)	2	116	83rd Fang	2	150
5th Scorpion Cuirassiers (Forked Ambition)	2	115	1st Legion	2	148
12th Scorpion Cuirassiers (The Highwaymen)	2	117	5th Legion	2	147
17th Scorpion Cuirassiers (The Golden Horde)	2	114	33rd Phalanx	2	152
20th Scorpion Cuirassiers (Scorpio Ascendant)	2	114	38th Phalanx	2	146
23rd Scorpion Cuirassiers (The Ironshell Irregulars)	1	112	71st Phalanx	2	146
24th Scorpion Cuirassiers (The Khan's Own)	1	111	131st Phalanx	2	152
35th Scorpion Cuirassiers (Scorpions of the Veil)	1	111	141st Phalanx	2	147
8th Scorpion Dragoons (The Whip-Tail Brigade)	1	111	144th Phalanx	2	150
10th Scorpion Dragoons (Poisoned Gambit)	2	115	164th Phalanx	2	147
11th Scorpion Dragoons (The Devil's Tail)	2	117	165th Phalanx	2	150
16th Scorpion Dragoons (The Gate Crashers)	2	113	167th Phalanx	2	149
7th Scorpion Grenadiers (The Din of Battle)	2	114	57th Striker Cluster (The Fangs of Death)	1	145
8th Scorpion Grenadiers (The Khan's Castle)	2	115	61st Striker Cluster (The Heirs of Cukulcan)	1	151
14th Scorpion Grenadiers (The Dark Sting)	2	113	126th Striker Cluster (The Copperheads)	1	144
33rd Scorpion Grenadiers (Sharman's Boxers)	2	117	195th Striker Cluster (The Black Mambas)	1	144
2nd Scorpion Hussars (Blinding Stare)	2	116	Triasch Keshik	1	143
6th Scorpion Hussars (Desert Wind)	1	112	Viper Fusiliers	1	144
14th Scorpion Hussars (Swift Retribution)	1	111	1st Viper Guards (The Viper's Fury)	1	143
4th Scorpion Uhlans (Untamed Will)	2	116	2nd Viper Guards (The Sidewinders)	1	143
8th Scorpion Uhlans (The Crimson Legion)	2	113	4th Viper Guards (The Deadly Venom)	1	143
22nd Scorpion Uhlans (Eye of the Storm)	1	112	9th Viper Guards (The Anacondas)	1	144
			5th Viper Regulars	2	148
Clan Snow Raven			11th Viper Regulars	2	148
Delta Solahma Cluster	2	131	14th Viper Regulars	2	152
Epsilon Solahma Cluster	2	132	17th Viper Regulars	2	152
3rd Raven Auxiliaries	2	130			
5th Raven Auxiliaries	2	131	Clan Wolf (In Exile)		
6th Raven Battle Cluster (The Meteors)	1	128	The Bronze Keshik	2	160
14th Raven Battle Cluster (The Thunder Heart Cluster)	1	129	The Golden Keshik	1	158
2nd Raven Garrison Cluster	2	133	3rd Wolf Guardians Assault (The Cerberus Cluster)	2	160
4th Raven Garrison Cluster	2	131	1st Wolf Guardians Cluster (Night Runners)	2	160
7th Raven Garrison Cluster	2	132	2nd Wolf Guardians Cluster (Sradac's Rogues)	2	160
8th Raven Garrison Cluster	2	132	16th Wolf Guards Battle (The Golden Marauders)	1	159
12th Raven Garrison Cluster	2	130	4th Wolf Guards Cluster (Wolf Bane)	1	158
15th Raven Garrison Cluster	2	133	6th Wolf Guards Cluster (The Dragoons)	1	158
16th Raven Garrison Cluster	2	133	13th Wolf Guards Cluster (The Wolf Spiders)	1	159
1st Raven Phalanx (The Longshanks)	1	128	1st Wolf Legion Cluster (Stalking Death)	1	158
2nd Raven Phalanx	2	131	2nd Wolf Legion (The Blood Kits)	1	159
1st Raven Regulars	2	130	1st Wolf Strike Grenadiers (Snapping Jaws)	1	158
4th Raven Regulars	2	132	2nd Wolf Strike Grenadiers (The Maulers)	1	159
6th Raven Regulars	2	133			

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: Fire Falcon E
Movement Points: 8
Walking: 8
Running: 12
Jumping: 0
Tonnage: 25
Technology Base: 3060
Clan

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ATM 12	LT	8	2	4	5	10	15

Ammo Type

ATM 12

Rounds

15

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
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
09
08
07
06
05
04
03
02
01
00

Heat Overflow
Shutdown

Ammo Explosion, avoid on 8+

Shutdown, avoid on 10+

-5 Movement Points

+4 Modifier to Fire

Ammo Explosion, avoid on 6+

Shutdown, avoid on 8+

-4 Movement Points

Ammo Explosion, avoid on 4+

Shutdown, avoid on 6+

+3 Modifier to Fire

-3 Movement Points

Shutdown, avoid on 4+

+2 Modifier to fire

-2 Movement Points

+1 Modifier to Fire

-1 Movement Points

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- ATM 12
- ATM 12
- ATM 12
- ATM 12

1-3

- ATM 12
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink - Fixed
- Heat Sink - Fixed

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

1-3

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

1-3

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○○○
Sensor Hits ○○○○
Life Support ○

Cost: 4,860,676
Battle Value: 1,025

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Torso (Case)

- XL Engine
- XL Engine
- Ammo (ATM 12) 5
- Ammo (ATM 12) 5
- Ammo (ATM 12) 5
- Ferro-Fibrous

1-3

- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

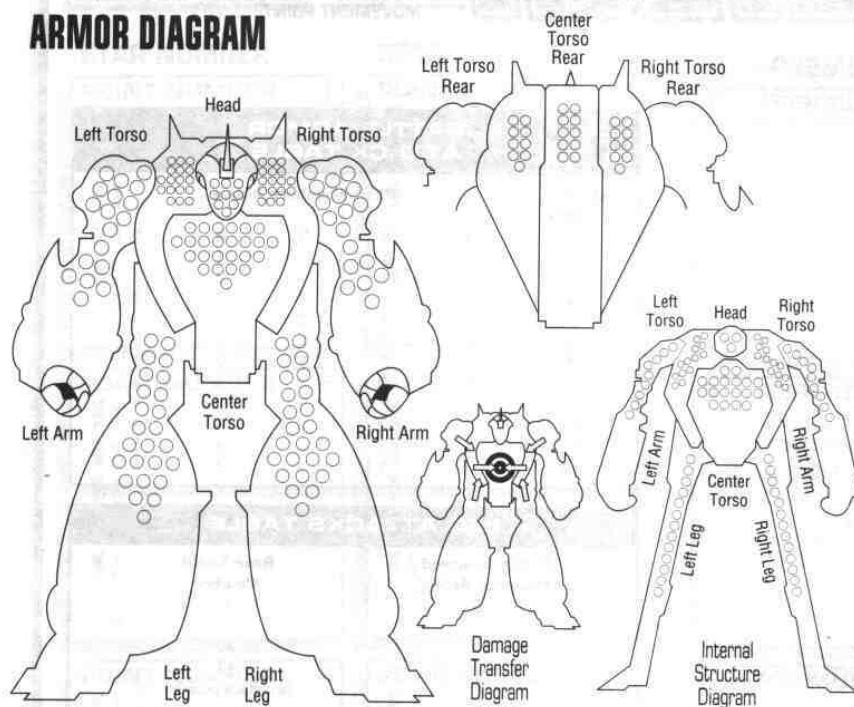
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink-Fixed
- Heat Sink-Fixed

BATTLETECH®

BATTLEMENT RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Left Arm (Case)

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ATM 9
6. ATM 9

Left Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ER Small Laser
4. ER Small Laser
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

4-6

1. Endo Steel
2. Ferro-Fibrous
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Critical Hit Table

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Active Probe
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

4-6

1. Gyro
2. XL Engine
3. XL Engine
4. XL Engine
5. Endo Steel
6. Ferro-Fibrous

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○○○
Sensor Hits ○○○○
Life Support ○

Cost: 16,137,050
Battle Value: 1,757

Right Arm (Case)

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ATM 9
6. ATM 9

Right Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ER Small Laser
4. ER Small Laser
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

4-6

1. Endo Steel
2. Ferro-Fibrous
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Mech Data

Type: **Pyoken E** Tonnage: 55
Movement Points: 6
Walking: 6
Running: 9
Jumping: 0
Technology Base: 3060
Clan

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ATM 9	RA	6	2	4	5	10	15
1 ER Medium Laser	RA	5	7	-	5	10	15
1 ATM 9	LA	6	2	4	5	10	15
1 ER Medium Laser	LA	5	7	-	5	10	15
2 ER Small Laser	RT	2	5	-	2	4	6
2 ER Small Laser	LT	2	5	-	2	4	6
1 Active Probe	H	0	0	-	-	-	5

Ammo Type: ATM 9
Rounds: 42

Total Heat Sinks: 12 (24)

○○○○○○○○○○ ○○

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

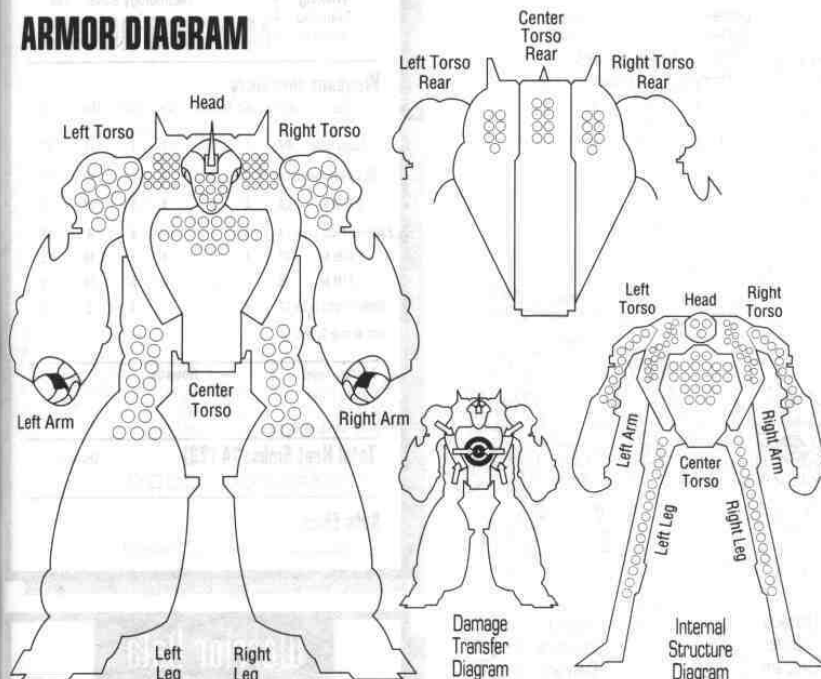
Heat Scale

30	Heat Overflow
29	Shutdown
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	Shutdown, avoid on 10+
26	-5 Movement Points
25	+4 Modifier to Fire
24	Ammo Explosion, avoid on 6+
23	Shutdown, avoid on 8+
22	-4 Movement Points
21	Ammo Explosion, avoid on 4+
20	Shutdown, avoid on 6+
19	+3 Modifier to Fire
18	-3 Movement Points
17	Shutdown, avoid on 4+
16	+2 Modifier to Fire
15	-2 Movement Points
14	+1 Modifier to Fire
13	-1 Movement Points
12	
11	
10	
09	
08	
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Left Arm

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ER Large Laser
6. ER Small Laser

1. ER Small Laser
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Torso (Case)

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ER Medium Laser
4. ER Medium Laser
5. Ammo (LB 20-X)
6. Ammo (LB 20-X)

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. Roll Again
6. Roll Again

Critical Hit Table

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso

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. Roll Again
6. Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○ ○
Sensor Hits ○ ○ ○
Life Support ○

Cost: 18,862,043
Battle Value: 1,698

Right Arm (Case)

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ATM 6
6. ATM 6

1. ATM 6
2. Ammo (ATM 6) 10
3. Ammo (ATM 6) 10
4. Ammo (ATM 6) 10
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Torso (Case)

1. XL Engine
2. XL Engine
3. LB 20-X AC
4. LB 20-X AC
5. LB 20-X AC
6. LB 20-X AC

1. LB 20-X AC
2. LB 20-X AC
3. LB 20-X AC
4. LB 20-X AC
5. LB 20-X AC
6. Ammo (LB 20-X) 5

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Roll Again
6. Roll Again

Mech Data

Type: Loli C
Movement Points: 5
Walking: 5
Running: 8
Jumping: 0
Technology Base: 3060
Tonnage: 65
Clan

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ATM 6	RA	4	2	4	5	10	15
1 ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
2 ER Small Laser	LA	2	5	-	2	4	6
1 LB 20-X AC	RT	6	20	-	4	8	12
2 ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15

Ammo Type

Ammo Type	Rounds
ATM 6	30
LB 20-X AC	15

Total Heat Sinks: 13 (26)

○○○○○○○○○○ ○○○○ Double

Auto Eject

☐ Operational ☐ Disabled

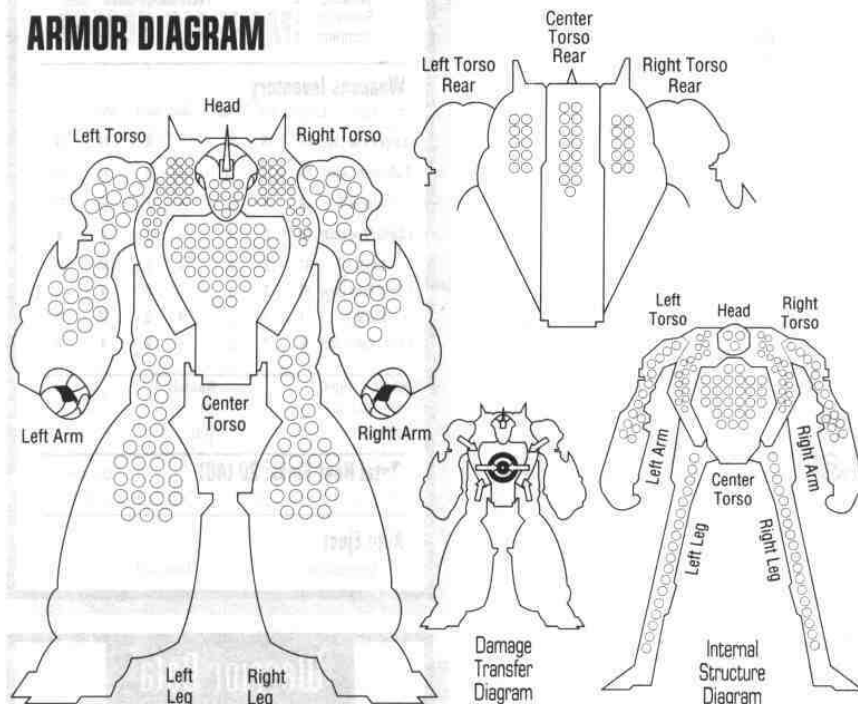
Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
Hits Taken: 1 2 3 4 5 6
Consciousness #: 3 5 7 10 11 Dead

Heat Scale

30	Heat Overflow
29	Shutdown
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	

ARMOR DIAGRAM



1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. LB 10-X AC
4. LB 10-X AC
5. LB 10-X AC
6. LB 10-X AC

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ATM 12
4. ATM 12
5. ATM 12
6. ATM 12

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. ER Medium Laser
5. Sensors
6. Life Support

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

4-6

1. Gyro
2. XL Engine
3. XL Engine
4. XL Engine
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

Engine Hits	○ ○ ○
Gyro Hits	○ ○
Sensor Hits	○ ○
Life Support	○

Cost: 22,937,688
Battle Value: 2.145

1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. ER PPC
4. ER PPC
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ATM 12
4. ATM 12
5. ATM 12
6. ATM 12

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

Type: Savage Coyote Prime	Tonnage: 85
Movement Points:	
Walking: 3	Technology Base: 3060
Running: 5	
Jumping: 0	Clan

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1 ER Medium Laser	RA	5	7	-	5	10	15
2 ER Small Laser	RA	2	5	-	2	4	6
1 LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1 ER Medium Laser	LA	5	7	-	5	10	15
1 ATM 12	LT	8	2	4	5	10	15
1 ATM 12	RT	8	2	4	5	10	15
1 ER Medium Laser	H	5	7	-	5	10	15

Ammo Type	Rounds
LB 10-X AC	20
ATM 12	30

○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○

☐ Operational ☐ Disabled

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

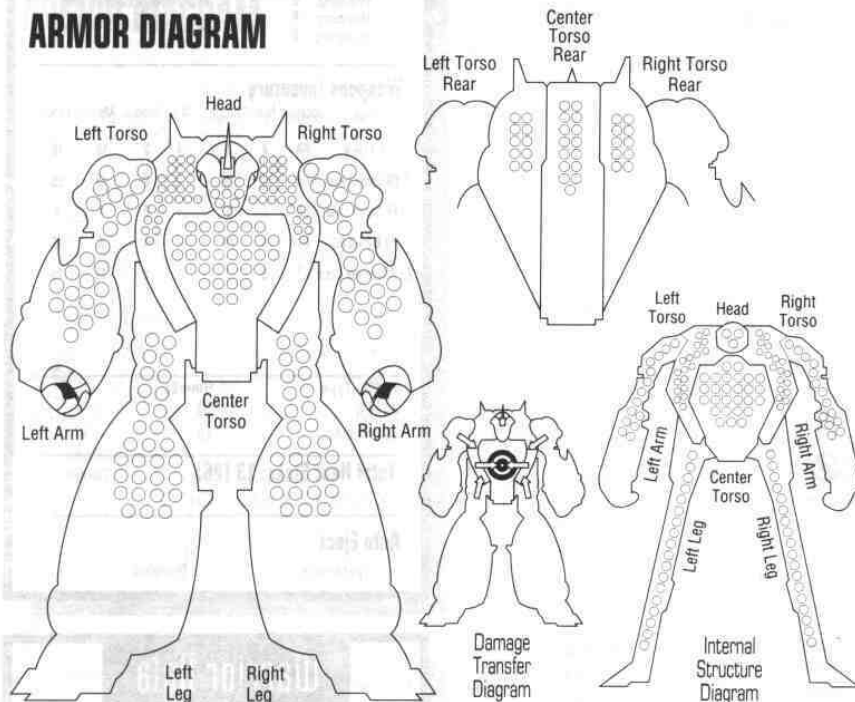
Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

30	Heat Overflow
29	Shutdown
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: **Savage Coyote A** Tonnage: 85
 Movement Points:
 Walking: 3 Technology Base: 3060
 Running: 5
 Jumping: 3 Clan

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
1 ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1 ATM 6	LA	4	2	4	5	10	15
2 Medium Pulse Laser	LA	4	7	-	4	8	12
1 ATM 6	RT	4	2	4	5	10	15
1 ATM 6	LT	4	2	4	5	10	15
1 Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
1 Anti-Missile System	H	1	-	-	-	-	-

Ammo Type	Rounds
Gauss Rifle	16
ATM 6	60
Anti-Missile System	24

Total Heat Sinks: 14 (28) 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	Heat Overflow Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	
25	Shutdown, avoid on 10+ -5 Movement Points +4 Modifier to Fire
24	
23	Ammo Explosion, avoid on 6+ Shutdown, avoid on 8+
22	
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+ Shutdown, avoid on 6+ +3 Modifier to Fire
18	
17	
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+ +2 Modifier to fire
13	
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 Large Laser
 - ATM 6
- 1-3**
- ATM 6
 - ATM 6
 - Medium Pulse Laser
 - Medium Pulse Laser
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6**

Left Torso (Case)

- XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - ATM 6
 - ATM 6
 - ATM 6
- 1-3**
- Ammo (ATM 6) 10
 - Ammo (ATM 6) 10
 - Ammo (ATM 6) 10
 - Ammo (AMS) 24
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
- 4-6**

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Critical Hit Table

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Anti-Missile System
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3**
- Gyro
 - XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - Medium Pulse Laser
- 4-6**

Engine Hits ○○○○
 Gyro Hits ○○○○
 Sensor Hits ○○○○
 Life Support ○

Cost: 22,143,460
 Battle Value: 2,536

Right Arm (Case)

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
- 1-3**
- Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Ammo (Gauss) 8
 - Ammo (Gauss) 8
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6**

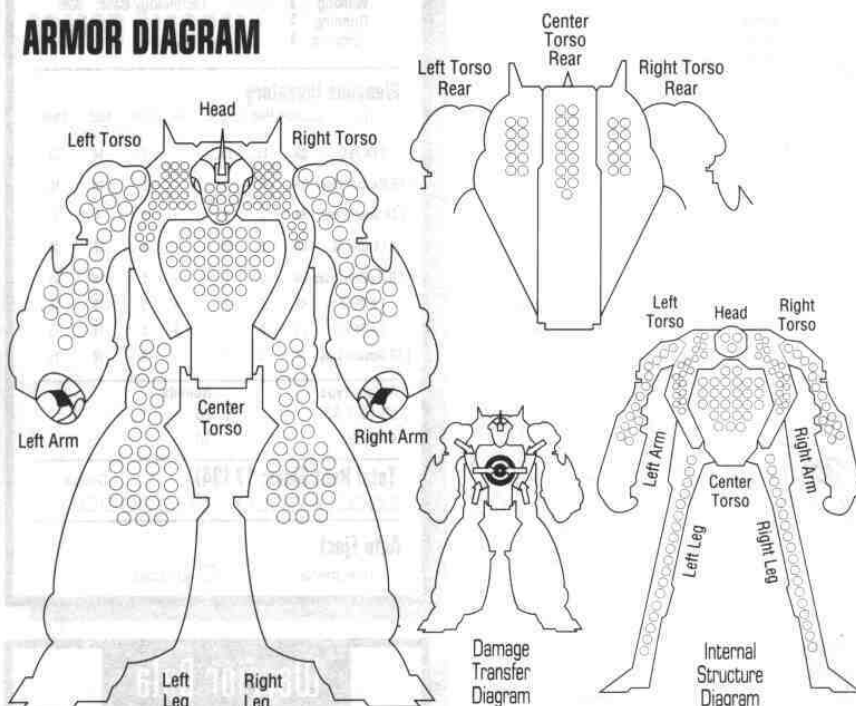
Right Torso (Case)

- XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - ATM 6
 - ATM 6
 - ATM 6
- 1-3**
- Ammo (ATM 6) 10
 - Ammo (ATM 6) 10
 - Ammo (ATM 6) 10
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Roll Again
- 4-6**

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

ARMOR DIAGRAM



1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Ultra AC/5
4. Ultra AC/5
5. Ultra AC/5
6. Ammo (Ultra AC/5) 20

- 4-6

1. Small Pulse Laser
2. Small Pulse Laser
3. Small Pulse Laser
4. Small Pulse Laser
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ATM 3
4. ATM 3
5. ATM 3
6. ATM 3

- 4-6

1. Ammo (ATM 3) 20
2. Ammo (ATM 3) 20
3. Double Heat Sink
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

Critical Hit Table

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Small Pulse Laser
5. Sensors
6. Life Support

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

- 4-6

1. Gyro
2. XL Engine
3. XL Engine
4. XL Engine
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○○
Sensor Hits ○○○
Life Support ○

Cost: 21,403,344
Battle Value: 1.867

1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Large Pulse Laser
4. Large Pulse Laser
5. ER Large Laser
6. ER Large Laser

- 4-6

1. Double Heat Sink
2. Double Heat Sink
3. Double Heat Sink
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1-3

1. XL Engine
2. XL Engine
3. ATM 3
4. ATM 3
5. ATM 3
6. ATM 3

- 4-6

1. Ammo (ATM 3) 20
2. Ammo (ATM 3) 20
3. Ammo (ATM 3) 20
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Small Pulse Laser

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

Type: Savage Coyote B	Tonnage: 85
Movement Points:	
Walking: 3	Technology Base: 3060
Running: 5	
Jumping: 0	Clan

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Large Pulse Laser	RA	10	10	-	6	14	20
2 ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1 Ultra AC/GS	LA	1	5	-	7	14	21
4 Small Pulse Laser	LA	2	3	-	2	4	6
2 ATM 3	RT	2	2	4	5	10	15
1 Small Pulse Laser	RT	2	3	-	2	4	6
2 ATM 3	LT	2	2	4	5	10	15
1 Small Pulse Laser	H	2	3	-	2	4	6

Ammo Type	Rounds
Ultra AC/5	20
ATM 3	100

Total Heat Sinks: 20 (40)

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

	Heat Overflow
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	
09	-2 Movement Points
08	
07	+1 Modifier to Fire
06	
05	
04	-1 Movement Points
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH®

SYLPH ARMOR RECORD FORM

MOVEMENT POINTS: 5 VTOL

STAR NUMBER _____

STAR NUMBER _____

POINT NUMBER 1

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 1

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 2

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 2

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 3

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 3

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 4

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 4

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 5

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

POINT NUMBER 5

1	05	04	03	02	01	00
2	05	04	03	02	01	00
3	05	04	03	02	01	00
4	05	04	03	02	01	00
5	05	04	03	02	01	00

MICRO PULSE LASER

☐ BOMB RACK

BATTLE ARMOR ATTACK TABLE

Die Roll (2D6)	Point Members Active				
	1	2	3	4	5
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	2
4	1	1	2	2	2
5	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3
7	1	2	2	3	3
8	1	2	2	3	4
9	1	2	3	3	4
10	1	2	3	4	4
11	1	2	3	4	5
12	1	2	3	4	5

LEG ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4-5	4
3	7
2	10
1	12
—	No attack possible

SWARM ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4-5	7
1-3	10
—	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE

Die Roll (2D6)	Location	Die Roll (2D6)	Location
2	Head	7	Front Center Torso
3	Rear Center Torso	8	Left Arm
4	Rear Right Torso	9	Front Left Torso
5	Front Right Torso	10	Rear Left Torso
6	Right Arm	11	Rear Center Torso
		12	Head

Permission granted to photocopy for personal use. Copyright © 1999 FASA Corporation.

BATTLETECH®

UNDINE ARMOR RECORD FORM

MOVEMENT POINTS: 3 SUBMARINE

STAR NUMBER _____

POINT NUMBER 1

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

STAR NUMBER _____

POINT NUMBER 1

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 2

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 2

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 3

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 3

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 4

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 4

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 5

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

POINT NUMBER 5

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2									
3									
4									
5									

ER MICRO LASER
☐ URM 5

BATTLE ARMOR ATTACK TABLE

Die Roll (2D6)	Point Members Active				
	1	2	3	4	5
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	2
4	1	1	2	2	2
5	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3
7	1	2	2	3	3
8	1	2	2	3	4
9	1	2	3	3	4
10	1	2	3	4	4
11	1	2	3	4	5
12	1	2	3	4	5

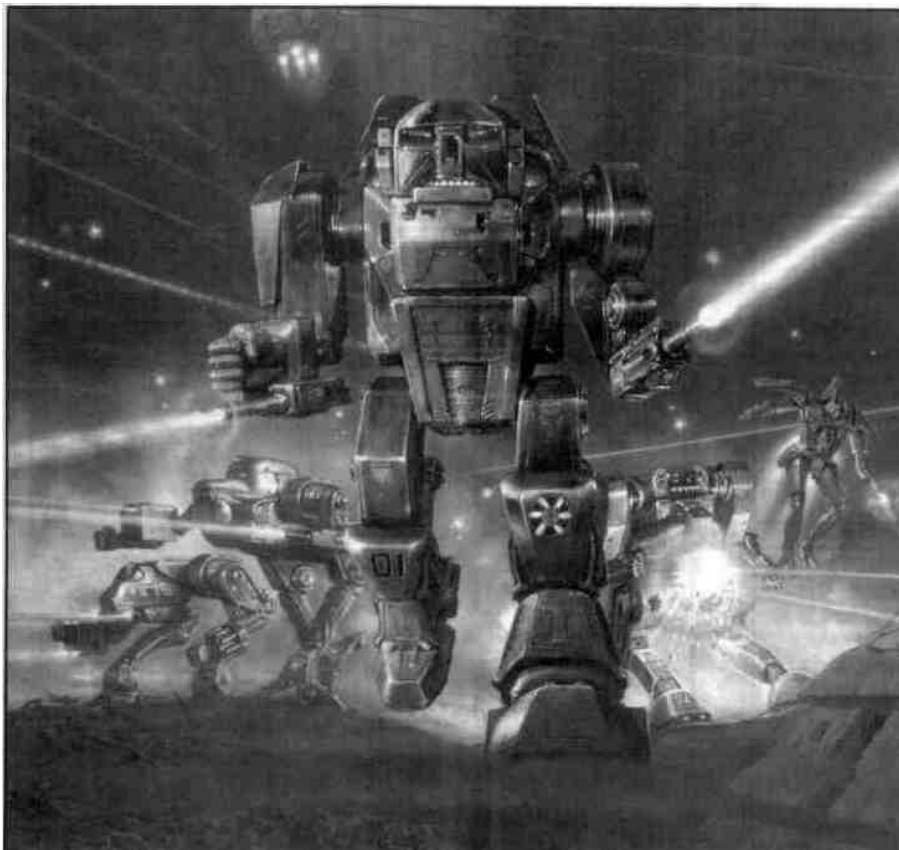
LEG ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4-5	4
3	7
2	10
1	12
—	No attack possible

MISSILE HITS TABLE

Die Roll (2D6)	Number of Missiles Fired			
	5	10	15	20
2	1	3	5	6
3	2	3	5	6
4	2	4	6	9
5	3	6	9	12
6	3	6	9	12
7	3	6	9	12
8	3	6	9	12
9	4	8	12	16
10	4	8	12	16
11	5	10	15	20
12	5	10	15	20

УКАЗАТЕЛЬ



А

Амарис, Стефан, 57
Аэрокосмические части, 10

Б

Бен-Шимон, Кайри, 110
Боевой крейсер/авианосец
класса *Завоеватель*, 193-194
Боевые вызовы, 15
Брин, Натали, 142
Бронекостюм Сильф, 186-187
Бронекостюм Ундина, 187-189
Бронекостюм, 185-189
Бронемашины, 11
Булавка Родовой Линии, 126
Бэтчелл, 15

В

Век Политики, 22-23
Великие Дебаты, 22-23
Великие Монастыри.
См. *Монастыри*.
Великое Творение, 84
Вернорождённые воины, 9-10
Воздаяние, 24
Воины
войсковые части, 9-10
звание/знак отличия, 14
Война Отказа
Волков и Соколов, 8
Война Отказа, 107, 137
Войны Урожая, 122
Вольнорождённые воины, 9-10
Вторжение во Внутреннюю
Сферу.

См. *Операция Возрождение*.

Второй Исход, 77, 102
Вымпел Керенского, 127
Выращивание, 18
WarShip'ы, 193-195

Г

Глоссарий, 167-170
Гражданская Война Пентагона,
58, 76-77

Д

Движение за картой, 175-176
Джеррико, Кларисса, 48
Доктрина Скрытой Надежды,
6, 80
Дьерасси, Николай, 110

Е

Единение с Койотом, 46

Ж

Жасмин, Звёздный Капитан, 67

З

Звезда Керенского, 157
Звёздная Лига, 8
Звёздный Адмирал, 13
Звёздный Капитан, 14
Звёздный Командир, 14
Звёздный Коммодор, 13
Звёздный Полковник, 13
Зеллбриген, 17, 58
Знаки отличия звания
Клана Облачной Кобры, 28

Клана Койота, 47-48
Клана Алмазной Акулы, 66
Клана Призрачного
Медведя, 87
Клана Гигантского
Скорпиона, 110
Клана Снежного Ворона, 126
Клана Стальной Гадюки,
141-142
Знаки отличия Предания, 14
Золотой Век, 6, 21, 40, 59-60,
79-80, 103-105

И

Испытание
Отречения, 134-135
Уничтожения, 17
Родового Права, 16
Обиды, 15, 17, 60
Положения, 16-18, 77, 171
Владения, 17, 59, 82, 104
Отказа, 17, 60, 81-82
Испытания Урожая, 62-63
Исход, 20, 57, 77
Ищущие, 105-106

Й

Йоргенссон, Бьёрн, 87
Йоргенссон, Карл, 103
Йоргенссон, Килбурн,
80, 81-82, 84
Йоргенссон, Ханс Оле, 76-79

К

Кабрински, Алета, 81-82, 87
Кадеты
тестирование, 18
Испытание Положения,
16, 18
Каласа, Давид, 57-58
Келл, Фелан, 157
Керенский, Николас
рождение Кланов, 101
смерть, 103
наследие, 6
военная практика, 15-17
организационная доктрина,
11-12
Второй Исход, 77, 102
Испытания, 16-17
видение, 6, 135
Керенский, Ульрик, 8, 23, 81, 153
Киров, Лан, 105-106
Клан Адских Лошадей,
42, 59-60, 80
Клан Алмазной Акулы, 20
Родовые Имена, 58
убранства/награды, 67
описание, 9
Испытания Урожая, 62-63
история, 57-63
отношение к другим Кланам,
64-65
лидеры, 67

- военные, 63-67
смена имени, 60, 120
знаки отличия званий, 66
ритуалы, 67
Испытание Отказа, 60
униформы, 66-67
Клан Баррока, 21, 24
Клан Волка (в Изгнании),
23, 39, 153
Испытание Поглощения, 103
Родовые Имена, 154
убранства/награды, 156-157
описание, 9
Испытания Урожая,
62-63, 122
история, 153-154
отношение к другим Кланам,
156-157
лидеры, 157
военные, 154-156
Война Отказа, 107, 137
ритуалы, 156-157
Клан Волка
бронекостюм, 105
Элементалы, 8
и Операция Возрождение,
80-81
Война Отказа, 107, 137
Испытание Владения, 106
Клан Гигантского Скорпиона, 101
Родовые Имена, 103
описание, 9
история, 101-107
отношение к другим Кланам,
109-110
лидеры, 110
военные, 108-109
некротия, 103-104, 182
знаки отличия званий, 110
компьютеры нацеливания,
182
униформы, 109
Клан Духа Крови, 57, 78, 120
Клан Дымчатого Ягуара, 154
Уничтожение, 8, 44, 63
и Операция Возрождение,
6, 8, 22-23, 80
Испытание Владения, 59
Клан Звёздного Ужа,
23-24, 30, 78
Клан Койота, 20
Родовые Имена, 39
командная структура, 45
обычаи, 46-47
убранства/награды, 48
описание, 8
история, 38-44
отношение к другим Кланам,
44-45
лидеры, 48
военные, 44-46
и Операция Возрождение,
121
знаки отличия званий, 47-48
тактика, 58
технологические
достижения, 59
структура Тумена, 45-46
униформы, 47
Клан Ледяного Хеллиона,
20, 102, 104
Клан Мангуста, 22
Клан Морской Лисы.
См. *Клан Алмазной Акулы*.
Клан Нефритового Сокола,
21, 23, 102
и Испытания Войны Урожая,
122
и Операция Возрождение,
121, 136-137
Война Отказа, 137
технологические
достижения, 41
Клан Нова Кота, 8, 23
Клан Облачной Кобры, 20
альянсы, 119
на Вавилоне, 40
вера/практика, 24-26
Родовые Имена, 21
убранства, 29-30
описание, 8
тренинги, 42
и Войны Урожая, 122
история, 20-24
отношение к другим Кланам,
27-28
Кешики, 31, 176, 181
лидеры, 30
военные, 26-30
знаки отличия званий, 28
подготовка, 25-26
униформы, 28-29
Клан Огненного Мандрила,
41-42, 104
Клан Призрачного Медведя, 154
вера/практика, 83-84
Родовые Имена, 78
убранства/награды, 87
описание, 9
история, 76-83
и Вторжение во Внутреннюю
Сферу, 61, 62
отношение к другим Кланам,
84-85
Кешик, 180
лидеры, 87
военные, 85-87
знаки отличия званий, 87
перемещение, 8, 63
подготовка, 85
униформы, 86-87
уход, 63
Клан Росوماхи.
См. *Неназываемый Клан*.
Клан Снежного Ворона, 118
вера/практика, 122-123
Родовые Имена, 119, 123
убранства/награды, 126-127
описание, 9
история, 118-122
отношение к другим Кланам,
122-123
Кешик, 183, 185
лидеры, 127
военные, 123-125
знаки отличия званий, 126
торговля, 107
подготовка, 125
Испытание Обиды, 60
униформы, 125-126
Клан Стальной Гадюки, 21, 78
вера/практика, 137-138
Родовые Имена, 135
описание, 9
история, 134-137
отношение к другим Кланам,
139-140
Кешик, 184
лидеры, 142
военные, 138-140
и Операция Возрождение,
81, 107, 136
знаки отличия званий,
141-142
подготовка, 140
Испытание Владения, 119
униформы, 141
Клан Чёрной Вдовы, 103
Кланы-Крестоносцы, 6, 8, 42-43
Кога, Салливан, 48
Кодекс дуэли, 17
Колесо МакКенны, 127
Кольцо Гадюки, 142
Командир Галактики, 13
Командир Точки, 14
Командная структура, 12-14
Компромисс Драгун, 22, 43, 80,
106, 120, 136
Конфигурации ОмниМехов,
190-192
Крест Мерсер, 142
Круг Равных, 16
Круг Чести, 104-105
Купер, Брин, 127
Куфал, Дана, 38, 40
Куфал, Силас, 48
Л
Лабов, Ангус, 67
М
Магнуссон, Рагнар, 87
МакКенна, Линн, 127
МакКенна, Стивен, 118-119
Медаль "За Отвагу", 142
Монастыри, 22, 24-25
Монастырь Анасац, 25
Монастырь Джосиан, 25
Монастырь Ка'ан, 25
Монастырь Корани, 25
Монастырь Тонго, 25
Моро, Этан, 102
Н
Н'Бута, Джаали, 30
Нагасава, Карен, 57-58
Некротия, 103-104, 182
Неназываемый Клан,
17, 21, 78-79, 119
О
Оборудование, 189-192
ОмниМех Savage Coyote,
191-192

Операция Возрождение, 43-44
и Клан Койота, 121
и Клан Призрачного
Медведя, 61, 62
и Клан Гигантского
Скорпиона, 107
и Клан Нейфритового Сокола,
121, 136-137
и Клан Дымчатого Ягуара,
6, 8, 22-23, 80
и Клан Снежного Ворона,
120-121
и Клан Волка, 80-81
Операция Клондайк, 39-40, 58
Описание подразделений, 19
Опрокидывание противника, 176
Орден Ворона, 127
Охота, 46-47

П

Перехват инициативы, 175
Персональный вызов, 15
Пехотные части, 11
Подготовка
в Клане Облачной Кобры,
25-26
в Клане Прзрачного
Медведя, 85
в Клане Снежного Ворона,
125
в Клане Стальной Гадюки,
140
виды, 18
Подразделения Мехов, 10
Поиск Видения, 47
Правила дуэли, 175
Правила отступления, 175
Правила скрытых юнитов, 175
Правила, 171-197
Право забвения, 102
Практика заявок, 15-16
Предание, 6
Предел, 15
Преимущества, 175
Просвещение, 6, 8

Р

Риак, Элени, 30
Ритуал Когтевание, 83
Ритуал Принятие, 14-15
Ритуалы, военные, 14-15
Родовой Скандал, 42-43

Родовые Имена

Клана Облачной Кобры, 21
Клана Койота, 39
Клана Алмазной Акулы, 58
Клана Призрачного
Медведя, 78
Клана Гигантского
Скорпиона, 103
Клана Снежного Ворона,
119, 123
Клана Стальной Гадюки, 135
Клана Волка (в Изгнании),
154
Испытание Родового Права,
16

Родовые Наследия, 9

С

Сеннет, Барбара, 62, 67
Сибко, 18
Система Улучшенных
Тактических Ракет, 189-190
Список команд (BattleForce2),
176

Способности, 175
Степень качества, 18
Степень преданности, 18
Страна Мечты, 8
Суворова, Ариэль, 110
Сценарии
Испытание Положения, 171

Т

Таблица привязки Мехов,
171-174
Тактика, 17
Телинов, Киран, 30
Тёмная каста, 21
Тестирование «Минус Один», 64
Тестирование, 18
Токкайдское Перемирие, 8
Тсенг, Лори, 87
Тсенг, Сандра, 76-79
Тумен, 161-166
Тяжёлый транспорт *Левиафан*,
194-195

У

Убранства/награды, 14
Клана Облачной Кобры,
29-30
Клана Койота, 48

Клана Алмазной Акулы, 67
Клана Призрачного
Медведя, 87
Клана Снежного Ворона,
126-127
Клана Волка (в Изгнании),
156-157

Уинсон, Дженнифер, 134
Указатель Кластеров, 196-197
Униформы, 14
Клана Облачной Кобры,
28-29
Клана Койота, 47
Клана Алмазной Акулы,
66-67
Клана Призрачного
Медведя, 86-87
Клана Гигантского
Скорпиона, 109
Клана Снежного Ворона,
125-126
Клана Стальной Гадюки, 141

Ф

Физические атаки, 175
Формирование «Бинарий», 12
Формирование «Галактика», 12
Формирование «Звезда», 11-12
Формирование «Кластер», 12
Формирование «Нова», 12
Формирование «Точка», 11
Формирование «Тринарий», 12

Х

Хан, 13
Харпер, Клаус, 127
Холл, Марко, 157

Ч

Чаттервеб, 63
Черновков, Герек, 39, 40
Честь в Кланах, 15-17, 174-175

Ш

Шоуэрс, Лео, 8, 22-23, 61, 80-81
Штайнер, Дин, 23, 30

Э

Элам, Нельсон, 110
Элам, Сайрус, 101, 103
Элементалы, 11, 41
Эндрюс, Бретт, 142



WE ARE THE CLANS

Nearly three hundred years ago, the Star League was torn apart when the ambitious House Lords launched the Inner Sphere into endless war. The Great Father Aleksandr Kerensky led our forefathers, the remnants of the noble Star League army, away from that empty conflict. In turn, his son Nicholas forged us into the Clans: a society founded on unity, strength and skill. With each generation we evolved, 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 insist that conquest of the Inner Sphere is the only Way, but we know that this path will only lead us into the chaos of the past. Our true mission is far more noble: we must act as the Wardens of the Inner Sphere until the time is right and humanity is truly reunited. Only then will the true Star League have returned to the Inner Sphere.

—Ulric Kerensky, ilKhan of the Clans

The second of two volumes on the Clans, *Field Manual: Warden Clans* describes the Defenders of Kerensky's Vision: Clans Cloud Cobra, Coyote, Diamond Shark, Ghost Bear, Goliath Scorpion, Snow Raven and Steel Viper. This book describes the tactics, military doctrines and battle histories of each Clan, plus special rules that reflect the unique capabilities of each Galaxy, new weapons, equipment, exclusive Warden BattleMechs and more.

FASA
CORPORATION



**FOR USE WITH
BATTLETECH® & MECHWARRIOR®**

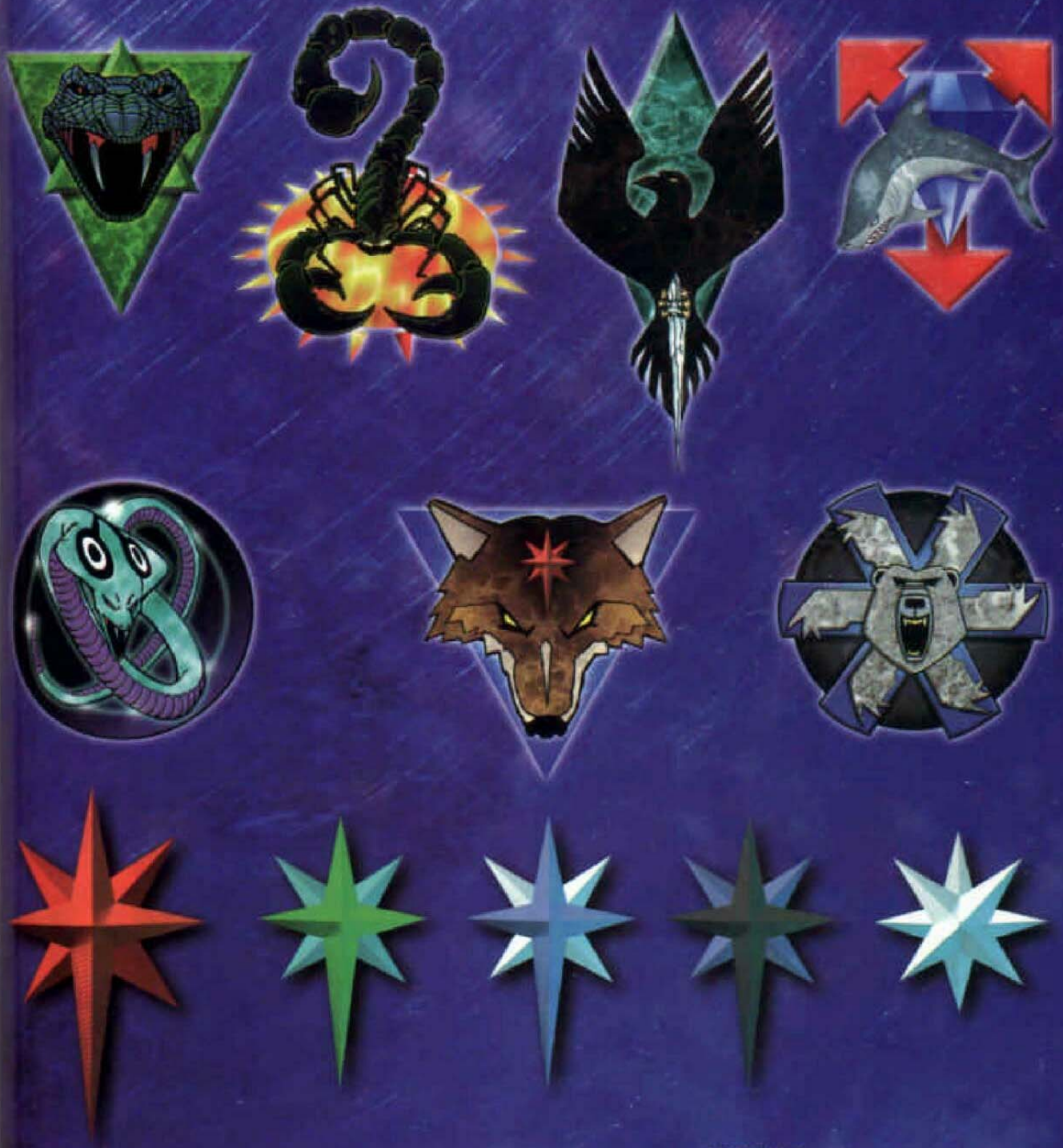
BATTLETECH®, BATTLEMECH®, MECH® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation. BATTLETECH FIELD MANUAL: WARDEN CLANS™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright © 1998 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.



9 781555 603519

ISBN# 1-55560-351-3 \$ 22.00

WARDEN CLANS™



MECHWARRIOR

ELEMENTAL

AEROSPACE

DROPSHIP
JUMPSHIP

TECHNICIAN



CLAN CLOUD COBRA

Mad Dog Prime, Cobra
Pharaoh Keshik



A MechWarrior of the Ka'an
Cloister demonstrates his
militant mindset by
carrying a weapon in
his 'Mech's
cockpit.



Rank Insígnias

	
Warrior	Star Colonel
	
Point Commander	Galaxy Commander
	
Star Commander	saKhan
	
Star Captain	Khan

Point Insígnias


Point 1

Point 2

Point 3

Point 4

Point 5

CLAN COYOTE



Point Insignías



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5

Rank Insignías



Warrior



Point Commander



Star Commander



Nova Commander



Star Captain



Nova Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



Khan

Returning victorious from the hunt of a coyote, this MechWarrior is now prepared to defend her Clan's traditional Warden views.



*Timber Wolf Prime,
Golden Keshik*



CLAN DIAMOND SHARK



Having retired early, this trueborn MechWarrior was recently recalled from the merchant caste to help expand her Clan's Touman.

*Grendel Prime,
Diamond Skate*

Point Insignias



Point 1



Point 3



Point 2



Point 4



Point 5

Rank Insignia



Point
Commander



Star
Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



saKhan



Khan



CLAN STEEL VIPER

This trueborn MechWarrior must defeat a member of her own sibko to participate in a Trial of Position.



Point Insígnias



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5

Rank Insígnias



Point Commander



Star Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



Khan