

ЛЕГИОН

СМЕРТОНОСНОГО ГРЕЯ



WIZKIDS



БУДЬ
БЫСТРЫМ
БУДЬ БЫСТРЫМ



ЛЕГИОН

СМЕРТОНОСНОГО

ГРЭЯ

САГА О ЛЕГИОНЕ СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ



Проект и сценарий

Уильям Х. Кейт, мл.

Редакционный штат

Главный редактор

Л. Росс Бэббок III

Управляющий редактор

Донна Ипполито

Редактор

Тодд Хьюттл

Производственный штат

Внутренний дизайн

Джордан Вейсман

Дизайн обложки

Джим Холлоуэй

Иллюстрации

Дана Кнутсон

Тодд Ф. Марш

Джефф Лобенштайн

Набор и размещение

Тара Гэллагер

Монтаж

Дана Кнутсон

Тодд Ф. Марш

Джефф Лобенштайн

Штат перевода

Переводчик

Павел «Dinus» Власов/

Юрий «CW_Judge»

Редактор

Ярослав «CJF_Duke» Ненашев

Обложка

Андрей «AshTree» Кувшинов

BATTLETECH, CITYTECH, AEROTECH, MECHWARRIOR, 'Mech and BattleMech являются торговыми марками корпорации FASA, зарегистрированные в бюро патентов и торговых марок США.

Copyright © 1986 FASA Corporation,
Все права защищены. Отпечатано в России.

Опубликовано
корпорацией FASA
Почтовый ящик 6930
Чикаго, Иллинойс 60680

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
«ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ»	6
Краткая история	6
Треллан	6
Верзанди	6
Среди Свободных Миров	7
Измены	7
Против Дома Куриты	7
Грейсон Карлайл Смертоносный	8
Краткая история полка	9
Полковой вымпел	9
Организация	9
Наёмная рота Смертоносного Грэя	9
Полк Смертоносного Грэя	9
«ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ»	10
Командное копьё	10
Грейсон Карлайл «Смертоносный»	10
Лори Калмар	11
Сержант Делмар Клей	12
Дэвис МакКолл	13
Копьё огневой поддержки	14
Лейтенант Хассан Али Халид	14
Исору Кога	15
Чарльз Беар	16
Шерил	17
Разведывательное копьё	18
Лейтенант Гомес де Виллар	18
Трейси Кент	19
Рэндолф Блейк	20
Эрин Шарпли	21
ОДИН НА ТРЕЛЛВАНЕ	22
ПОБЕДА В ГРОМОВОМ УЩЕЛЬЕ	24
ПРОРЫВ БЛОКАДЫ	26
ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ	28
ЛОВУШКА НАГУМО	30
ЖАЖДА МЕСТИ	32
ИЗМЕНА НА ХЕЛЬМЕ	35
Сценарий 1	36
Сценарий 2	39
Сценарий 3	40
Сценарий 4	42
БЕГ РАДИ СВОЕЙ ЖИЗНИ	44
ПОБЕГ ИЗ КО	46
ОТВЕТНЫЙ УДАР	48
ВСТРЕЧА С КРОВАВЫМ ЛЕЗВИЕМ	50
КРОВЬ И МУЖЕСТВО	52
НОЧНОЙ УДАР	54



ВВЕДЕНИЕ

Отрывок из книги «Огонь и кровь: Краткая история Наследных войн», автор Хуан Ши Рамачандра, издательское агентство «Авалон», 3032 год

«Легион Смертоносного Грэя», считаемый одним из самых грозных наёмных подразделений в исследованном пространстве, появился в результате жажды мести одного человека. Также считается, что это подразделение ненавидит Дом Куриты так сильно, что может подписать контракт с различными нанимателями, лишь бы получить радость пробить ещё несколько синдикатовских черепов, даже не получая достаточного финансирования. Но как далеко могут завести судьбоносные мысли и мотивы наёмников, амбиции или скрытые чувства? Согласно традиции, появившейся задолго до космических полётов, братья по оружию могут общаться без слов и понимать, что бой можно вести только сообща.

Легион Смертоносного Грэя представляет собой описание Грейсона Карлайла Смертоносного, его МехВоинов и «Легиона Смертоносного Грэя», наёмного подразделения, которое он сделал знаменитым. Он позволяет моделировать в реальном времени те боевые ситуации, с которыми сталкивались лицом к лицу Карлайл и его люди, обеспечивая наилучший способ влезть в шкуру МехВоина и понять, что необходимо предпринимать в таких ситуациях.

Это история о том, как экстраординарная группа мужчин и женщин прошла через миры сотен солнц. Это также история горькой войны – мести.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СЦЕНАРИЯМИ

Каждый сценарий в этой книге воспроизводит битвы или столкновения, в которых принимал участие «Легион Смертоносного Грэя». Некоторые сценарии разделены на фазы одной длительной битвы или кампании. Это объясняется тем, что игрок должен следить за боевыми повреждениями, полученными различными Мехами, при переходе из одного столкновения в другое, с повреждениями и потерями, полученными в начале кампании, влияющими на состояние и состав сил, принимающих участие в конце. **Специальные правила** каждого сценария описывают, как происходит ремонт между сценариями, если таковой возможен между столкновениями.

Правила сценариев включают всю информацию, необходимую для понимания игровой ситуации и игры. Каждый сценарий начинается с объяснений из первых рук одного из воинов, которые принимали участие в реальном столкновении, с последующим кратким историческим описанием битвы.

Раздел **Игровые установки** содержит специальную игровую информацию, необходимую для отыгрывания сценария, включая и инструкцию по расположению мапшитов, направлению особых ландшафтных образований и указания на соответствующие правила **BattleTech** по их использованию. В некоторых случаях сценариями также предусматривается использование правил **CityTech** и **AeroTech**, чтобы сделать игру более расширенной и многообещающей (некоторые сценарии требуют карты и **CityTech**, и **BattleTech**). Когда эти карты используются вместе, игроки могут просто положить их рядом друг с другом).

В каждом сценарии детально описываются атакующие и защищающиеся войска. Эта информация включает повреждения, проблемы или специальные возможности каждого Меха или подразделения в начале битвы. Также поясняется начальная позиция на карте для каждого Меха, или когда и откуда он должен появиться, если битва началась до его прибытия.

Некоторые сценарии включают участие наземных сил для одной или обеих сторон. Правила обычно дают возможность игроку самостоятельно выбрать количество транспортных средств и/или пехоты в рамках указанного тоннажа. Для создания и использования транспортных средств и пехоты обращаться к правилам **CityTech**.

Затем описываются **Условия победы**. Они определяются итоговым количеством очков и меняются от сценария к сценарию. В настоящем поединке очень редко сражение продолжается до полного уничтожения той или иной стороны. По этой причине **Условия победы** представляют собой специальный список целей для одной или обеих сторон. Как и в настоящем поединке, обе стороны могут требовать победы в каком-либо столкновении, основываясь исключительно на том, какие именно тактические цели были достигнуты.

Наконец, если сценарий требует правила, не упоминаемые в общих правилах **BattleTech**, они поясняются в **Специальных правилах**. В некоторых случаях там указываются подсказки, как одержать победу.

Модификаторы целевых чисел соответствующих Навыков, предусмотренные для **Стрельбы** и **Пилотирования** Меха каждым членом «Легиона Смертоносного Грэя», являются основными числами для любых боевых бросков. Это могут быть модификаторы дистанции, местности и действий, предусмотренных боевой ситуацией. Полный перечень умений МехВоинов может быть использован для помощи в определении результата любых столкновений с участием Грейсона Карлайла и его соратников.

Все остальные БэтлМехи имеют обычные показатели **Стрельбы** и **Пилотирования** в **BattleTech**. В случае, если уровень в сценарии не оговорён, принимайте Навыки **Пилотирование Уровня 5**, а **Стрельбы – Уровня 4**.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

ТРЕЛЛВАН

«Легион Смертоносного Грэя» был организован на Трелле-I, пустынной планете вдалеке от Внутренней Сферах освоенных человеком миров. Известная среди своих жителей как Треллан, планета расположена на очень важной стратегической позиции на границе пространства Содружества Лиры. Неподалеку, в нескольких световых годах, находятся миры Синдиката Дракона. Ещё дальше расположена империя бандитского короля Хендрика III. Гарнизон на Треллане состоял из единственного копья регулярных штайнеровских войск под командованием капитана Дюрана Карлайла.

Хотя и окраинный мир, расположение Треллане давало ему значительный потенциал в ужасных интригах Наследных войн между Домами. Ввиду этого штайнеровские агенты хотели укрепить союз с Хендриком III Оберонским, деятельным бандитским королём, который ранее открыто вёл переговоры с агентами Дома Куриты. Сделка Хендрика с Штайнерами давала ему гарнизон и привилегии по сбору налогов с Трелла-I в обмен на преданность Катрине Штайнер и Содружеству. Это должно было освободить копьё капитана Карлайла для службы где-нибудь в другом месте Внутренней Сферы, где были особенно необходимы опытные пилоты Мехов.

Когда герцог Хасид Александр Рикол, известный как Красный Герцог Синдиката Дракона, узнал о переговорах Дома Штайнер с Хендриком, то решил осуществить в жизнь свой собственный встречный план. Он задумал вывести планету из состава Содружества, убедив силы, защищающие планету, что Хендрик III атаковал их. Затем, чтобы «спасти» Трелл от нападков Хендрика, герцог намеревался отправить второе штурмовое войско. К тому времени, когда бы вернулись штайнеровские войска – если бы они вообще вернулись, – герцог Рикол предстал бы перед ними освободителем, хозяином планеты, которая полностью предана ему, своему спасителю. Треллан стал бы ножом в спине Содружества, местом сосредоточения войск, с которого могли следовать атаки на Друн-II (Drune II), Сильвен (Sylven) и, в конечном счёте, на столицу Штайнеров – Таркад.

Через своих агентов в конфедерации бандитских королей, руководимой Хендриком, Красный Герцог нанял наёмников из войск самого Хендрика.

Эти пилоты Мехов участвовали в тайном нападении на гарнизон

Дюрана Карлайла. С помощью предателя с Трелла штурмовые силы Красного Герцога тайно приземлились на неооружённом торговом шаттле в космопорту, а затем проникли на базу командования гарнизоном. Сам Карлайл был убит во время нападения, а база была захвачена. Выжившие из гарнизона приняли решение отступить на своё шаттле в космопорт, а потом покинуть планету, оставив свои Мехи и большую часть своего оборудования.

Только один член «Коммандос Карлайла» не бежал. Грейсон Карлайл Смертоносный (это прозвище перешло к нему от предка – Виктора Лисандерского) был единственный сыном Дюрана Карлайла. Хотя ещё и не окончив полный курс подготовки пилота Меха, Грейсон тренировался половину жизни в ожидании дня, когда он на Мехе своего отца – *Shadow Hawk'e* – примет командование над «Коммандос Карлайла». Грейсон подавал большие надежды, но его инструктор часто жаловался на недостаточную дисциплину.

Хотя он и выжил во время атаки на базу, Грейсон Карлайл оказался брошенным на Треллане без надежды выбраться с планеты. Он сумел обратить внимание правителей Треллане на свои специальные знания тактики БэтлМехов для организации неэффективных местных войск ради успешной защиты центра столицы Треллане. После захвата нескольких Мехов бандитов – один был захвачен с помощью уловки, когда он с неооружённой портативной пусковой установкой «инферино» стоял лицом к врагу – он создал ядро собственного подразделения БэтлМехов Треллане, «Трелланские Уланы».

Хотя и окружённый преданными солдатами, он стал жертвой внутренних распрай и предательства формирования бюрократической и военной машинами Трелла, но Карлайл усмирил кровавые вражеские силы на планете и выяснил, что врагом, фактически, является не Хендрик III Оберонский, а Синдикат Дракона. В решающей битве в Громовом Ущелье люди Карлайла отражали атаки сил Красного Герцога настолько яростно, что герцог Рикол принял решение отступить с Треллане, из-за того, что его присутствие на планете уже не было секретом. К счастью для Карлайла, герцог решил отступить, когда силы «Улан» уменьшились до единственного действующего неповреждённого Меха и 30 боеспособных пехотинцев.

Карлайл решил уйти, как только восстановит силы. Теперь у него был корабль, который принадлежал торговцу из Свободных Миров, который сражался с ним.

Раздражённый тем, что на Треллане опять втянулся в политические интриги в своей столице, Грейсон также надеялся найти выживших из числа «Коммандос Карлайла». «Уланы», отремонтированные и реорганизованные, получившие наименование «Легион Смертоносного Грэя», покинули Треллане в поисках нанимателей наёмников с БэтлМехами среди соперничающих миров Внутренней Сферы.

ВЕРЗАНДИ

Первым действием Карлайла было пополнение своих небольших сил, которые насчитывали пять Мехов, два МехВоина и почти 150 пехотинцев. На Галатее он нанял опытных пилотов Мехов, укомплектовав ими вакантные Мехи подразделения, и расширил «Легион» до восьми Мехов, организованных в копья огневой поддержки и командное. Их первым нанимателем был Девик Ерудин, один из лидеров повстанцев на планете, называемой Верзанди.

Это было отчаянное предприятие; повстанцы имели ничтожные шансы на успех. Однако неопытная наёмная рота, состоявшая из восьми Мехов, имела такой же ничтожный шанс найти другого нанимателя. Кроме того, Верзанди находилась на границе с Куритой и фактически являлась частью герцогства Рикола. Для Грейсона Карлайла это был неплохой шанс отомстить за убийство своего отца.

Они почти не смогли подойти к планете. Силы Рикола блокировали подходы к планете, а аэрокосмические истребители сумели перехватить шаттл «Легиона» на пути. Приземлившись, Грейсон и его люди оказались посреди зла и безжалостности, скрывающихся под названием политика с холодным и расчётыливым геноцидом.

На Верзанди «Легион Смертоносного Грэя» преподали многим свободным людям бесценный урок: даже крупнейший военный гигант может быть уничтожен или обездвижен, если его атаковать достаточным количеством взрывчатки. После продолжительной кампании силы Свободной Верзандийской республики праздновали победу, а «Легион Смертоносного Грэя» вернулся на рынок наёмников Галатеи, с тремя полными копьями и достаточным количеством танков, бронированных транспортных средств и разведывательных судов, захваченных на Верзанди, сделав «Легион» достаточной силой. Их репутация опередила «Легион». Почти немедленно «Легион» подписал контракт с представителями герцога Марики и Лиги Свободных Миров.

СРЕДИ СВОБОДНЫХ МИРОВ

Лига Свободных Миров Дома Марика расположена между Содружеством Лиры Дома Штайнер и Конфедерацией Капеллы Дома Ляо. В то время, когда «Легион Смертоносного Грэя» поступил на службу, Марик планировал создать специальные ударные силы для серии рейдов типа булавочных уколов, преследующие цель вывести из равновесия силы Ляо. За период свыше одного стандартного года «Легион Смертоносного Грэя», действуя вдоль границы с Капеллой, нанёс удары вглубь пространства Ляо по коммуникационным центрам, флотским складам снабжения, предприятиям по производству запасных частей к Мехам, шахтам и индустриальным мирам. Они понесли тяжёлые потери, но имя «Легион Смертоносного Грэя» теперь было хорошо известным, магнитом притягивая МехВоинов и одиночных наёмников, ищущих славы, действий и награды.

К сожалению, соглашение не было завершено. Как часть их контракта с Мариком, подразделение Карлайла получило право использования между кампаниями планеты Хельм (Heim) в качестве домашней базы. Интриги в верхних кругах командования, коррупция и мятеж в Доме Марика подвели «Легион» к грани уничтожения в боях с Домом Ляо, но «Легион» остался единственным подразделением. И тогда Лига Свободных Миров атаковала планету Легиона – Хельм.

ИЗМЕНА

Это была военная фракция, действующая против правительства Яноса Марика в пределах Лиги Свободных Миров, которая стремилась дискредитировать «Легион Смертоносного Грэя», чтобы захватить Хельм, их обещанную базу и владение. Фракция организовала заговор, сначала обвинив «Легион» в злодеянии во время сражения, и затем захватило Хельм, «пока не будет проведено расследование». Войска второй линии, стажёры и даже персонал поддержки, базировавшиеся на Хельме, сопротивлялись вторжению с особой свирепостью, рождённой отчаянием. Хотя Карлайл возвратился слишком поздно, чтобы предотвратить падение Хельма, он прибыл готовым к бою и встретил мариковских отступников на земле, не готовых к бою. Сражение и последующее преследование показали один из немногих случаев в современном воинском искусстве, где одна из сторон была высаждена и истреблена до последней машины.

Причина, стоявшая за предательством фракции Марика, была раскрыта во время кампании: забытый склад Мехов и оборудования старой Звёздной Лиги, расположенный на Хельме. «Легион» сражался и удерживал части 4-й и 7-й лёгких штурмовых групп Марика и 12-го Легиона «Белая Сабля», пока оставшиеся в живых колонисты и найденное сокровище грузились на борт судна и эвакуировались с планеты.

ПРОТИВ ДОМА КУРИТЫ

Были и другие наниматели, которые желали использовать таланты и опыт «Легиона Смертоносного Грэя». Заново переоснащённые на Галатее, они были наняты фракцией в Содружестве Лиры с целью организации серии набегов на Синдикат Дракона. Опыт, полученный в службе у Ляо, сослужил теперь «Легиону» хорошую службу. Подразделение было в значительной степени ответственно за успехи Дома Штайнеров в Орестской кампании, проводя миссии по поиску и уничтожению в глубине пространстве Куриты, совершая диверсии, рейды на склады и строящиеся укрепления и вынуждая куриянских генералов переместить и подвергать опасности флот Хэнли на Оресте (Orestes). Боевое уважение «Легиону» принесли жестокие сражения на Калдре (Caldrea) и Ото (Otho), а также охранение тылов на Троллок Прайм (Trolloc Prime).

На Балдуре (Baldur) «Легион Смертоносного Грэя» тайно высадился перед главным наступлением. В серии нетрадиционных молниеносных ударов Карлайлу удалось совершить подрыв важной термоядерной электростанции и вызвать отключение радаров планетарной защиты по всему южному полушарию Балдура. Как только «Берейторы Хансена» и несколько регулярных штайнеровских рот захватили плацдарм, Карлайл продолжил атаки, отвлекавшие куриянских командующих достаточно долго и позволившие 1-й ПБК Гвардии Лиры совершить прорыв к Ко (Ko) и полностью окружить гарнизон балдурского порта.



В 3030 году наступление Содружества замедлилось, поскольку силы с обеих сторон были истощены, зайдя в тупик после того, как была поглощена дюжина систем. «Легион Смертоносного Грэя» продолжал активную службу, несмотря на то, что силы Штайнера освободили Лотан (Lothan), разрушили вражеский флот вторжения на Ноксе (Nox) и захватили крупный склад Мехов, припасов и оборудования на Дариусе (Darius). К этому времени «Легион Смертоносного Грэя» расширился до размера полка, включив в себя части множества бывших подразделений, расформированных или уничтоженных во время сражений, включая и остатки старых «Коммандос Карлайл».

Возможно, самое необычное в «Легионе» было моральное качество их борьбы. То, что началось как желание отомстить Дому Куриты, стало настоящим крестовым походом против технологического варварства и жестокости, которые представляли собой кампании Куриты и Наследные войны. МехВоин Грейсон Карлайл Смертоносный стал известен как один из немногих мужчин и женщин, которые боролись за то, чтобы держать тёмные потоки дикости взаперти хотя бы еще какое-то время.

Это и есть отличительный признак, присущий очень немногим воинам за всю кровавую историю человечества.

ГРЕЙСОН КАРЛАЙЛ СМЕРТОНОСНЫЙ

Краткая биография:

На начало 3030 года:

Полковник, *«Легион Смертоносного Грэя»*

Награждён орденом Багровая звезда, с пряжкой к орденской ленте

Награждён орденом Атреуса

Награждён. Лиранской арфой

Награждён верзандийским

Лучистым солнцем

Награждён Изумрудной

звездой

Хотя записи Наследных государств в лучшем случае фрагментарны, считается, что Грейсон Карлайл Смертоносный – один из самых молодых боевых командиров полка. Конечно, его первые кампании осуществлялись, когда он был совсем молод, но он уже командовал полноценным отдельным наёмным подразделением размером с роту, когда ему ещё было 22 стандартных года.

Карлайл, кажется, один из тех редких личностей, которые являются прирождёнными военными тактиками. Он изучает слабые и сильные стороны своих противников и командиров подразделений и отдельных МехВоинов, которые будут противостоять его собственному подразделению, и подчёркивает тесное сотрудничество среди своих людей в бою. В отличие от многих более старых, более традиционных командиров подразделений Мехов, он довёл взаимодействие между своими Мехами и обычными наземными и воздушными подразделениями до рамок точной науки. Многие из его самых блестящих побед использовали обычные танки, суда на воздушной подушке или мобильные ракетные и лучевое оружие, или пехоту, вооружённую переносным бронебойным оружием, и даже засады и ямы-ловушки, ловко вырытые на поле битвы по пути следования сил противника. По общему мнению всех кабинетных стратегов всех Наследных государств, Карлайл, если бы жил в разные времена, мог быть известен как один из величайших

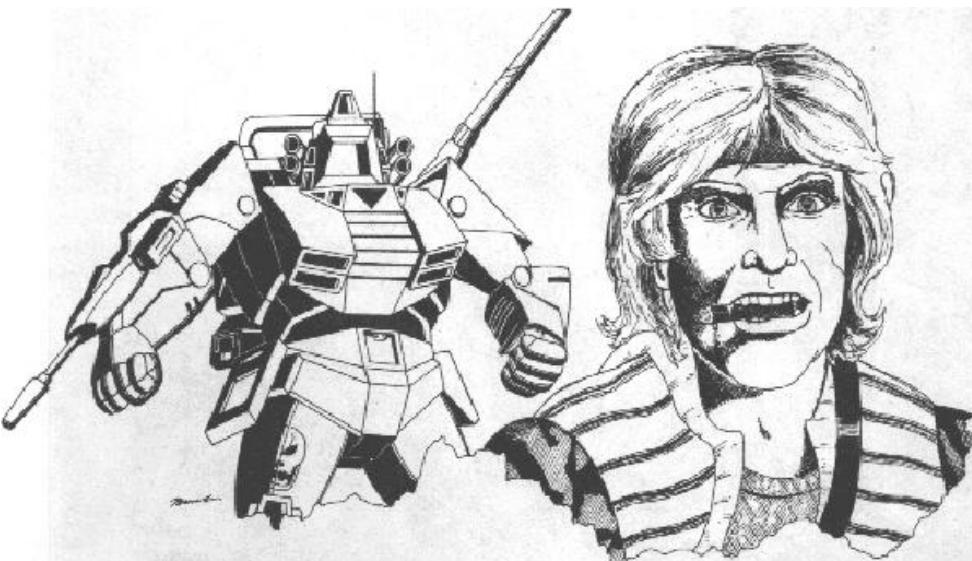
военных лидеров всех времен.

Сам Карлайл, кажется, убеждён, что он не *выживет*, причём такое отношение основывается не на тесных играх со смертью, а больше на пессимистической оценке будущего человеческой цивилизации. «Мы живём в жестоком обществе, на краю Тьмы» – цитируют высказывание Карлайла. «Тьма – огромный и жадный монстр, растущий и съедающий нас и всё, что мы строили, думали или за что боролись за последние десять тысяч лет. Немногие из нас отгоняют этого монстра палками, чтобы держать его взаперти... не очень здоровая ситуация для всех нас». Конечно, он осторожен, не позволяя этому пессимизму заразить свою команду.

Карлайл поддерживает строгую дисциплину среди своих солдат, но также известен справедливостью и готовностью разделить опасность. Он также известен моральной позицией, которой он придерживается и во время, и вне поля боя. Например, он несколько раз казнил насильников или убийц в своём подразделении. На Верзанди он осуществил экстраординарную по продолжительности ловушку и уничтожил роту куритянских наёмников, которые истребляли целые деревни и продавали уцелевших выживших жителей в рабство.

С годами и после многих сражений репутация Карлайла сделала его «Легион» крайне престижным подразделением. Однако он отверг многочисленные предложения о найме в нетипичной для наёмников манере, если они поступали от агентов Дома Куриты или Дома Ляо. С момента предательства «Легиона Смертоносного Грэя» фракцией Дома Марика он также отказался от предложений работы с Лигой Свободных Миров, и кажется довольно работой исключительно на Содружество Лиры или Федеративные Солнца Дома Дэвиона. Ходят слухи, что эта точка зрения вызывает серьёзные проблемы в рядах «Легиона», и даже дважды чуть не привела к открытым мятежам.

Вполне возможно, что Карлайл прав относительно своего мнения о своей собственной судьбе и судьбе человечества.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ПОЛКА

ПОЛКОВОЙ ВЫМПЕЛ

Вымпелом полка является серый череп, обведённый чёрным, на алом фоне. В основном он изображается на левой ноге Мехов подразделения, а также как эмблема подразделения носится на униформе пехотинцев и наземного обслуживающего персонала.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Штабное подразделение Карлайла началось с пяти Мехов, захваченных «Легионом Смертоносного Грэя» на Трелле после кампании против герцога Рикола. На Верзанди подразделение захватило и переоборудовало достаточно вражеских Мехов, чтобы позволить себе сформировать два полных копья. Командное копьё известно как «Соратники Карлайла», а позднее как «Соратники Смертоносного Грэя», тогда как копьё огневой поддержки получило прозвище «Ассассины Хасана». Гораздо позже было добавлено разведывательное копьё, состоящее из выживших «Коммандос Карлайла». По понятным причинам бывшее название подразделения было сохранено.

Только два пилота Мехов выжили в огне рождения подразделения на Трелле-І. Ими были сам Грейсон и Лори Калмар, бывшая ранее пилотом-новичком, состоящим на службе планетарной милиции Хендрика Оберонского. Подразделение наняло трёх дополнительных пилотов на Галатее, остальные же присоединились к «Легиону» в разное время. Официально «Соратники» были сформированы по окончании Верзандийской кампании, когда «Легион Смертоносного Грэя» состоял из двух полных копий.

НАЁМНАЯ РОТА СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ

Во время нападений на Дом Ляо в 3026 году (по терранскому календарю) «Легион Смертоносного Грэя» имел полную роту, состоящую из трёх копий, организованных в командное, огневой поддержки и разведывательное копья, с прикреплённым воздушным копьём. Подразделение понесло тяжёлые потери во время эвакуации с Хельма, но было снова пополнено после возвращения на Галатею в Содружестве Лиры.

ПОЛК СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ

Слава Карлайла и репутация его подразделения привлекла искателей приключений и МехВоинов со всей Внутренней Сферы. Наём и подготовка происходили непосредственно на Галатее, а позднее на новой домашней планете, пожалованной им Катрин Штайнер. «Легион Смертоносного Грэя» Карлайла был обозначен как неполный наёмный полк, состоящий из пяти рот и двух воздушных копий, когда Дом Штайнеров 3029 года заключил с ним контракт на участие в Орестской кампании. Командная рота получила название «Соратники Смертоносного Грэя» и была организована вокруг ядра изначальных членов старой отдельной роты.

Полк понёс тяжёлые потери во время ужасных сражений в Орестском скоплении, где принимал участие в битвах на Балдуре, Ото и Троллок Прайме. Несмотря на это, умелое командование и блестящая тактика Грейсона Карлайла – уже полного полковника – создали легенду, ставшую известной от Периферии до Содружества Лиры и до залов Нового Авалона. Эти истории были неизменно полны славы, но только члены «Легиона Смертоносного Грэя» помнят, что эти истории были написаны кровью.



КОМАНДНОЕ КОПЬЁ



Пилот: Грейсон Карлайл «Смертоносный», «Грэй Смертоносный»

БэтлМех:

На Трелле и Верзанди: SHD-2H *Shadow Hawk*
После Верзанди: MAD-3R *Marauder*

Навыки:

На Верзанди: уровень Навыка Пилотирование	2
уровень Навыка Стрельба	1
Против Ляо: уровень Навыка Пилотирование	3
уровень Навыка Стрельбе	2
Против Дома Марика:	
уровень Навыка Пилотирование	4
уровень Навыка Стрельба	3
Во время Орестской кампании:	
уровень Навыка Пилотирования	5
уровень Навыка Стрельбы	4

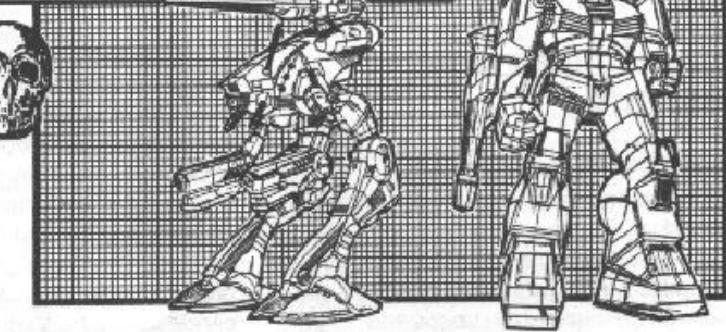
Состояние БэтлМеха:

До Верзанди Карлайл пилотировал SHD-2H *Shadow Hawk*, который прежде принадлежал подразделению его отца, «Коммандос Карлайл». Мех был в отличном состоянии, пока не был сильно повреждён во время Верзандийского восстания.

Во время Верзандийской кампании командной машиной Карлайла стал захваченный MAD-3R *Marauder*. Во время ляоистской кампании Карлайл добавил дополнительную броню для защиты кольца вращения между креплениями шасси и ног и уязвимого сцепления торсовой автопушки.

Данные о МехВоине:

Грейсон Карлайл «Смертоносный» – высокий, худощавый, гибкий, со светлыми волосами и бледно-серыми глазами. Большая часть его молодости прошла в подготовке ради того дня, когда его отец уйдёт в отставку, и он займёт его место в качестве



командующего «Коммандос Карлайл», регулярного подразделения Содружества Лиры силой в одну роту, несущего независимую службу. Внезапное нападение куритянского Красного Герцога уничтожило гарнизонное копьё «Коммандос» на планете Трелл I и стоило жизни Дюрану Карлайллу. Грейсон был вынужден скрыться, впоследствии он создал собственное наёмное боевое подразделение.

Карлайл известен друзьям и противникам как блестящий тактик и превосходный организатор. Солдаты и МехВоины, которые составляли ему компанию с самых ранних дней подразделения, преданы ему, поклявшись пойти за ним в ад, если он попросит их. В то же самое время Карлайл страдает от неуверенности в себе, которую он скрывает за убийственной жаждой мести силам, убившим его отца. Он, безусловно, входит в число самых молодых командиров подразделений Мехов в Наследных государствах. С момента смерти его отца «Легион Смертоносного Грэя» был единственной семьей Карлайла, и он имеет особенно близкие отношения с одним из своих пилотов, Лори Калмар.

Организационный гений Карлайла доказан качеством наёмного подразделения, которое он создал на пустом месте и возвысил до первоклассной профессиональной команды за менее чем 8 лет. Его тактические способности подтверждаются его послужным списком, который быстро стал источником легенд во всех Наследных государствах.

Имя: Грейсон Карлайл

Возраст: 26 лет

Звание: полковник

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Калаэрс (Calaeras)

Тип Меха: Marauder

Данные Воина:

BODY	- 9	CHA	- 10
DEX	- 10	PIB	- 10
LRN	- 12	HTK	- 90

Всего XP: 135.000

Доступно XP: 20.000

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	2	8	6
Акробатика	2	8	6
Альпинизм	2	8	6
Плавание	2	8	6
Компьютеры	5	6	1
Дипломатия	3	7	4
Вождение	3	7	4
Стрельба/Mech	4	7	3
Лидерство	5	7	2
Пилотирование/Mech	5	7	2
Пистолеты	4	7	3
Винтовки	5	7	2
Выживаемость	2	8	6
Тактика	6	6	0
Техника	4	6	2

КОМАНДНОЕ КОПЬЁ

11



Пилот: МехВоин Лори Калмар

БэтлМех:

На Трелле и Верзанди: LCT-1V Locust

На Верзанди и позже: SHD-2H Shadow Hawk

Навыки:

На Верзанди: уровень Навыка Пилотирование	1
уровень Навыка Стрельба	1
Против Ляо: уровень Навыка Пилотирование	2
уровень Навыка Стрельба	1
Против Дома Марика:	
уровень Навыка Пилотирование	3
уровень Навыка Стрельба	2
Во время Орестской кампании:	
уровень Навыка Пилотирование	4
уровень Навыка Стрельба	3

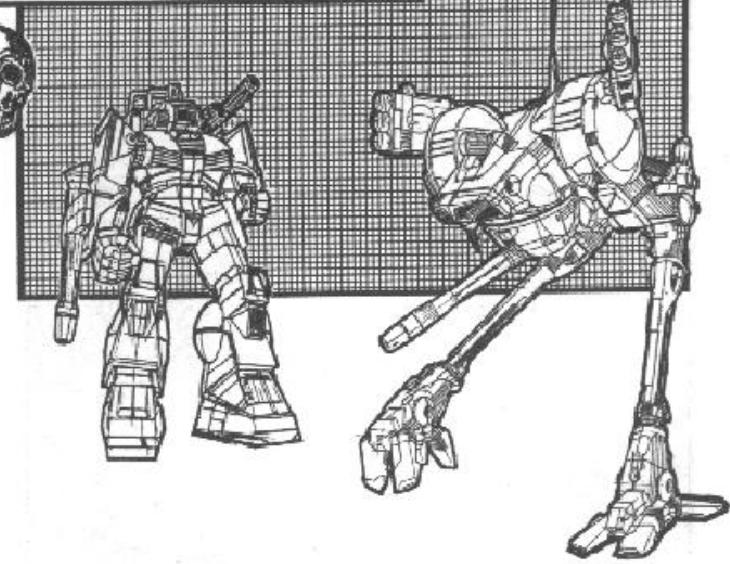
Состояние БэтлМеха:

Locust Калмар был тяжело повреждён в сражении в Громовом Ущелье на Трелле-I. Во время сценариев на Верзанди он производит 2 пункта избыточного тепла каждый ход, у него отсутствуют два охладителя и имеется только 8 пунктов брони на его переднем центральном торсе.

На Верзанди Калмар пересела на *Shadow Hawk* Карлайла, после того как её *Locust* был уничтожен, а Карлайл захватил *Marauder*. К этому времени броня на левой руке *Shadow Hawk* была снижена до 12 пунктов, а повреждения левой части торса уменьшило значение брони до 10.

Данные о МехВоине:

Лори Калмар – высокая, белокурая, привлекательная женщина, которая начала свою карьеру на Сигурде (Sigurd), крайне холодном мире империи бандитского короля Хендрика Оберонского за пределами Внутренней Сфера. Как неопытный



ученик, она и несколько других молодых пилотов Мехов получили назначение в экспедиционное войско под командованием герцога Рикола из Синдиката Дракона, бывшего частью секретного плана, направленного против вождя Хендрика III. Она была захвачена Грейсоном Карлайлом на Трелле-I, а позднее перешла на его сторону сначала как техник, а затем как полноправный МехВоин.

Калмар имеет одну существенную слабость в бою. Из-за того, что она осталась в живых после пожара, который уничтожил её дом и убил её родителей, когда она была ребёнком, она ужасно боится смерти от огня. Страдая от того, что она считает неуверенностью в себе, Лори поддерживает тесные, а иногда и бурные, отношения с Грейсоном Карлайлом, который помог ей преодолеть страх.

Несмотря на эту слабость, Лори Кальмар – квалифицированный и находчивый воин. Карлайл признал эти качества, когда включил её в свои боевые силы. Какое-то время она командовала копьём огневой поддержки «Смертоносного Грэя». По своему собственному желанию, позже она вернулась в копьё Карлайла, где она может, по её словам, «приглядывать за шефом».

Имя: Лори Калмар

Возраст: 25 лет

Звание: МехВоин

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Сигурд (Sigurd)

Тип Меха: *Shadow Hawk*

Данные Воина:

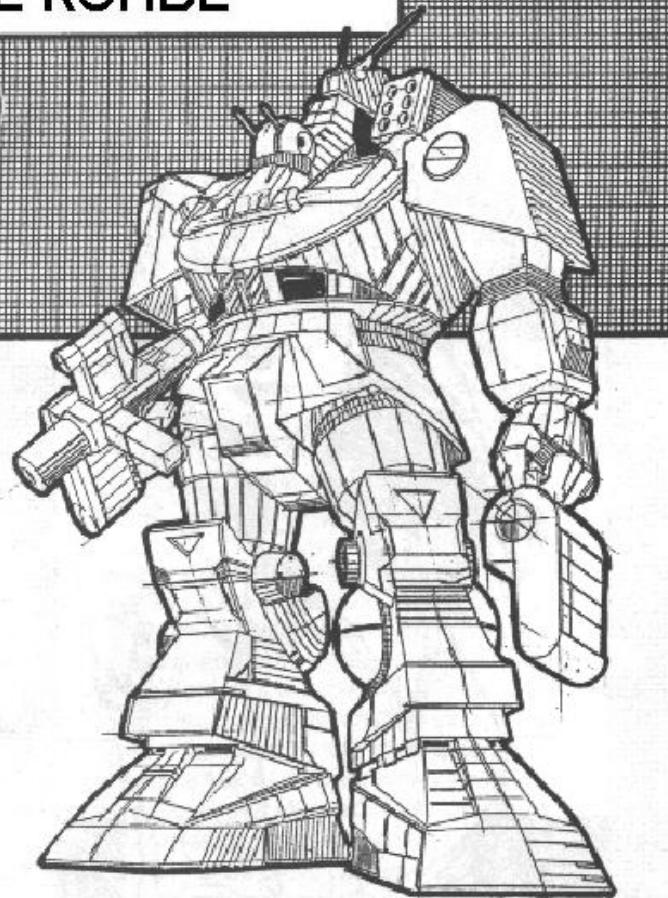
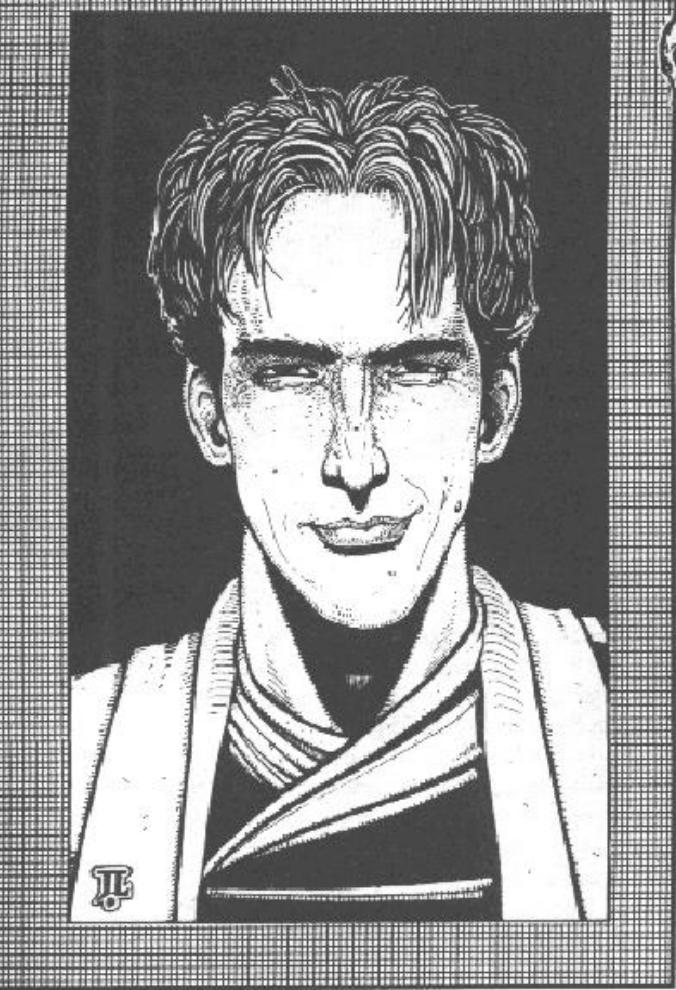
BODY	- 6	CHA	- 12
DEX	- 9	PIB	- 3
LRN	- 10	HTK	- 60

Всего XP: 75.000

Доступно XP: 15.000

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Склонность	4	9	5
Дипломатия	4	6	2
Стрельба/Mex	3	8	5
Лидерство	4	6	2
Пилотирование/Mex	4	8	4
Пистолеты	4	8	4
Винтовки	4	8	4
Выживаемость	2	9	7
Техника	3	7	4

КОМАНДНОЕ КОПЬЁ



Пилот: сержант Делмар Клей

БэтлМех: WVR-6R *Wolverine*

Навыки:	уровень Навыка Пилотирование	3
	уровень Навыка Стрельба	3
Во время Орестской кампании:		
	уровень Навыка Пилотирование	4
	уровень Навыка Стрельба	4

Состояние БэтлМеха:

Wolverine Клея имеет повреждённый средний лазер Mk II. Во время любого выстрела из данного оружия перед броском на попадание сделайте бросок 2D6. Оружие даёт осечку при результате 10+ и вырабатывает 3 пункта тепла. Его термоядерный двигатель производит дополнительно 1 пункт тепла каждый ход, а повреждения центрального торса уменьшили значение брони передней части торса до 18. Эти повреждения были получены на Ото, в начале Орестской кампании.

Данные о МехВоине:

Клей был одним из первых, кто присоединился к формируемой наёмной группе Карлайла на неофициальном рынке наёмников на Галатее. Первоначально примкнувший к «Легиону Смертоносного Грэя» с целью скрыться от влиятельных и разъярённых кредиторов, Клей стал одним из наиболее преданных и доверенных воинов Карлайла. Получив предложение взять под командование своё собственное копьё на время проведения кампании против Ляо, он отказался, мотивируя это тем, что он считает себя одним из телохранителей Грейсона Карлайла. До вступления в «Легион» на Галатее Клей был «свободным агентом», или независимым наёмником. А перед этим он был сержантом в «Берейторах Хансена», наёмном полку, находящимся на службе у Дома Штайнера.

Критики утверждают, что Клей в действительности боится командовать, также ходят слухи, что он «застывал» в бою, перед тем как вступил в «Легион Смертоносного Грэя», если это так, то проблемы больше не существует. На Ото *Wolverine* Клея с парой лёгких Мехов и горсткой наземных войск удалось удержать сильно превосходящие их силы противника в течении часа. Во время этого сражения Клей лично записал на свой счёт троих убитых, но его *Wolverine* стал всего лишь передвигающейся кучей металломолома.

Имя: Делмар Клей

Возраст: 35 лет

Звание: сержант

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Гладиус (Gladius)

Тип Меха: *Wolverine*

Данные Воина:

BODY	- 10	CHA	- 5
DEX	- 8	PIB	- 4
LRN	- 9	HTK	- 100

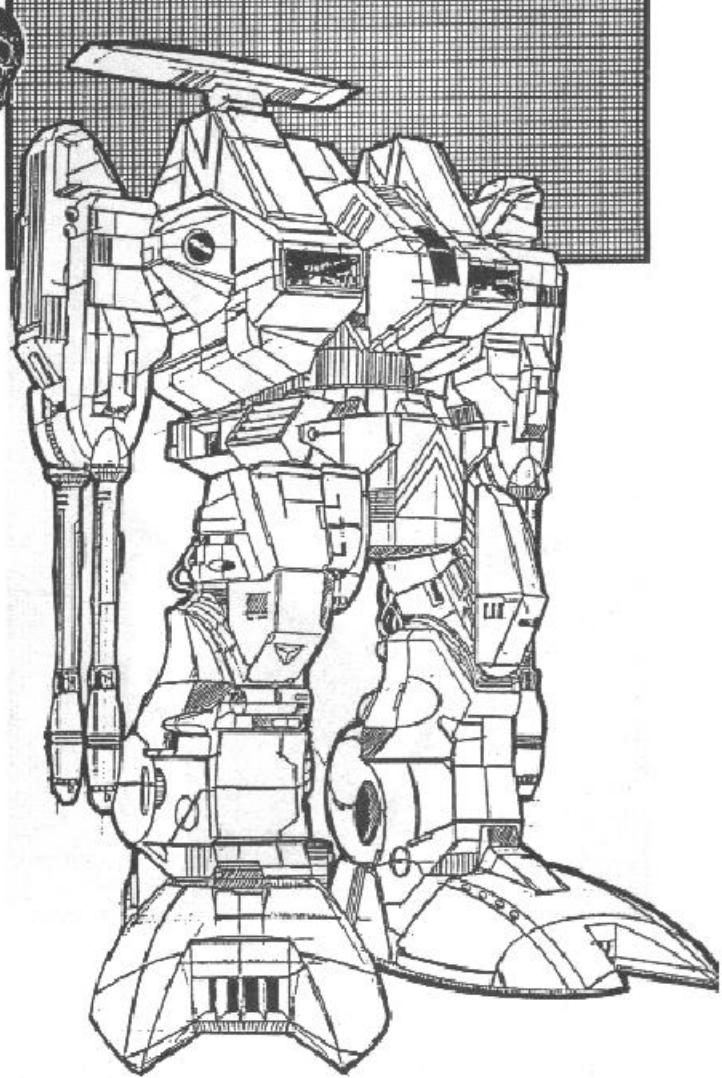
Всего XP: 115.000

Доступно XP: 18.500

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	3		
Акробатика	3	8	5
Альпинизм	3	8	5
Плавание	3	8	5
Склонность	5	7	2
Стрельба/Mех	4	8	4
Лидерство	1	10	9
Пилотирование/Mех	4	8	4
Пистолеты	4	8	4
Выживаемость	4	7	3
Тактика	3	8	5
Техника	2	8	6

КОМАНДНОЕ КОПЬЁ

13



Пилот: MechWarin Дэвис МакКолл

БэтлМех: RFL-3N *Rifleman*

Навыки:	уровень Навыка Пилотирование	3
	уровень Навыка Стрельба	2
Во время Орестской кампании:		
	уровень Навыка Пилотирование	4
	уровень Навыка Стрельба	3

Состояние БэтлМеха:

У *Rifleman*'а МакКолла обнаружена неравномерная работа цепей в тяжёлом лазере *Magna MK III* левой руки. Во время любого выстрела из данного оружия сделайте бросок 2D6 для представления выработки тепла. При результате 10 или 11 оружие вырабатывает дополнительно 3 пункта тепла. При результате 12 лазер ещё и не стреляет. Этот бросок 2D6 предваряет обычный бросок на попадание.

Данные о MechWarine:

Дэвис Монтгомери МакКолл был ещё одним безработным наёмником, который присоединился к Смертоносному Грэю на Галатее сразу после кампании на Треллане. Уроженец планеты Каледония и явный член якобитской партии, правящей тем миром, МакКолл очень гордится своей шотландской родословной и говорит с сильным шотландским акцентом. Он – квалифицированный воин, имеющий склонность во время боя разражаться по боевой радиосвязи галльскими проклятиями.

Имя: Дэвис МакКолл

Возраст: 29 лет

Звание: MechWarin

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Каледония (Caledonia)

Тип Меха: *Rifleman*

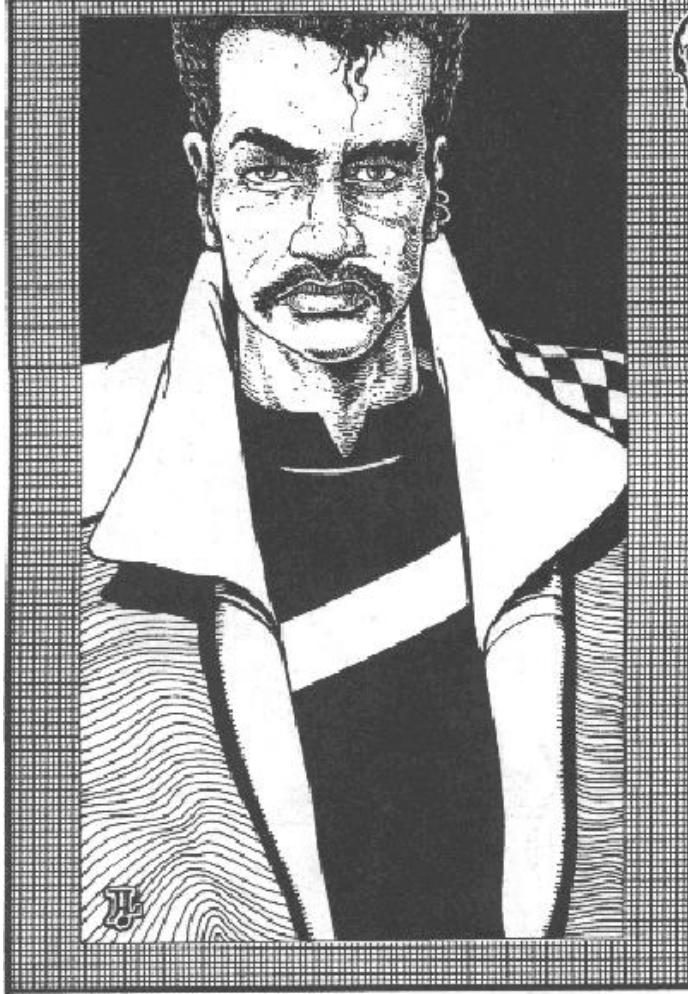
Данные Воина:

BODY	- 11	СНА	- 8
DEX	- 8	РИВ	- 1
LRN	- 9	HTK	- 110

Всего XP: 84.000

Доступно XP: 10.500

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Лук/Ножи	4	8	4
Склоность	5	7	2
Компьютеры	1	8	7
Стрельба/Mech	3	8	5
Механика	6	8	2
Пилотирование/Mech	4	8	4
Пистолеты	3	8	5
Мудрость Улиц	4	8	4
Техника	3	8	5



Пилот: лейтенант Хассан Али Халид

БэтлМех: WHM-6R Warhammer

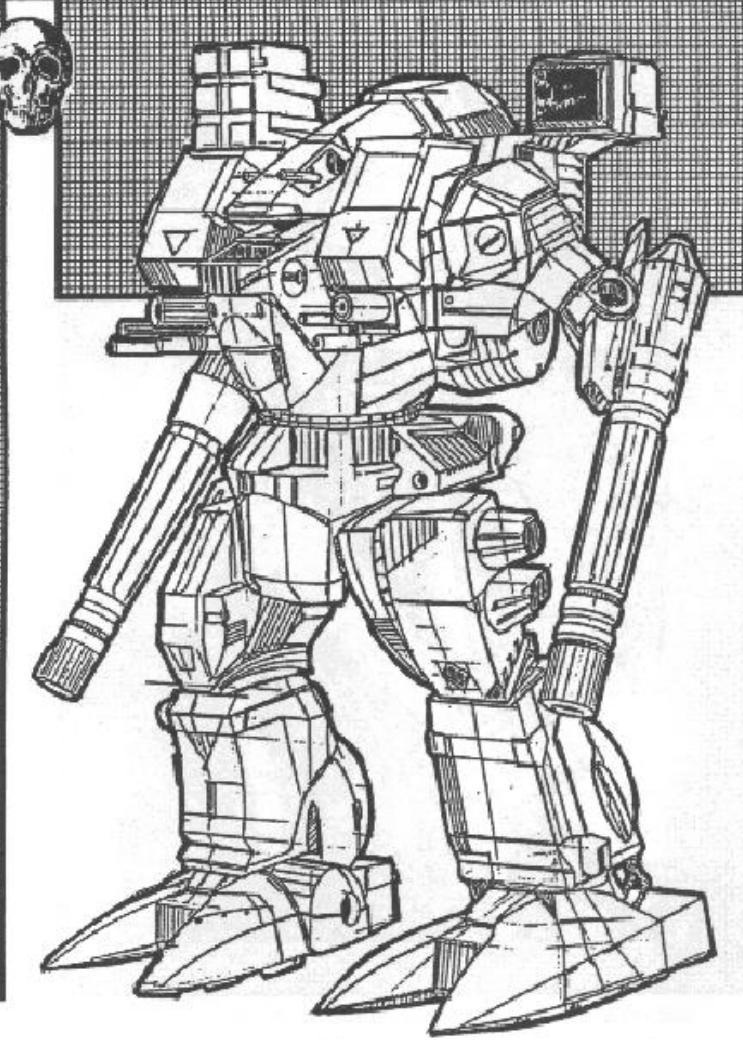
Состояние БэтлМеха:

Warhammer Халида получил серьёзное повреждение привода ноги на Шутане (Shutan) во время Орестской кампании, что уменьшило его максимальную скорость до 5 МР. То же сражение уменьшило значение брони левой ноги до 12 пунктов.

Данные о MechВоине:

Хассан Али Халид большую часть своей жизни был профессиональным воином, начав как член внушающего страх «Саримата» («Быстрая смерть») на своей родной планете Шаул Хала (Shaul Khala). Выгнанный с позором из «Коммандос» при загадочных обстоятельствах, Халид несколько лет работал в качестве независимого наёмника. Три года, что он служил в куритянском 2-м полку «Меча света», дали ему понимание мышления и тактики Синдиката, багаж знаний, который Грейсон Карлайл часто использовал на практике.

Warhammer – собственность Халида, захваченный во время рейда на Широ (Shiro), который носит имя «Асвад Сахир» («Чёрный волшебник»). Сам Халид также известен по-разному как «Чёрный волшебник» или «Чёрный ассасин». Когда «Легион Смертоносного Грэя» достиг статуса полка, Халид был произведён в капитаны и получил под командование свою собственную роту, которая впоследствии стала известной как «Ассасины Хассана».



Имя: Хассан Али Халид

Возраст: 32 года

Звание: лейтенант

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Шаул Хала

Тип Меха: Warhammer

Данные Воина:

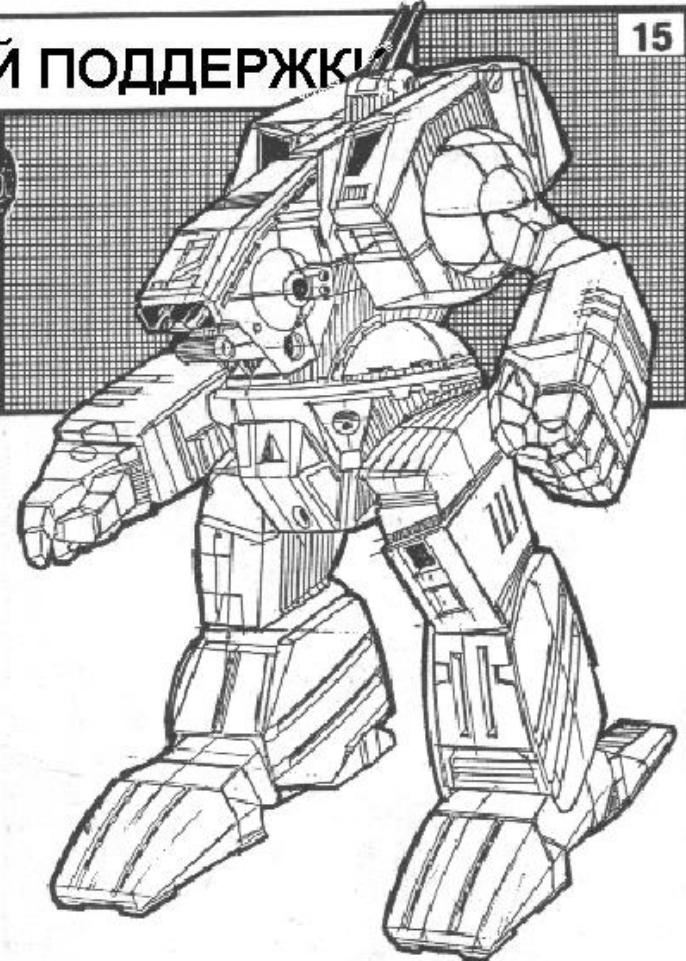
BODY	- 9	СНА	- 8
DEX	- 8	РИВ	- 3
LRN	- 11	HTK	- 90

Всего XP: 123.000

Доступно XP: 21.500

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	3		
Акробатика	3	8	5
Альпинизм	3	8	5
Плавание	3	8	5
Лук/Ножи	6	8	2
Склонность	6	8	2
Стрельба/Mех	3	8	5
Допрос	5	8	3
Лидерство	4	8	4
Пилотирование/Mех	4	8	4
Пистолеты	5	8	3
Винтовки	2	8	6
Выживаемость	5	8	3
Техника	1	7	6

КОПЬЁ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ



Пилот: MexWarrior Исору Кога

БэтлМех: ARC-2R *Archer*

Состояние БэтлМеха:

Archer Коги находится в отличном состоянии.

Данные о MexWarrior:

Кога имеет японское происхождение, будучи родом с колонизированного Террористического мира Кирей На Нива (Kirei Na Niwa). Он очень серьёзно относится к обязанностям, чести и ответственности воина, которые являются частью древнего кодекса бусидо.

Бусидо, «Путь воина», подчёркивает важность самодисциплины, храбрости и простоты образа жизни. Он также требует от воина сохранять свою честь и честь семьи во время испытаний. Много лет назад отец Коги, командовавший ротой оборонительной милиции на планете Кирей На Нива, был обвинён в трусости молодым MexWarriorом, когда планета была атакована налетчиками. Старший Кога приказал начать тактическое отступление, чтобы сохранить свои разбитые силы и дождаться подкреплений, но подкрепление так и не прибыло, и вся милиция была уничтожена. Старший Кога не мог защитить себя и умер в сражении. Обвинения в трусости было достаточно, чтобы очернить честь семьи Кога и продвинуть честолюбивого обвинителя на должность командира роты. Обвинителем был некий Нибара Цукуда, командир копья огневой подготовки роты «Багровые ножи» 5-го полка «Меча света».

Кога – храбрый и преданный воин, но в глубине души он испытывает ненависть к Нибара Цукуде, скрываемую, по-видимому, бесконечным терпением. Цукуда обидел отца Кога и отнял у Исору Кога его право по рождению. Кога знает, что когда-нибудь он и Цукуда встретятся лицом к лицу в благородном бою. Когда этот день наступит, Кога очистит честь своей семьи кровью... или умрет.

Имя: Исору Кога

Возраст: 30 лет

Звание: MexWarrior

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Кирей На Нива

Тип Mеха: *Archer*

Данные Воина:

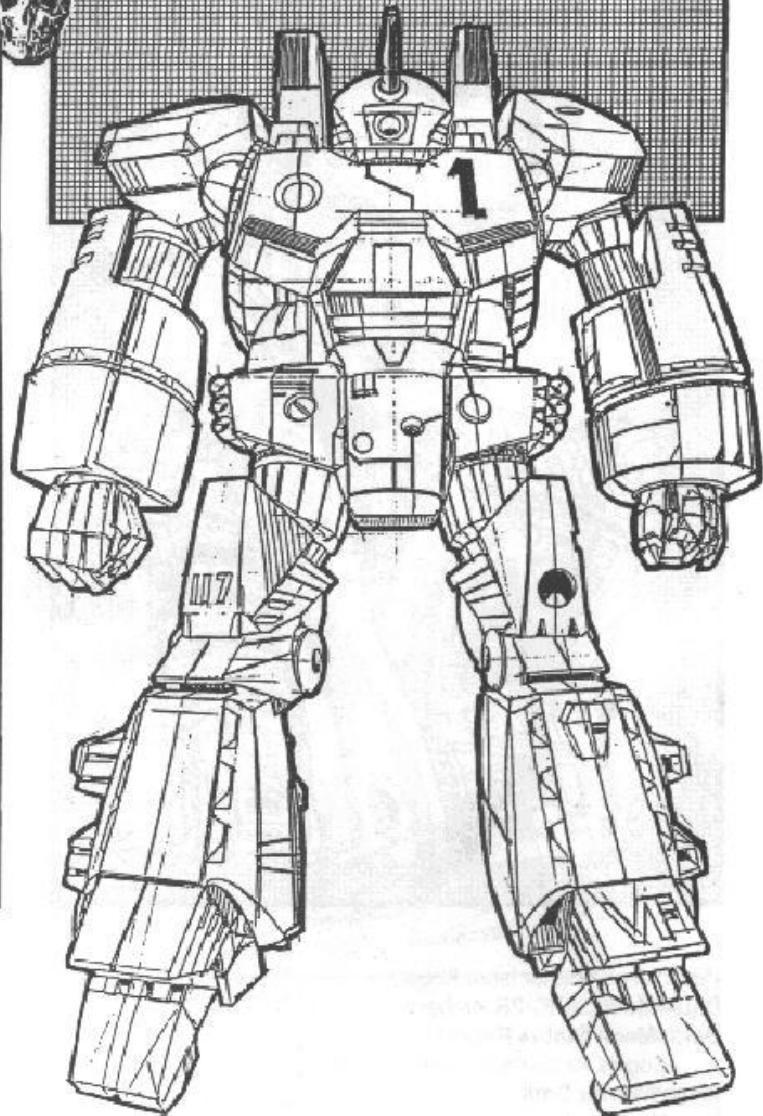
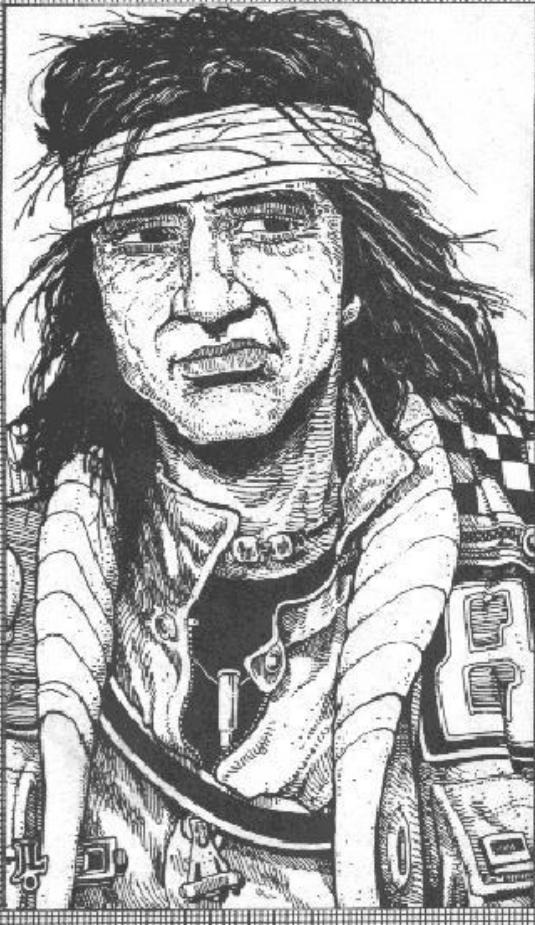
BODY	- 7	CHA	- 9
DEX	- 10	PIB	- 6
LRN	- 10	HTK	- 70

Всего XP: 50.000

Доступно XP: 7.600

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	4		
Акробатика	4	8	4
Альпинизм	4	8	4
Плавание	4	8	4
Лук/Ножи	6	7	1
Склонность	6	8	2
Дипломатия	2	8	6
Стрельба/Mех	3	7	4
Пилотирование/Mех	3	7	4
Пистолеты	5	7	2
Выживаемость	3	8	5
Тактика	3	7	4
Техника	2	7	5

КОПЬЁ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ



Пилот: MexВоин Чарльз Беар

БэтлMex: CRD-3R *Crusader*

Состояние БэтлМеха:

Crusader Беара находится в отличном состоянии.

Данные о MexВоине:

Потомок коренных американцев, Чарли Беар унаследовал своего *Crusader'a* от своего отца, который получил его от своего дяди, который получил его от своего дедушки, продолжив традицию воина на протяжении трёх поколений. Чарли Беар родился бойцом и превосходным тактиком. Однако в роте он держится особняком от других пилотов. Хотя его товарищи рассматривают это как выражение превосходства, Беар на самом деле ждёт момента продемонстрировать себя. Хотя он неоднократно принимал участие в сражениях, сначала в рядах «Рейнджеров Тау Кита», а позже в 21-м Центаврийском Уланском, он ещё должен почувствовать врага в сражении Mex на Mex.

Он ждёт своё время, время противостояния в столкновении один на один на близкой дистанции боя. До этого дня он никогда не будет считать себя истинным воином, сыном воина. Беар держит при себе эту тайну, ведь маловероятно, что кто-то из его товарищей или противников согласятся с ним.

Имя: Чарли Беар

Возраст: 25 лет

Звание: MexВоин

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Тау Кита II (Tau Ceti II)

Тип Mexa: *Crusader*

Данные Воина:

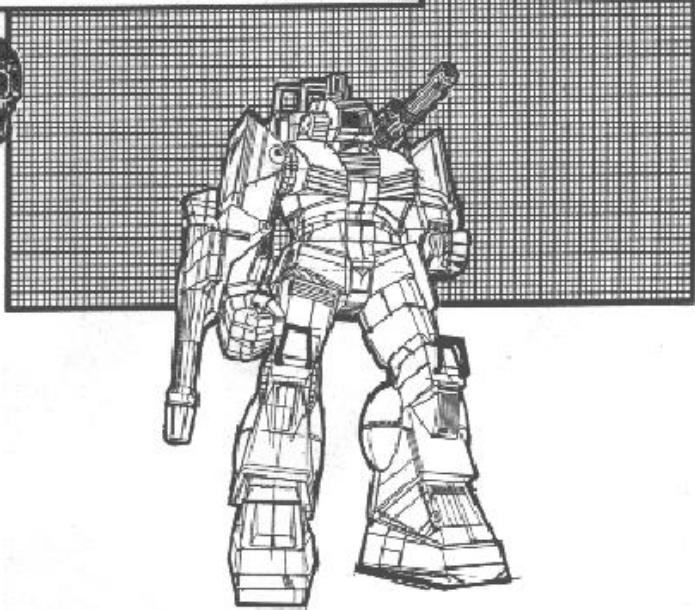
BODY	- 10	CHA	- 5
DEX	- 8	PIB	- 6
LRN	- 8	HTK	- 100

Всего XP: 40.000

Доступно XP: 3.250

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Склоность	2	7	5
Стрельба/Mex	4	8	4
Пилотирование/Mex	4	8	4
Выживаемость	2	7	5
Тактика	5	8	3
Техника	1	8	7

КОПЬЁ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ



Пилот: MechWarin Шерил

БэтлМех: SHD-2D *Shadow Hawk*

Состояние БэтлМеха:

Shadow Hawk Шерил находится в отличном состоянии. Обратите внимание, что это – конфигурация 2D, с меньшим количеством брони и большим количеством вооружения. Его показатели идентичны обычной конфигурации 2H, но имеют следующие изменения:

Охладители: 14

Фактор брони: 72

Значение брони:

Head: 6

Center Torso: 12/6

Rt./Lt. Torso: 9/5

Rt./Lt. Arm: 5

Rt./Lt. Leg: 5

К Оружию добавлено:

1 Martel Model 5 Medium Laser (LA)

1 Holly SRM2 (CT)

Ammo (SRM) 50(LT)

Данные о MechWarine:

Шерил – уроженка планеты Дахар-IV (Dahar IV), где люди не используют фамилии (если это необходимо для идентификации, она представляется как «Шерил, дочь Эрика»). Сбежав из-под венца, она покинула свой родной мир на борту торгового грузового судна. Её первым местом службы были «Рейдеры МакКиннона» в должности техника. В сражении на Хэрроус Сан (Harrow's Sun) Шерил собрала из запасных

частей 2D *Shadow Hawk* и приняла участие в партизанских действиях под командованием Яна МакКиннона в месячных боях против куриянских солдат.

За свою выдающуюся храбрость она получила хорошую премию, однако МакКиннон отказал ей в прошении присоединиться к «Рейдерам». В конце концов, она не была настоящим MechWarином в привилегированном понимании дэвионовский роты Мехов. Её ответом было использование премии на оплату проезда с планеты на борту грузового судна, забрав с собой своего 2D. Достигнув Галатеи, она приняла участие в качестве вольного наёмника в нескольких небольших конфликтах, заработав достаточно денег и захватив достаточно трофейного оборудования, чтобы привести свой *Shadow Hawk* в полностью боеспособное состояние.

Шерил – небольшого роста, привлекательная жёсткая и находчивая. Она пытается доказать, что является столь же отважной, как и любой воин-мужчина в Наследных государствах, которые (несмотря на выдающиеся личности подобно Наташе Керенской и Катрине Штайнер) занимают большинство должностей. Она присоединилась к Смертоносному Грэю в надежде, что репутация подразделения, её слава и действия предоставят возможность самоутвердиться.

Имя: Шерил

Возраст: 29 лет

Звание: MechWarin

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Дахар-IV

Тип Mеха: *Shadow Hawk* 2D

Данные Воина:

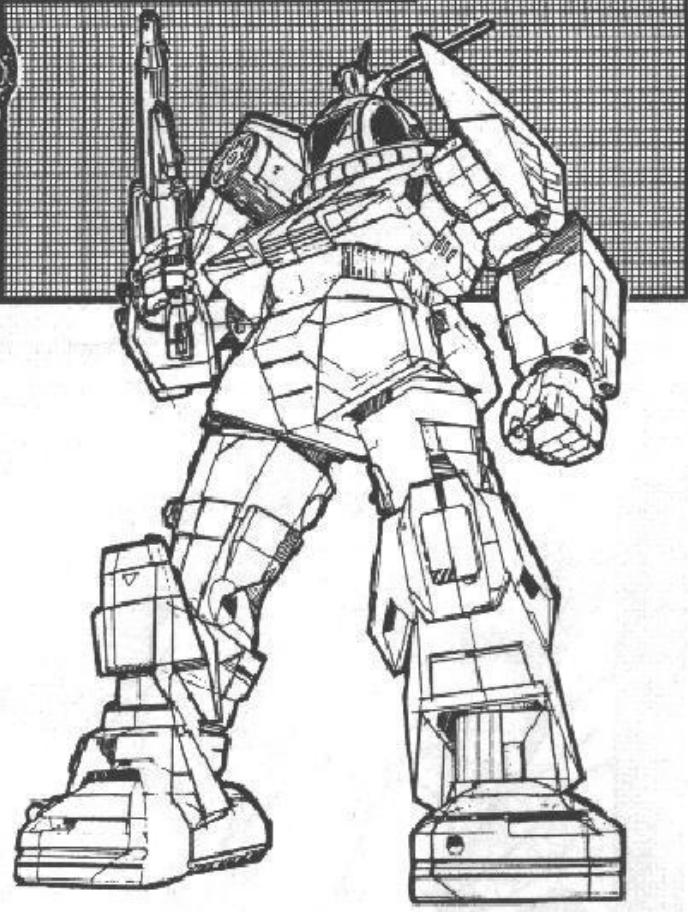
BODY	- 4	CHA	- 10
DEX	- 9	PIB	- 1
LRN	- 8	HTK	- 40

Всего XP: 40.000

Доступно XP: 6.500

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Вождение	3	8	5
Стрельба/Mech	4	8	4
Механика	4	8	4
Пилотирование/Mech	4	8	4
Пистолеты	3	8	5
Мудрость Улиц	5	7	2
Техника	4	8	4

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ



Пилот: лейтенант Гомес Кристобаль де Виллар

БэтлМех: GRF-1N *Griffin*

Состояние БэтлМеха:

Броня левой руки на *Griffin*'е де Виллара уменьшена до 8 пунктов, а броня на его левом торсе уменьшена до 15 пунктов.

Данные о МехВоине:

Гомес – признанный специалист по подрывным работам «Легиона Смертоносного Грэя». Перед тем, как он стал МехВоином, он был инженером, специализирующимся на взрывных работах, с направлением по уничтожению вражеских укреплений, мостов и зданий. Как пилот Меха, он стал специалистом по использованию манипуляторов своего *Griffin*'а для установки взрывчатых зарядов. Повреждение левой руки и бока его Меха было получено не от вражеского огня, а от преждевременного срабатывания взрывного заряда, который он устанавливал в качестве ловушки на пути наступления вражеских Мехов.

Легкомысленное отношение Гомеса при работе с взрывчатыми веществами убедило большинство людей, которые работают с ним, что он является или сумасшедшим, или самоубийцей. Они рассказывали, как он однажды положил полукилограммовый пакет ТНТ в походный костёр, чтобы выиграть спор с солдатом, который не знал, что огонь не может вызвать детонацию этой специфической взрывчатки. В другом случае прежний командир сделал ему выговор за курение при работе с пластиковой взрывчаткой С-10, не потому что это было опасно, а потому что он полностью деморализовал других военнослужащих в подразделении. Тем не менее, кажущаяся небрежность Гомеса обманчива. Он – эксперт, и Грейсон использует его умения во многих случаях.

Помимо знания взрывчатых веществ, Гомес – квалифицированный и мужественный МехВоин, который также хорошо действует в качестве командира разведывательного копья. Это говорит о том, что, когда он не играет со взрывчатыми веществами, он может управлять своим тяжёлым Мехом поразительно тихо и скрытно.

Имя: Гомес Кристобаль де Виллар

Возраст: 25 лет

Звание: лейтенант

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Болан (Bolan)

Тип Меха: *Griffin*

Данные Воина:

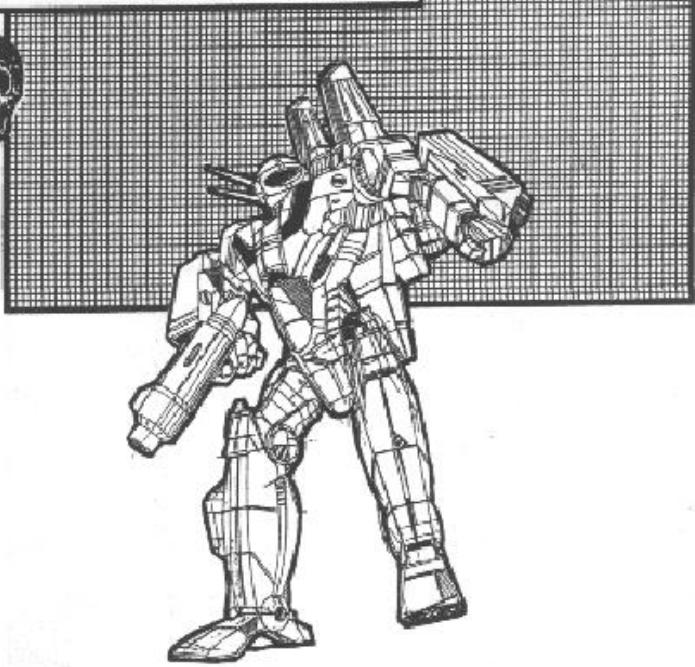
BODY	- 6	CHA	- 7
DEX	- 10	PIB	- 2
LRN	- 8	HTK	- 60

Всего XP: 40.000

Доступно XP: 7.250

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Стрельба/Mех	4	7	3
Лидерство	2	8	6
Механика	4	8	4
Пилотирование/Mех	3	8	5
Винтовки	4	7	3
Мошенничество	5	8	3
Скрыться в темноте	5	8	3
Скрытность	5	8	3
Подделка	5	8	3
Системы безопасности	5	8	3
Выживаемость	4	7	3
Техника	6	8	2

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ



Пилот: МехВоин Трейси Максвелл Кент

БэтлМех: RXH-1K *Phoenix Hawk*

Состояние БэтлМеха:

Phoenix Hawk Кент был повреждён во время рейда на Джуриад (Juriad). При любом выстреле из среднего лазера левой руки перед броском на попадание сделайте бросок 2D6. При результате 10+ оружие не попадает по цели и вырабатывает 3 пункта тепла. Также при любом выстреле из пулемёта левой руки перед броском на попадание сделайте бросок 2D6. При результате 9+ механизм подачи боеприпасов заедает, и оружие перестаёт действовать до конца игры. На левой руке имеется только 7 пунктов брони.

Данные о МехВоине:

Стройная, темноволосая, хорошо образованная и богатая, Трейси Кент – дочь одной из самых богатых и знатных семей в Федеративных Солнцах. Тем не менее, её безбедная и тщательно спланированная жизнь была разрушена в результате смерти её брата, капитана сэра Родерика Фицроя Кента. Её решение поступить в военную академию Дома Дэвиона стало причиной разрыва со своей семьёй. Это была обязанность сына знатной семьи присоединиться к вооружённым силам, служить в качестве офицера бригады Мехов, и даже умереть, в случае необходимости... но было невероятно, чтобы этот самый путь подходил для молодой леди.

Как бы то ни было, Трейси не согласилась, покинула дом и поступила в академию. Её отец использовал своё богатство и политическое влияние, чтобы её формально отчислили. Вместо того, чтобы возвратиться домой, она присоединилась к линейным частям пехоты в качестве рядового и дослужилась до

звания сержанта техников, став МехВоином, пройдя трудный путь от начала и до конца. После нескольких лет подготовки и службы в должности штатного техника в подразделении «Подлецы Блекпи», она получила свой шанс заменить пилота, убитого в бою. Когда «Подлецы» были разбиты в мясорубке на Кассиасе (Cassias), Трейси Кент и её *Phoenix Hawk* прибыли на Галатею, где она познакомилась с другой молодой леди, Шерил. Именно Шерил представила её «Легиону Смертоносного Грэя», когда подразделение начало расширение до размера полного полка.

В отличие от Шерил, Трейси больше не пытается доказать свою ценность другим. Её битва в основном для одиночки – так она пытается доказать это себе. На Ото она уничтожила два более тяжёлых Меха и помогла в уничтожении третьего, за что получила и благодарность со стороны Карлайла, и выговор за излишнее безрассудство. Кажется, что Трейси, подобно Карлайлу, нашла новый дом в «Легионе Смертоносного Грэя».

Имя: Трейси Кент

Возраст: 25 лет

Звание: МехВоин

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Новый Авалон (New Avalon)

Тип Меха: *Phoenix Hawk*

Данные Воина:

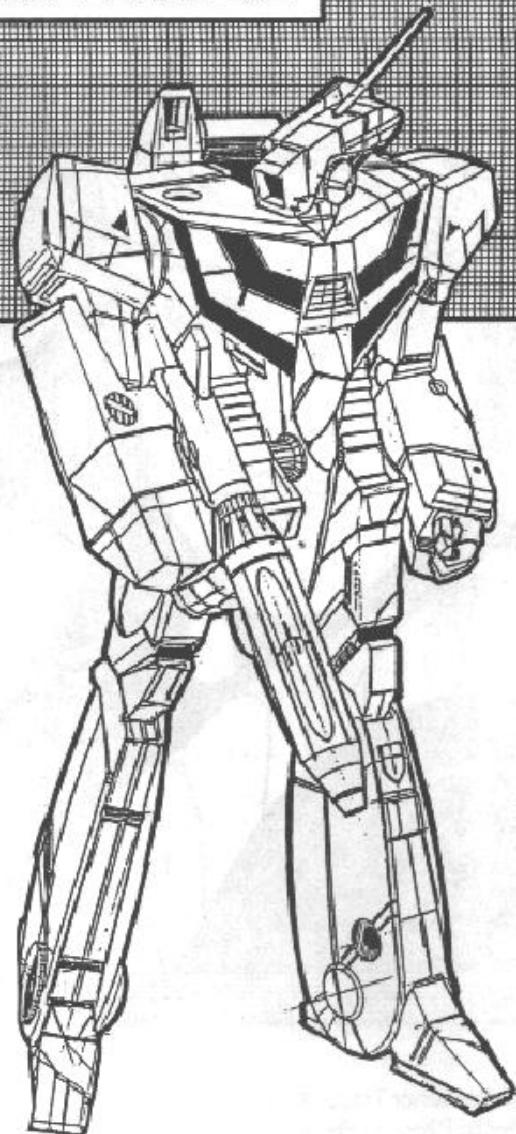
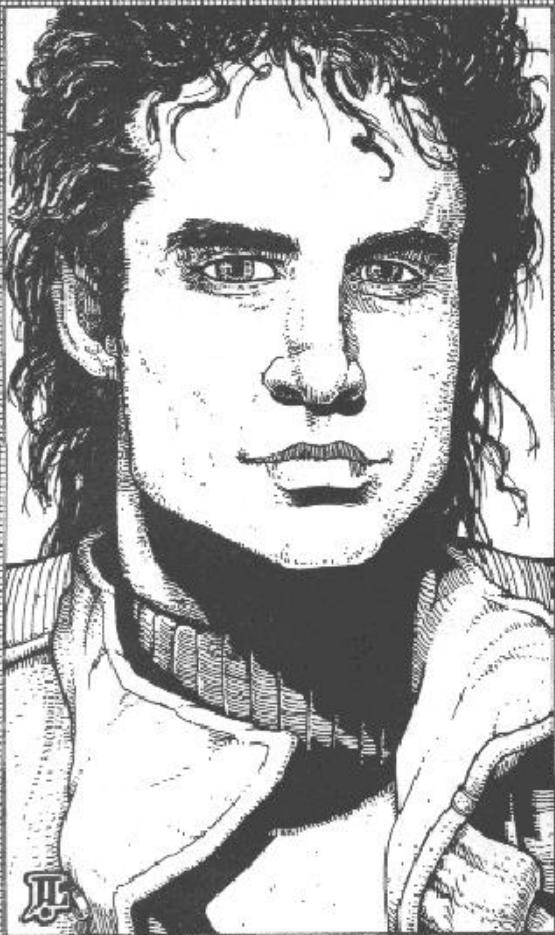
BODY	- 5	CHA	- 10
DEX	- 8	PIB	- 1
LRN	- 7	HTK	- 50

Всего XP: 23.000

Доступно XP: 750

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	3		
Акробатика	3	9	6
Альпинизм	3	9	6
Верховая Езда	3	9	6
Компьютеры	2	9	7
Стрельба/Mех	3	8	5
Медицина/Первая Помощь	2	9	7
Пилотирование/Mех	3	9	6
Пистолеты	4	8	4
Техника	1	9	8

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ



Пилот: MexVoин Рэндольф Блейк

БэтлMex: STG-3R *Stinger*

Состояние БэтлМеха:

Stinger Блэйка имеет только 2 пункта брони на правой руке, а его силовая установка производит 3 дополнительных пункта тепла за ход. Он также страдает от нарушения работы гироскопа, что добавляет модификатор +1 ко всем броскам на пилотирование.

Данные о MexVoине:

Рэндольф «Рэнди» Блейк – молодой, красивый MexVoин, который ведёт себя очень энергично и на воинской службе, и в частной жизни. Он – любимец женщин, и по слухам, он присоединился к военным, чтобы избежать юридического преследования, последовавшего после его конфликтных обещаний трём женщинам, включая мать и её дочь.

Как один из новых членов «Легиона Смертоносного Грэя», его навыки в бою ещё нужно проверить. Ему также ещё не удалось доказать свои навыки Дон Жуана перед женщинами подразделения, которые, несомненно, ожидают увидеть от него нечто большее, чем лесть и сладкие речи.

Имя: Рэндольф Блейк

Возраст: 24 года

Звание: MexVoин

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Таргад (Tharkad)

Тип Mеха: *Stinger*

Данные Воина:

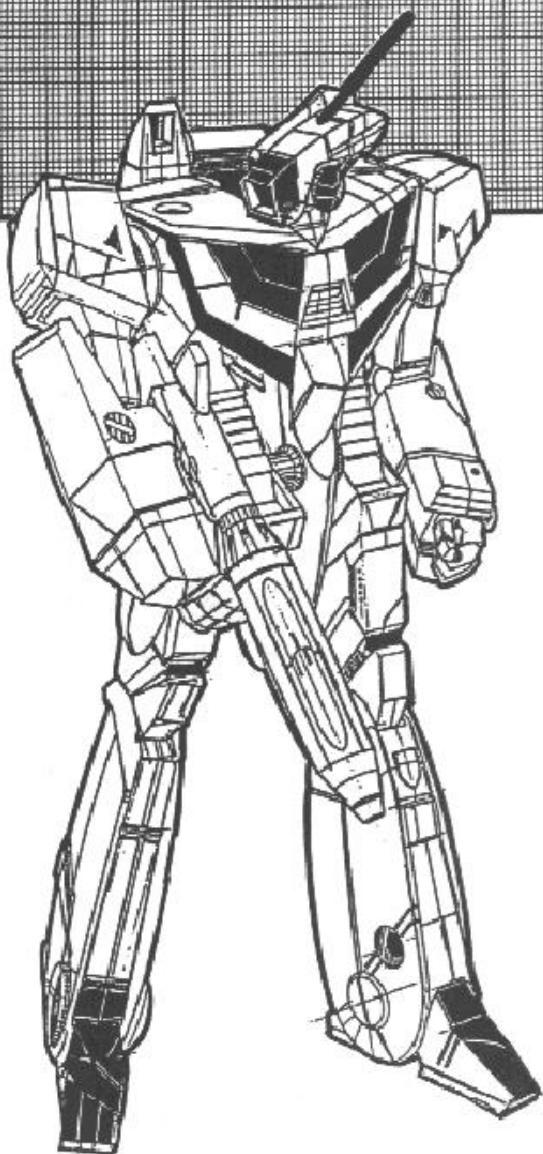
BODY	- 7	CHA	- 9
DEX	- 7	PIB	- 0
LRN	- 6	HTK	- 70

Всего XP: 8.000

Доступно XP: 750

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Атлетика	3		
Акробатика	3	8	5
Альпинизм	3	8	5
Плавание	3	8	5
Склочность	1	8	7
Дипломатия	3	8	5
Стрельба/Mех	3	8	5
Пилотирование/Mех	3	8	5
Пистолеты	3	8	5

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ



Пилот: МехВоин-ученик Эрин Шарпли

БэтлМех: STG-3R *Stinger*

Состояние БэтлМеха:

Stinger Шарпли имеет только 3 пункта брони в правой части торса, и 5 пунктов брони в центральной части торса. Сбой в работе прыжковых двигателей иногда отключает их в самое неподходящее время. Перед попыткой совершить прыжок сделайте бросок 2D6. При результате 9+ уменьшите MP Прыжка до 2..

Данные о МехВоине:

Шарпли – ещё один необученный рекрут, младший сын МехВоина, служащего Дому Марики. Прослужив несколько лет Карлайлу в качестве ученика и ротного техника, он имеет обычные черты новичка-воина, столкнувшегося в первый раз с боевой обстановкой: стремление действовать смешивается с паническим ужасом. Его величайший страх – что он застынет, когда его копьё будет в нём нуждаться. Шарпли будет носить звание ученика до тех пор, пока не проявит себя в бою.

Имя: Эрин Шарпли

Возраст: 20 лет

Звание: МехВоин-ученик

Место службы: Наёмник

Домашняя планета: Таркард

Тип Меха: *Stinger*

Данные Воина:

BODY	- 7	CHA	- 7
DEX	- 6	PIB	- 0
LRN	- 6	HTK	- 70

Всего XP: 1.000

Доступно XP: 1.000

Навыки	Уровень Навыка	Целевой Атрибут	Модиф.бросок Целевого Навыка
Стрельба/Mech	1	9	8
Пилотирование/Mech	1	9	8
Техника	1	9	8

ОДИН НА ТРЕЛЛВАНЕ

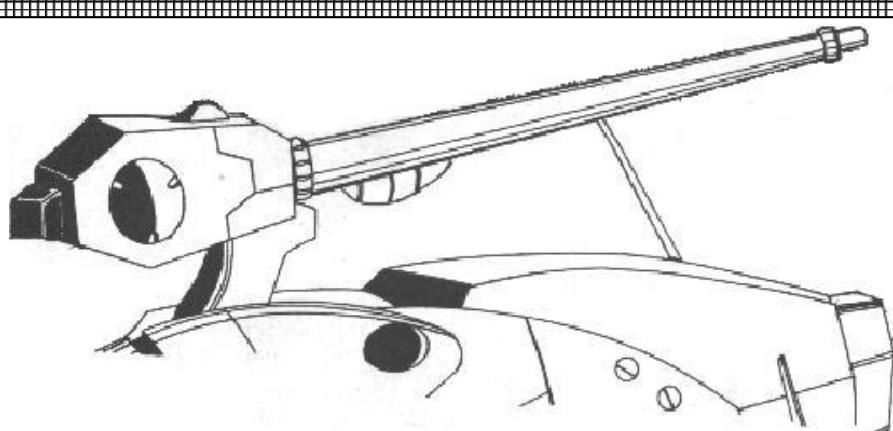
ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

Чёрно-серые восьмиметровые ноги *Marauder'a* придавали ему высокий и долговязый вид, а установленная на спине автопушка на целых два метра возвышалась над кабиной Грейсона. Из всех конструкций Мехов, подумал Грейсон, *Marauder* выглядел наиболее зловещим и наиболее смертоносным. Движения сканирующих антенн по краям низко посаженой кабины напоминали дёрганье усов чудовищного двуногого краба. Каждая рука с непомерно раздутыми предплечьями, вмещавшими по ПИИ и лазеру, создавали образ грубой неудержимой мощи.

Грейсон взглядывался в призрак со смешанным чувством страха и ненависти. Противостояние *Marauder'u* на *Shadow Hawk'e* было рискованным занятием. *Marauder* перевешивал его на 20 тонн, а его сдвоенные лазеры и ПИИ серьёзно превышали способности вооружения его *Shadow Hawk'a*. Однако преимуществами Грейсона были скорость, манёвренность и неистребимая потребность в мести. Эта жажда выросла до такого ураганного бешенства, что он развернул *Shadow Hawk* кругом, встав лицом к лицу с новоприбывшим, и пустил машину разрушающей землю рысью вперёд.

Всплеск статических помех раздался в наушниках его шлема, когда кто-то искал его боевую частоту. Затем он услышал электронный голос своего противника, произнёсшего:

«Мы знали, что ты придешь, Карлайл. Мы ждали тебя».



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две карты **BattleTech** в показанной конфигурации. Игнорируйте все отметки местности, считая водные, пересечённые, возвышенные и растительные гексы чистыми гексами. Квадрат на восточной Карте 2, очерченный гексами номер 0507, 0907, 0512 и 0912 – это хранилище резервуаров, включающее танки хранения жидкого водорода, авиационного топлива и другие огнеопасные и взрывчатые жидкости.

Заполните три рекордшита для трёх Мехов, участвующих в данном сценарии.

Защищающийся

Защищающийся – одинокий *Shadow Hawk*, пилотируемый молодым лейтенантом Грейсоном Карлайллом. Его Мех не повреждён, по крайней мере пока. Он начинает сценарий на Карте 1, на любом гексе по своему выбору вдоль западного края карты. Защищающийся выставляется первым.

Атакующий

Атакующий включает части гарнизонных сил герцога Хассида Рикола на Трелле, охраняющие Саргадский космопорт. Атакующие силы включают:

1 *Crusader* (lord Харимандир Сингх)

1 *Marauder* (лейтенант Валлендел)

Атакующий устанавливает *Crusader* в любом месте Карты 1 на расстоянии семи гексов от начального положения *Shadow Hawk'a* защищающегося. Игра начинается сразу после того, как *Crusader* делает ракетный залп с расстояния 220 метров, не причиняющий никаких серьёзных повреждений.

Marauder держится в стороне первые три хода, но может войти в Ходу 4 или позже с любого гекса северного, южного или западного края Карты 1.

Условия победы

Атакующий одерживает победу при уничтожении *Shadow Hawk'a*. Он одерживает неубедительную победу, если *Shadow Hawk* отступает через восточный край Карты 2, и у него уничтожена одна из систем вооружения.

Защищающийся получает 20 очков, если он покинул карту через восточный край Карты 2. За каждую уничтоженную во время сражения систему вооружения (автопушка, РДД, РБД, средний лазер) он вычитает по 5 очков. Он получает бонус в 10 очков за уничтожение *Crusader'a*, и 25 очков за выведение из строя *Marauder'a* (обездвиживание его, уничтожение его или убийство пилота).

По существу, защищающийся одерживает победу, если он отступит со своим более-менее неповреждённым Мехом через восточный край Карты 2. Для определения его успеха используйте таблицу «Победа».

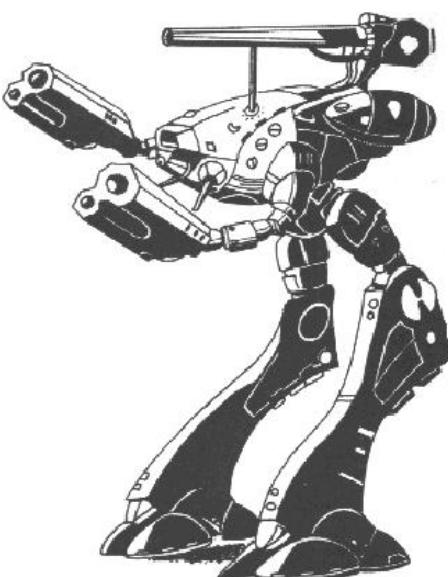


ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»

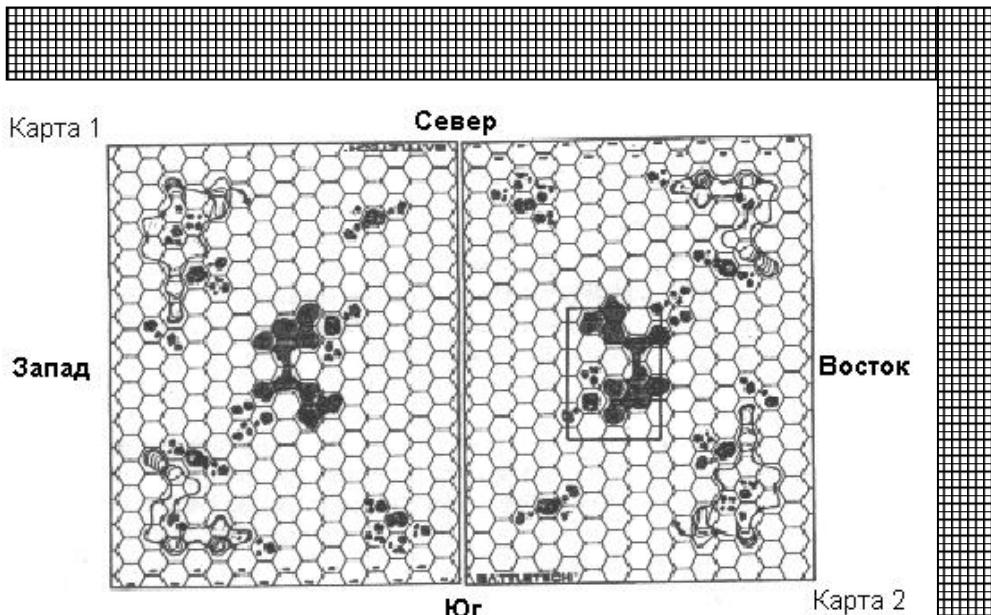
Очки

25 или больше
15-24
10-14
1-9
0 или меньше

Результат

Ошеломляющий успех
Убедительная победа
Неубедительная победа
Поражение
Полный разгром

СИТУАЦИЯ: 49 часов после восхода местного солнца, среда, Трелл-І, ноябрь 3024 года



Специальные правила

Топливохранилище: Топливохранилище состоит из рядов больших приземистых металлических резервуаров, наполненных водородом и другими видами топлива для космических кораблей и транспортов в космопорту. Ни *Marauder*, ни *Crusader* не будут стрелять в район расположения резервуаров из-за опасения вызвать катастрофический взрыв.

Топливные баки блокируют линию видимости. Мехи могут вступать в сражение в пределах топливохранилища только в том случае, если находятся в смежных гексах, и могут только делать пинок или удар рукой. Прыжковые двигатели не могут использоваться в районе топливохранилища.

Движение в пределах хранилища – всего 1 гекс за ход. Движение – тайное, каждый игрок записывает гекс, в который двинется его Mech в этот ход, затем сравнивает номер гекса с тем, что записал его противник после движения. Таким образом во время каждой Фазы Движения каждый игрок знает, где другой игрок был после последней Фазы Движения, но не знает, в который из шести возможных гексов он двинется в этой Фазе Движения. Если после сравнения номеров гексов оказывается, что противостоящие Мехи находятся в смежных гексах, начинается бой. Если Мехи оказываются в одном и том же гексе, движение аннулируется.

Стрельба в любой гекс топливохранилища приведёт к взрыву. Взрыв наносит всем Мехам, находящимся в гексах хранилища, 100 пунктов повреждений. Эти повреждения распределяются на десять атак по 10 пунктов повреждений каждая, с распределением повреждений как при обычной атаке. Чтобы определить, какая из основных областей Mech была поражена, сделайте бросок 1D6 (1 = левая сторона; 2-3 = перед; 4-5 = тыл и 6 = правая сторона). В добавок этот взрыв добавит $10 * 2D6$ пунктов тепла каждому Mech, непосредственно поражённому взрывом.

Все Мехи, находящиеся в пределах одного-двух гексов от края хранилища в момент взрыва, получают повреждения в 40 пунктов, разделённые на четыре атаки по 10 пунктов каждая, наносимые той стороне Mech, которой он был обращён к хранилищу в момент взрыва. Они также получают $5 * 2D6$ пунктов тепла от огня.

Все Мехи, находящиеся в пределах трёх-четырёх гексов от взрыва топливохранилища, получают 10 пунктов повреждения, как одиночная атака, наносимая по той стороне Mech, которой он был обращён к взрыву. Они также получают $2D6$ пунктов тепла от огня.

Стратегия защищающегося должна состоять в том, чтобы использовать топливное хранилище как барьер, чтобы враг не мог открыть огонь с дальней дистанции и, если возможно, постараться заманить противника в район топливного хранилища, отступить и использовать хранилище в качестве гигантской бомбы для повреждения или уничтожения своих противников.

Атакующий должен маневрировать своими более медленными Мехами, чтобы предотвратить отступление *Shadow Hawk'a*, повредить более лёгкий Mech и, если возможно, не позволить ему достигнуть хранилища или края карты.

Дополнительные специальные правила

Если *Shadow Hawk* получит какие-либо повреждения в этом действии, запишите их и примените их для корректировки *Shadow Hawk'a* в следующем сценарии, **Победа в Громовом Ущелье**.

Переломным моментом в кампании на Треллане стала своевременная тройная операция против планетарного гарнизона герцога Хассида Рикола. В прыжковой точке системы шаттл, изображающий обычный курьерский рейс, приблизился к удерживаемому врагом грузовому кораблю, необходимому для плана Грейсона. В Громовом Ущелье Лори Калмар и три 20-тонных разведывательных Меха должны были сдерживать атаку намного превосходящих их сил противника, в то время как Грейсон Карлайл должен был выполнить свою роль в операции. Целью Карлайла была наземная станция связи глубокого космоса в Саргадском космопорту. Эта станция должна была быть уничтожена в определённое время. Если слишком рано, то корабль-цель станет слишком подозрительным прибывающим космическим судном, если им будет потеряна связь с Треллом-І. Если слишком поздно, то командир корабля предупредит командира наземных сил, что находится под ударом.

Наземная стадия операции прошла успешно. Калмар заманила почти целую роту БэтлМехов за собой в Громовое Ущелье, находящееся в нескольких километрах к северу от космопорта. Карлайл уничтожил наземную станцию в нужный момент, а затем начал отступление, чтобы присоединиться к Калмар в Громовом Ущелье.

Однако внезапное появление вражеского *Crusader'a* блокировало отступление Карлайла. Во время их дуэли прибыл ещё один вражеский Mech, внушающий страх 75-тонный *Marauder*, который был ответственен за смерть отца Карлайла несколько месяцев назад.

Карлайл разрывался между каждой местью и пониманием того, что *Shadow Hawk* не имеет надежды победить *Marauder'a* и выжить. Хуже того, он знал, что Лори Калмар находится под тяжёлым давлением вражеских атак в Громовом Ущелье, и что его Mech и его действующее вооружение необходимо там.

У него были только мгновения, чтобы принять решение.



ПОБЕДА В ГРОМОВОМ УЩЕЛЬЕ

УСТУПАЯ ЧИСЛЕННО И ПО ВЕСУ

Вражеские Мехи уже находились в зоне видимости. Четыре из них они видели прежде, плюс ещё три. Это были *Stinger*, *Shadow Hawk* – в первый момент Лори решила, что это Грейсон поднялся на холм, чтобы спасти их – и лидирующий Mech, *Marauder*, раскрашенный в красный цвет с чёрными ногами и украшениями.

«Так, – подумала Лори, – герцог Рикол здесь собственной персоной!»

– Огонь! – скомандовала Лори, но её команда потерялась в первых залпах лазерного и ракетного огня. Её собственный лазер сделал четыре выстрела, и три из них попали в уже повреждённый *Griffin*, разбивая броню и открывая новые раны на руках и корпусе гигантской машины. Люди герцога не использовали для прикрытия окружающие их валуны, а бежали вверх по холму с максимальной скоростью, надеясь, как она поняла, прорвать позиции «Улан» до того, как сами понесут значительные потери.

– Они пытаются выбить нас! – прокричала она. – Не дайте им сделать этого!

Griffin споткнулся и упал, то ли уничтоженный, то ли сильно повреждённый, она не смогла определить. Переведя свой взгляд на *Marauder*'a, тяжеловесно наступающего в авангарде, Лори с ужасом наблюдала, как голова и корпус Меха поглощают разряд за разрядом без видимого эффекта.

Затем до неё дошло, что *Stinger* – гораздо более быстрый и проворный, чем *Marauder*, – находится рядом, почти на вершине её позиции. Она нацелила свой лазер и угодила 20-тонному Меху в ногу. Затем её собственный Mech зашатался, когда ПИИ, установленный в предплечье *Marauder*'a, обрушил на кабину *Locust*'a гром и огонь, вдавив Лори в сиденье и опрокинув *Locust* на левый бок.

Лори закричала...



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите две карты **BattleTech** в показанной конфигурации. Считайте водные и растительные гексы пересечённой поверхностью. Все гексы к северу от линии между гексами 0101 и 1501 на Карте 2 – вода. Разделительная линия между Картами 1 и 2 – гребень горного хребта. Вся Карта 1 – подъём, идущий с юга на север.

Этот сценарий должен быть сыгран с использованием экспертных правил **BattleTech**. По желанию, если это возможно, игроки могут использовать правила пехотных сражений **CityTech** для передвижений и боя участвующей пехоты.

Защищающийся

Защищающийся первым устанавливает свои войска в любом месте карты. Защищающийся – неопытный «Легион Смертоносного Грэя», известный в то время как «Трелланские уланы», плюс горстка восставших солдат Трелла. Его силы включают следующее:

Locust (Калмар)

1 *Stinger*

1 *Wasp*

2 HVT, 5 HVWC и 6 разведывательных судов на воздушной подушке (описание ниже)

На 10 Ходу сделайтебросок 1D6. На Ходу 10 + 1D6 (Ход с 11 по 16) защищающийся устанавливает следующее подкрепление на восточном, южном или западном краях Карты 1: 1 *Shadow Hawk* (Грейсон Карлайл)

Все Мехи в хорошем состоянии. Повреждения, описанные в данных о состоянии БэтлМехов, ещё не действуют.

Атакующий

Атакующий начинает первый ход со следующими силами:

1 *Griffin* (Броня на СТ – 12. Количество зарядов для РДД уменьшено до 10)

2 *Phoenix Hawk*'a

1 *Rifleman* (7 охладителей. Правая рука уничтожена)

1 *Wolverine* (количество зарядов для РБД уменьшено до 8. Броня на RA уменьшена до 9)

1 *Locust*

На 10 Ходу он получает следующее подкрепление:

1 *Stinger*

1 *Shadow Hawk*

1 *Marauder* (10 охладителей. Броня на LL – 8)

Эти силы представляют собой оставшихся в живых из целой роты БэтлМехов после ловушки, устроенной силами Трелла, под командованием герцога Хассида Рикола (*Marauder*).

Условия победы

Атакующий выигрывает, если сможет уничтожить три лёгких Меха защищающегося до прибытия Грейсона Карлайла со своим *Shadow Hawk*'ом ИЛИ если сможет уничтожить все четыре Меха защищающегося до 20 Хода, в то же время потеряв НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ 180 тонн своих собственных Мехов.

Защищающийся одерживает победу, если не позволит атакующему достигнуть своих условий победы И если *Shadow Hawk* выживает в бою. Любой другой результат считается ничьёй.

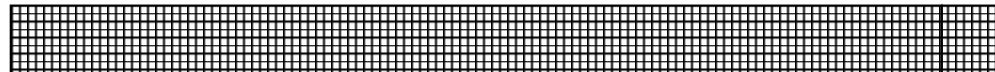
Специальные правила

Защищающийся имеет инициативу. Игроки могут, если желают, использовать правила пехотных сражений **CityTech** для расширения наземных боёв в этом сценарии.

Восточные и западные границы Карты 2 – стены глубокого ущелья, и по ним нельзя подниматься. На северной границе находятся глубокое озеро и водопад, которые блокируют вход с этого направления.

Взрывчатые вещества: Прежде, чем начнётся сценарий, защищающийся может тайно записать номера шести любых гексов Карты 1. Они могут быть смежными друг к другу или быть рассеяны по всей карте. Взрывчатка располагается здесь на пути движения противника.

СИТУАЦИЯ: 50 часов после восхода местного солнца, среда, Трелл-І, ноябрь 3024 года



Она может быть приведена в действие в любое время игры в сценарий любым Мехом или транспортным средством, когда какой-либо заминированный гекс находится в зоне прямой видимости. Все заминированные гексы должны быть подорваны в одно и то же время.

Взрыв мин наносит 2D6 пунктов повреждения каждому Меху, занимающему этот гекс, и 1D6 пунктов повреждения каждому Меху, находящемуся в любом из смежных гексов. Каждое значение повреждения определяется отдельно для каждого Меха, подвергшегося действию взрыва. Сделайте бросок 1D6, чтобы определить локацию повреждения (1 = левая сторона; 2-3 = перед; 4-5 = тыл; и 6 = правая сторона). Для определения локации попадания сделайте бросок 2D6 по таблице «Локация попадания» и из результата вычтите 2.

Нагрев: Защищающиеся расположены рядом с крупным холодным водоёном, от которого постоянно дует пронизывающий ветер. Это помогает охлаждению их Мехов. Разделите пополам все пункты тепла, полученные всеми Мехами на Карте 2 (только) в любой один ход, с округлением дробных чисел в большую сторону.

Южный склон (Карта 1), весьма крут. Все Мехи, поднимаясь по нему, тратят 2 MP за каждый гекс. Кроме того, при подъёме повышается температура на 2 пункта за ход при Ходьбе. Бег увеличивает нагрев на 4 пункта.

Суда на воздушной подушке защищающегося: Защищающийся располагает силами, состоящими из легкобронированных судов на воздушной подушке, с установленными на них ракетными установками и ПИИ. Используйте 13 карточных фишек или подобных маркеров, чтобы отобразить пять HVWC (орудийная платформа на воздушной подушке), два HVT (танк на воздушной подушке) и шесть разведывательных судов на воздушной подушке. HVWC и HVT могут делать 6 MP за ход, а разведывательные – 12. Все могут свободно перемещаться по воде, а также вниз и вверх по склону Карты 1, однако не могут входить на участки с пересечённой местностью.

Каждый HVWC располагает или одним большим лазером или одной РДД (10) с 24 залпами (по выбору защищающегося). На HVT установлены один ПИИ и одна РБД (6) с 25 залпами. Разведывательные суда оснащены одним средним лазером.

HVT перестают двигаться после единственного попадания из любого вида оружия БэтлМеха (за исключением пулемётов, но включая пинок или удар рукой), но могут продолжать вести огонь. Второе попадание уничтожает их. HVWC и разведывательные суда уничтожаются от единственного попадания из любого оружия БэтлМеха (за исключением пулемётов). Из-за их размера и манёвренности при стрельбе по ним (если они двигались) автоматически добавляйте к броску на попадание модификатор +3.

Наклон: Гребень на вершине наклона образует мёртвую зону возвышенности. Мехи, поднимающиеся по склону, не могут стрелять дальше первой линии гексов Карты 2 до тех пор, пока они не достигнут гексов, смежных с Картой 2. Мехи и транспортные средства, находящиеся на вершине склона, не могут стрелять по Мехам, находящимся внизу, до тех пор, пока не достигнут гексов Карты 2, смежных с Картой 1.

Дополнительные специальные правила

Прицельный огонь: В настоящем сражении трелланские *Wasp* и *Stinger* получили преимущество из-за того, что расположились лёжа в частичном укрытии и вели огонь с большой точностью. Все выстрелы из средних лазеров, выпускаемых *Wasp*ом и *Stinger*ом защищающегося, получают модификатор -2 к своему базовому значению на попадание, если Мехи находятся в частичном укрытии и ведут огонь по направлению вниз с вершины гребня.

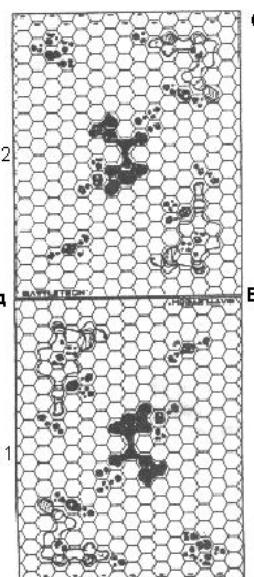
Повреждения *Shadow Hawk*: В историческом сражении *Shadow Hawk* Карлайла прибыл на поле боя после сражения с двумя тяжёлыми Мехами во вражеском космопорту. Игроκи, по желанию, могут связать эти два столкновения, приняв то, что пришедший в качестве подкрепления *Shadow Hawk* защищающегося прибыл с повреждениями, полученными в сценарии **Один на Треллане**. Если *Shadow Hawk* был уничтожен или обездвижен в первом сценарии, во втором сценарии небольшой группе Калмар придётся рассчитывать на свои собственные силы.

Правила транспортных средств CityTech: Игроκи, имеющие доступ к CityTech FASA, могут заменить правилами транспортных средств из той игры упрощённые правила для судов на воздушной подушке, приведённые выше. HVT весят 50 т каждый, HVWC весят 25 т каждый, а разведывательные суда весят 10 т каждое. Их вооружение то же самое, как было описано выше в абзаце **Суда на воздушной подушке защищающегося**. Все другие особенности дизайна – на усмотрение защищающегося.

Переломное сражение в Громовом Ущелье вынудило герцога Рикола отказаться от своих амбициозных планов тайного размещения вооружённых сил в глубине территории Содружества Лиры. Хотя и противостоя численно превосходящим её Мехам, более крупным и более тяжело бронированным, чем её собственные, сержант Лори Калмар упорно сражалась в вязких задерживающих столкновениях на склоне перед Громовым Ущельем, отступив последней через узкий проход каньона. Она смогла использовать холодный бриз и воду Ущелья для охлаждения своих Мехов, сочетая это с отличной выгодной позицией, с которой вела огонь по своим многочисленным противникам, пробивающим себе путь вверх по южному склону.

Это было неровное сражение, несмотря на её хорошую позицию. Три 20-тонных Меха и горстка бронированных транспортных средств на воздушной подушке не могли выстоять долго против целой роты средних и тяжёлых БэтлМехов! Её единственной небольшой надеждой было одно: если Грейсон Карлайл сможет выполнить свою миссию в близлежащем космопорту, если его *Shadow Hawk* выживет в своём противостоянии там, его неожиданный выход в тыл врага мог – должен! – был склонить баланс, если бы её собственная защита смогла бы достаточно ослабить или деморализовать их.

Но что нам говорит боевая доктрина БэтлМехов, опробованная в тысячах сражений на многочисленных мирах, снова и снова доказывающая свою правоту? В соответствии с этим знанием, лёгкие разведывательные машины – *Locust*, *Wasp* и *Stinger* – не имели шансов в бою против средних и тяжёлых Мехов!



ПРОРЫВ БЛОКАДЫ

ВСТРЕЧА НА ВЕРЗАНДИ

Отрывок из книги Звёздный пилот: Истории боёв Реджина Фицроя, издательство «Авалон попьюлар пресс», 3031 год

— Что, чёрт возьми, это за штука? — лейтенант Кестрел Сирнан за свою жизнь видел много разнообразных корпусов судов с различных миров, находящихся на службе у Куриты, но в этот раз он не был уверен, что может доверять своим глазам. Судно, к которому он приближался на своём истребителе, выглядело подобно старому и потрёпанному Союзу, и профили ИК-сканирования и радарные профили соответствовали этому суждению. И всё же...

— Я произвёл обычное сканирование, лейтенант. — Голос пилота Сметнова, ведомого Сирнана, был несколько высоким, передавая нервозность парня, это был его первый патрульный контакт. — Радарный профиль и компьютерная идентификация указывают, что это класс Союз, 3500 т. Он должен быть одним из наших...

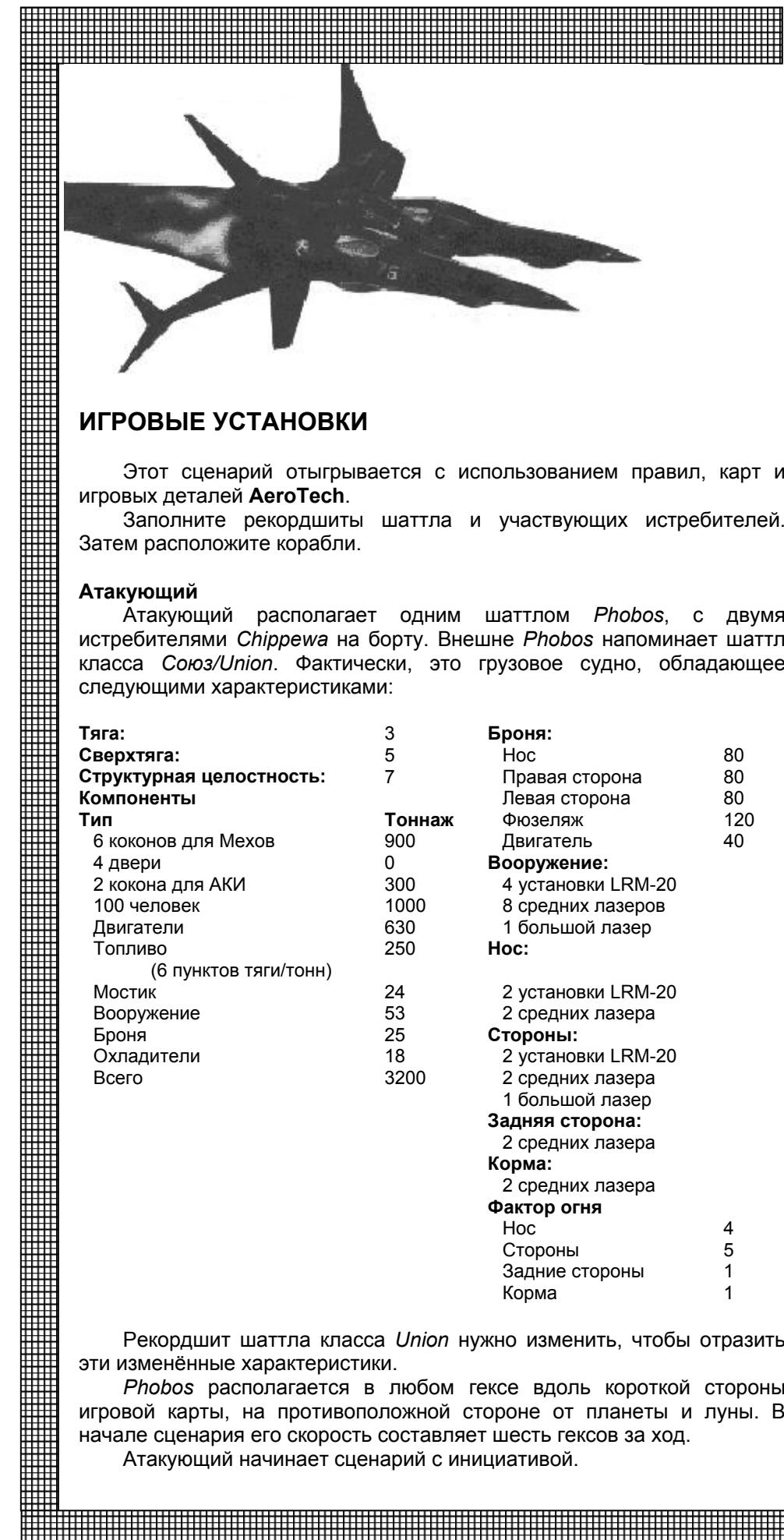
— Я знаю, что говорит компьютер, пилот, — ответил Сирнан. — Но почему-то не чувствую, что он прав...

Он пристально взгляделся в матовый, покрытый ржавчиной, сферический корпус. Любопытно... он не увидел короткие сопла ПИИ, обычно устанавливаемые на носу и бортах Союзов. А где в таком случае порт и автопушка правого борта?

Холодная мысль промелькнула в сознании Сирнана. — Сметнов! Ускорение! Наносим удар! — Белый свет вырвался из ускорителей истребителя, вдавливая Сирнана в пилотское кресло на ускорении 4G. Лазерный луч очертил путь между шаттлом и *Shilone* пилота Сметнова, вырезав чёрную борозду на правом борту истребителя, извергнув град блестящих металлических осколков. Со стороны нарушителя выпетели ракеты, за которыми тянулось белое пламя.

— Тревога! Тревога! — Его пальцы ткнули переключатель канала связи. — Звено один-девять основному кораблю! Нарушитель враждебен. Повторю, — враждебен! Нарушитель меняет курс на ноль-ноль-три точка пять, при ускорении два G!

Пара ракет поразила его истребитель в центральной части, послав его в неконтролируемое вращение. Последней сознательной мыслью Сирнана было то, что нарушители пытаются прорваться на Верзанди. Конечно, они не смогут сделать это.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Этот сценарий отыгрывается с использованием правил, карт и игровых деталей **AeroTech**.

Заполните рекордшины шаттла и участвующих истребителей. Затем расположите корабли.

Атакующий

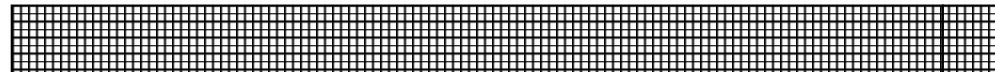
Атакующий располагает одним шаттлом *Phobos*, с двумя истребителями *Chippewa* на борту. Внешне *Phobos* напоминает шаттл класса *Союз/Union*. Фактически, это грузовое судно, обладающее следующими характеристиками:

Тяга:	3	Броня:	
Сверхтяга:	5	Нос	80
Структурная целостность:	7	Правая сторона	80
Компоненты		Левая сторона	80
Тип	Тоннаж	Фюзеляж	120
6 коконов для Мехов	900	Двигатель	40
4 двери	0		
2 кокона для АКИ	300	Вооружение:	
100 человек	1000	4 установки LRM-20	
Двигатели	630	8 средних лазеров	
Топливо	250	1 большой лазер	
	(6 пунктов тяги/тонн)		
Мостик	24	Нос:	
Вооружение	53	2 установки LRM-20	
Броня	25	2 средних лазера	
Охладители	18	Стороны:	
Всего	3200	2 установки LRM-20	
		2 средних лазера	
		1 большой лазер	
		Задняя сторона:	
		2 средних лазера	
		Корма:	
		2 средних лазера	
		Фактор огня	
		Нос	4
		Стороны	5
		Задние стороны	1
		Корма	1

Рекордшифт шаттла класса *Union* нужно изменить, чтобы отразить эти изменённые характеристики.

Phobos располагается в любом гексе вдоль короткой стороны игровой карты, на противоположной стороне от планеты и луны. В начале сценария его скорость составляет шесть гексов за ход.

Атакующий начинает сценарий с инициативой.



Защищающийся

Защищающийся – оборонительные силы адмирала Кодо, состоящие из следующих аппаратов:

1 шаттл класса *Leopard*, находящийся на внутренней луне Верзанди, плюс:

1 истребитель SL-17 *Shilone*, находящийся на луне;

1 истребитель SL-17 *Shilone* в пределах двух гексов от луны;

1 шаттл класса *Leopard* в пяти гексах от планеты, плюс:

2 истребителя SL-17 *Shilone* в пределах 2 гексов от шаттла;

2 истребителя SL-15 *Slayer*, находящиеся на планете;

2 истребителя SL-15 *Slayer* в пределах двух гексов от планеты.

Защищающийся определяет направление, точное положение и скорость каждого куритянского судна, находящегося не на планете.

Условия победы

Защищающийся одерживает победу, если уничтожит или захватит шаттл *Phobos* или же воспрепятствует его безопасной посадке на планету.

Атакующий одерживает победу в случае безопасной посадки на планету. Аварийная посадка считается успешной, если Мехи на борту судна не получат повреждений, частично-успешной – если один или более Мехов повреждены и неудачной, если три или более Мехов уничтожены.

Специальные правила

Когда *Phobos* достиг планеты Верзанди, блокирующие суда сначала не осознавали, что нарушитель пилотируется наёмниками, нанятыми мятежниками. *Phobos* очень походил на шаттл класса *Union* и по внешнему виду, и по профилям радарного и ИК-сканирования, а торговый «прыгун» *Invidious* помогал в передаче ложных кодов «свой-чужой», которые скрыли происхождение судна.

В момент начала сценария ведущие патрулирование – или два истребителя *Shilone*, находящиеся в пределах двух гексов от шаттла класса *Leopard*, или два истребителя *Slayer*, находящиеся в пределах двух гексов от планеты (любые, кто находится ближе всего к атакующему), – обнаруживают прибытие шаттла (предположительно класса *Union*). Затем каждый ход до Фазы Движения защищающегося защищающийся делает бросок 2D6. При значении 9 или меньше защищающийся не замечает ничего необычного в приближающемся шаттле *Union*. Два истребителя (*Slayer* или *Shilone* на или вблизи Верзанди) направляются на сближение с посетителем и его сопровождения к луне Верзанди, где он должен был быть проверен и досмотрен должностными лицами Синдиката на расположенной там военно-космической базе.

Когда защищающийся получает результат 10+, он становится подозрительным к курсу нарушителя, сигналам или намерениям. Он не может запускать базирующиеся на поверхности истребители или шаттлы, а также не может преднамеренно приближаться или следовать за *Phobos*'ом своим находящимся в космосе шаттлом до тех пор, пока его силы не получат причину с подозрением отнести к прибывшему судну.

Phobos должен получить приказ в Ход 1 проследовать прямо к луне Верзанди для осмотра и не приближаться к планете на расстояние менее 10 гексов. Защищающийся немедленно становится подозрительным, если эти инструкции не приняты к исполнению. Два истребителя, выбранные защищающимся для сопровождения *Phobos*'а к лунной базе, могут начать маневрирование, чтобы сблизиться с шаттлом в момент Хода 1.

В любой момент по выбору атакующего *Phobos* может отклонить выполнение приказов защищающегося, выпустить истребители или открыть огонь по судам защищающегося. В этот момент защищающийся, конечно, становится подозрительным и может свободно маневрировать и стрелять.

Чтобы одержать победу в этом сценарии, защищающийся должен маневрировать своими силами таким образом, чтобы успеть быстро вызвать подкрепление истребителям сопровождения, когда станут ясны истинные намерения нарушителя.

Атакующий должен тщательно выбрать момент, в который он попытается прорвать блокаду планеты, используя все свои навыки, чтобы ускользнуть от своего эскорта и войти в атмосферу Верзанди прежде, чем враг может собрать подавляющую огневую мощь.

Первый контракт о найме, принятый оперившимся «Легионом Смертоносного Грэя», был одним из труднейших – контракт, который не пожелало принять ни одно опытное наёмное подразделение. В системе Норн в пространстве Куриты высунуло восстание. Норн-II (Norn II), мир имевший название Верзанди (Verthandi), в течение нескольких лет сражался против своих куритянских хозяев.

Верзанди была планетой, бедной в плане природных ископаемых, но богатой в культуре, искусстве и истории. Давняя традиция вольнодумной независимости населения привела их к беспорядкам, которые в середине 3023 года вылились в полномасштабный мятеж. Несмотря на то, что она не была тесно связана с Синдикатом Дракона, система Норн являлась частью владений, принадлежащих Хассиду Александру Риколу. Куритянский Красный Герцог не мог позволить поднять знамя мятежа.

Восстание казалось обречённым. Ни одна ветеранская рота наёмников не решилась связаться с ним по причине того, что оно, несомненно, потерпит неудачу, а неудача означала, что наёмники окажутся на мели в мире, занятом известными своей неумолимостью куритянскими легионами.

Грей Смертоносный принял контракт, поскольку никто другой не решился нанять полурутину с небольшим опытом и никакой репутацией. Кроме того, это было возможностью для Грейсона Карлайла напасть на Дом Куриты и второстепенного лорда, ответственного за смерть его отца на Трелле-I.

Чтобы выполнить свой контракт, «Легион Смертоносного Грэя» должен был достичь Норна-II, подразделение Карлайла было среди тех редких наёмных подразделений, которые имели свой собственный «прыгун», что освобождало их от того, чтобы доверять при транспортировке своим нанимателям. Бывший свободный торговец *Invidious* совершил прыжок в северной полярной прыжковой точке Норна, достаточно длинный, чтобы перезарядить свои приводы и выпустить единственный шаттл. Этот шаттл, преобразованный в торговый транспортник, аналогичный по размерам и массе стандартному шаттлу класса *Union*, ускорился для достижения второго из трёх миров Норна.

Это было рассчитанным риском. Шаттл *Phobos* мог выглядеть похожим на класс *Union*, но он был слабо вооружён. Его устанавливаемое на корпусе вооружение было добавлено к невооружённой оболочке торгового транспортника, и он мог нести всего шесть Мехов и пару аэрокосмических истребителей *Chippewa*.

Предстояло проложить путь через мощную воздушную блокаду, которую Курита установил вокруг Верзанди, тогда как наземные силы пытались привести планету в подчинение.

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

СМЕЛОЕ ОСВОБОЖДЕНИЕ

Отрывок из книги Эхо прошлого Дженис Тейлор, издательство «Калинга Хаус Пресс», 3032 год

Было время, говорят, когда рабство было запрещено. Хорошо, может, это и было так где-нибудь, когда-нибудь. Люди являются тем, что они собой представляют, хотя всё же культура и законы, по-видимому, были краткой вспышкой в течение многолетней ночи, которая поглотила человеческую историю.

Это – правда. Я – историк, не воин. Для меня Наследные войны были историческим случаем, смертельной мукой тогданий другой человеческой цивилизации, которые уже продолжались многие столетия и не выказывали никаких признаков затухания в ближайшие столетия. Я не имею ничего общего с политикой. Политики, я думаю, включают текущие события, историю в процесс созидания, и я обнаружила, что древние истории человеческой цивилизации значительно более интересны, чем её нынешнее разрушение. Но день, когда куритянские силы двинулись, чтобы подавить восстание в Регисе, столице Верзанди, я изменила свою точку зрения.

Вы когда-либо видели, как город становится своим собственным погребальным костром, загорающимся на ночном небе? Здесь была буквально живая структура истории, дополнительная информация некоторых будущих учёных, наблюдающих на собственном опыте прошлое Человека... предположим, Человек выжил, чтобы увидеть, как пишется история.

Местный куритянский командир – полковник Нагумо, я думаю, так его зовут, решил, что Университет в Регисе представляет собой место потенциальных проблем, и действовал быстро, чтобы устранить это. Восстание к этому времени было почти подавлено, но Нагумо хотел быть уверенным в этом. Это означало, что интеллигенты, врачи и учителя, студенты, яркие молодые люди с вольнодумными традициями, да, даже историки, все они должны были уйти.

Большинство пожилых мужчин и женщин было расстреляно на месте. Молодые мужчины, те, которые могли работать, были отсортированы, скованы вместе и были проконвоированы из города, в то время как оставшиеся были согнаны вместе посреди руин спортивной арены Региса. Я была среди группы примерно 50 молодых женщин, стоявших на неровной, грязной линии тени пары Мехов, которые в наших неопытных глазах казались выше, чем горы напротив солнца. Одетые в чёрную форму куритянские солдаты связывали наши руки за нашими спинами и обвязывали наши шеи вместе метровой длины верёвкой, затем кто-нибудь подавал команду и мы начинали тащиться на север.

(продолжение на стр. 27, колонка 1)

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две карты **BattleTech** в показанной конфигурации. Водные гексы считайте редким лесом. Считается, что местность на востоке и западе – низкие гребни и густой лес, закрывающие линию видимости.

Этот сценарий должен быть сыгран с использованием экспертных правил **BattleTech**. Защищающийся разворачивается первым.

Защищающийся

Силы защищающегося состоят из одного лёгкого разведывательного копья Дома Куриты. Все Мехи в хорошем состоянии:

- 2 *Phoenix Hawk'a*
- 1 *Wasp*
- 1 *Stinger*

Разворачивание

Защищающийся располагает свои Мехи в любой желаемой позиции, в направлении к северу Карты 1. 15 фишек (чистых картонных карточек или простых маркеров любого типа) устанавливаются на Карте 1 южнее гекса 0713. Для того, чтобы отличить их от наземных войск Куриты, эти фишки должны быть выделены каким-нибудь иным цветом, чем другие фишки.

Атакующий

Силы Карлайла состоят из следующих боевых единиц:

- Shadow Hawk* Карлайла
- Locust* Калмар
- 2 *Stinger'a*

Наземные или планирующие бронированные силы не могут превышать в сумме 80 тонн (дополнительно см. **Специальные правила**, ниже).

Locust имеет повреждения, описанные в состоянии БэтлМеха. *Shadow Hawk* не повреждён. *Stinger'a* являются частью местного сопротивления восставших. Оба пилота имеют Навыки Пилотирование 5, Стрельба 4. Оба Меха не повреждены.

Разворачивание

Атакующий тайно отмечает гексы, где каждый из его Мехов появится в начале. Они могут быть в любом месте вдоль восточной или западной границы каждой из карт. Он может подождать, пока защищающийся не развернёт свои силы, прежде чем записать эти позиции. Однако после того, как игра начинается, он не может изменять их.

Условия победы

Атакующий получает 1 победное очко за каждые 5 освобождённых заключённых (представленных одной фишкой). Он также получает 5 очков за каждый уничтоженный вражеский *Phoenix Hawk* и 3 очка за каждый другой уничтоженный Мех неприятеля. Он теряет 3 очка за каждый уничтоженный из своих собственных Мехов и 1 очко – за каждую уничтоженную или сосланную за северный конец Карты 2 фишку заключённых.

Защищающийся имеет свой собственный набор победных очков. Он получает 5 очков за уничтожение *Shadow Hawk'a* Карлайла и 3 очка – за каждый уничтоженный *Stinger*. Он получает 2 очка за каждую фишку заключённых, которые были выведены через северный край Карты 2. Он теряет 1 очко за каждую фишку заключённых убитых или спасённых. Уровни победы оцениваются следующим образом:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДЫ»

Победные очки

Победные очки атакующего

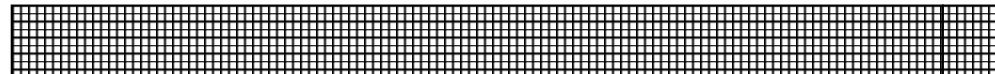
- 15 или более
- 10-14
- 5-9
- 1-4
- 0 или менее

Результат защищающегося

- 10 или более
- 5-9
- 1-4
- 0 или менее

- Эффектная победа
- Решающая победа
- Частичная победа
- Незначительная победа
- Полное поражение

Очевидно, что во время одного и того же столкновения обе стороны могут заявить о своей победе.



Специальные правила

Атакующий автоматически владеет инициативой в первом боевом раунде. Он может выбрать, когда начнёт свою атаку. Боевые единицы могут выходить из-за восточной или западной границы карты, но не могут возвращаться в сражение.

Фишки, обозначающие заключённых и боевые единицы наземных сил, могут двигаться на один гекс за ход. Они не могут преодолевать уровень подъёма более чем на один за ход.

Каждая фишка куритянской пехоты представляет собой четырёх человек. Каждое пехотное подразделение может делать два выстрела из РБД каждый ход, с максимальной дистанцией в шесть гексов и базовым значением на попадание 5. Эти РБД представляют собой переносные, запускаемые с плеча бронебойные ракеты.

Любое попадание из любого оружия БэтлМеха (включая пинок или удар рукой) прижимает пехотное подразделение или заключённых к земле на месте на целый следующий ход боя. Прижатое подразделение не может ни перемещаться, ни вести огонь. Прижатое подразделение уничтожается любым попаданием из оружия БэтлМеха. Прижатые подразделения могут быть идентифицированы переворачиванием их на карте.

Игровые единицы заключённых могут быть перемещены любым игроком, имеющим боевую единицу (Мех или пехоту) в пределах одного гекса от них. Игровые единицы заключённых, смежные боевым единицам обеих сторон или не имеющие других боевых единиц по-соседству, не могут перемещаться.

Если это доступно, то игроки могут согласиться использовать правила **CityTech** для пехотных сражений вместо тех, что даны здесь. При использовании правил **CityTech** атакующий может добавить наземные или бронированные боевые единицы на воздушной подушке общей массой до 80 т (см. книгу правил по созданию и использованию бронированных боевых транспортных средств). Сбалансируйте эту дополнительную численность на стороне атакующего, позволив защищающемуся добавить 10 дополнительных наземных солдат к своим силам.

Один Мех может нести одну фишку заключённых в своих руках. Подъём заключённых занимает 2 МР. Он не может вести огонь, неся заключённых, а также не может предпринимать какое-либо действие, кроме движения. Любое повреждение рук или передней части корпуса Меха убивает заключённых, которых он несёт.

Считается, что боевые единицы, выходящие через северный конец Карты 2, входят в диапазон действия вражеского шаттла, что блокирует манёвры атакующего в этом направлении.

Заложники должны быть спасены прежде, чем защищающийся доставит их под прикрытие своих больших орудий.

(Смелое освобождение, продолжение)

Слухи витали с того момента, как мы были проконвоированы через местность до наступления ночи. Там было судно, большой транспорт класса земля-«прыгун», стоящий в десяти километрах к северу от Региса. Теперь мы знали! Они отправляли нас с планеты как рабов!

Конечно, рабство никогда не было для меня чем-то большим, чем интеллектуальное любопытство. Теперь я испытала первобытное понятие – пустое, внутреннее опустошение, чувства полной и абсолютной беспомощности, унижения и чёрного страха за завтрашний день, превышающие мой контроль. Я должна убить себя, пока не оказалась связанной и охраняемой, и такое оцепенение с потрясением было всё, что я могла бы сделать, передвигая одну ногу за другой.

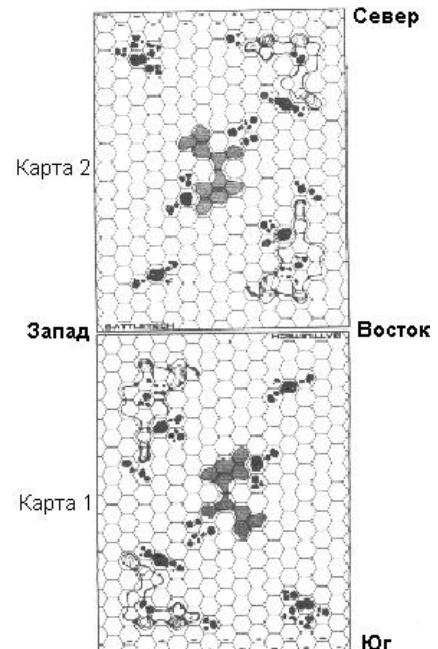
В полдень наши похитители внезапно остановились. Что-то происходило, хотя мы не знали что. Затем была вспышка справа от нас и треск, подобно с трудом выбитой двери. Одна из девушек крикнула предупреждение, чтобы все упали на землю, и все мы сжалась от грохота, когда пара тусклых, возвышающихся машин шагнули из соседней чащи, и мир наполнился шумом и дождём грязи и металлических фрагментов. Мы были спасены!

Мы также находились в неминуемой опасности быть убитыми. Я помню мысли, что смерть в это вопящем обнажившемся аде была более предпочтительной, чем ужас, ожидающий нас вне планеты. Но я вжалась в пыль, пытаясь использовать свои колени и плечи, чтобы проскоблить несуществующее отверстие, в котором я бы могла спрятаться... и выжить.

В своей первой миссии в качестве наёмного подразделения «Легион Смертоносного Грэя» столкнулся с нелёгкой задачей.

Четыре полка куритянских БэтлМехов находились на Норне-II под командованием генерал-губернатора Нагумо вместе с по крайней мере восемью полками пехоты и обычных бронетанковых войск. Во время Верзандийской кампании «Легион» располагал всего лишь двумя копьями и горсткой войск поддержки и техников, чего было слишком мало, чтобы вызвать полки Нагумо на открытый бой. Однако Карлайл пользовался преимуществами, во все времена истории принадлежавшими лидерам партизанского движения и восстаний: у него была поддержка людей, а силы его противника были сосредоточены в качестве гарнизонов городов, крепостей и ключевых промышленных, коммуникационных и транспортных центров.

Карлайл вёл умелую войну против куритянского владыки Верзанди. Наиболее критическим аспектом его кампании стало завоевание уважения и любви коренных верзандийцев. В нескольких случаях Карлайл отказывался от нападений на заманчивые объекты припасов, топлива или боеприпасов, чтобы взамен распахнуть двери тюремных лагерей, уничтожить городские гарнизоны или освободить группы рабов, предназначенных для работы на шахтах, заводах или в армейских борделях Синдиката. Ситуация, описанная здесь, представляет собой один из мгновенных налётов Карлайла по освобождению группы заключённых, сопровождаемых на приземлившуюся грузовой шаттл Синдиката.



ЛОВУШКА НА ГУМО

РЕЙД НА РАССВЕТЕ

Отрывок из книги *Воспоминания о ве́рзандийском восстании* Вертикса Соноварро и Михаила Жанга, издательство «Калинга хаус пресс», 2030 год

Нам всего лишь нужны были припасы и оборудование.. Восстание на Верзанди готовилось неоправданно долго... Это было в некоторой степени потрясением, когда мы обнаружили, что способны добиться и взять то, в чём мы нуждались, у черномундирников, чтобы вести хотя бы в половину пристойную военную кампанию вместо копошения в болотах – просто для того, чтобы выжить.

У нас был «Легион Смертоносного Грэя», чтобы отблагодарить их за этот курс. Те наёмники, которых совет восстания нанял на Галатее... хорошо... немногие из нас думали, что они являются чем-то большим. Я имею ввиду – могли ли мы удовлетвориться парой копий Мехов, чтобы противостоять восьми или десяти лучшим куритянским полкам? Какие мой отец подобрал слова, чтобы они приняли эту азартную игру... они – самоубийцы! Но Грейсон Карлайл доказал нам нашу неправоту.

Его группа находилась на Верзанди пару местных лет. Их ранние рейды сделали куритянские войска такими осторожными, что они всегда останавливались, поднявшись на холмы, чтобы взглянуть на нас. Это даже достигло наивысшей точки, когда они не углублялись слишком далеко в своих ежедневных охотах и поисках просто потому, что был слишком большой шанс того, что они действительно найдут нас. Наши силы Мехов возросли в результате пары удачных захватов и некоторых случаев дезертирства среди лоялистских ублюдков. Теперь капитан Карлайл позволял время от времени совершать рейды за некоторыми запасными частями, чтобы держать нас в боеготовности.

Местный фермер сообщил о складе снабжения черномундирников. Карлайл отправил несколько наших разведчиков понаблюдать за ним день или два, чтобы убедиться, что это не является ловушкой. Было обычное движение, наземные транспорты и суда на воздушной подушке гарнизона скользили туда-сюда, осуществляя свои реквизиции, редкие вражеские Мехи находились на техническом обслуживании и диагностике, и не было ничего необычного. Карлайл и совет восстания приняли окончательное решение. Мы должны были ударить по складу снабжения на рассвете следующего дня.

Мы первыми начали свой собственный путь. Чека первым вырвался из-за деревьев, разгромив охрану и пулемётную туррель с дальнего расстояния, ведя поток огня из двух пулемётов своего *Stinger'a*. *Shadow Hawk* капитана Карлайла и разбитый *Wolverine* Клея подошли следующими, с трудом двигаясь к складу снабжения,

(продолжение на стр. 29, колонка 2)

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Если игроки имеют **CityTech**, то пусть кладут две игровые карты **BattleTech** и одну **CityTech** сторонами друг к другу как показано. Вымощенная область на карте **CityTech** представляет собой огороженную область склада снабжения. Если **CityTech** не доступна, просто положите две карты **BattleTech** вместе в той же ориентации друг к другу. Выделите склад снабжения фишками или другими метками в области между гексами 1507 и 1511 на западной карте и 0307 и 0311 на восточной карте.

В этом сценарии водные гексы считаются болотом. БэтлМехи, которые входят в эти области, вязнут в грязи и не в состоянии перемещаться.

Расположите некоторое количество картонных фишек или других небольших меток в пределах области склада снабжения, чтобы обозначить ящики с боеприпасами и другими необходимыми для сил восставших припасами.

Защищающийся развёртывается первым. Атакующий владеет инициативой.

Защищающийся

«Вольные верзандийские рейнджеры» представляют собой рейдерское подразделение лёгких БэтлМехов в составе:

Части командного копья Смертоносного Грэя:

- 1 *Shadow Hawk* (капитан Грейсон Карлайл)
- 1 *Wolverine* (Делмар Клей)
- 1 *Riflemen* (Дэвис МакКолл)

Части «Вольных верзандийских рейнджеров»:

- 1 *Phoenix Hawk* (Дейс)
- 1 *Stinger* (Чека)
- 1 *Wasp* (Соноварро)
- 1 *Locust* (Трексен)

Мехи «Легиона Смертоносного Грэя» имеют повреждения, описанные в **Состоянии БэтлМеха**. Верзандийские Мехи находятся в хорошем состоянии.

Защищающийся может развёртывать свои Мехи в любом месте восточной и/или западной карты. Никто из них не может располагаться ближе, чем в восьми гексах от ближайших гексов склада снабжения.

Атакующий

Силы атакующего состоят из двенадцати куритянских БэтлМехов роты «А» 3-го Ударного полка, назначенного для несения гарнизонной службы и подавления сопротивления на Верзанди. Они состоят из:

Командное копьё

- 1 *Warhammer*
- 1 *Marauder*
- 1 *Archer*
- 1 *Wasp* (Medium Laser не действует)

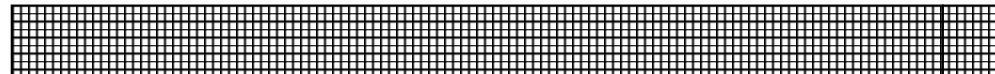
Копьё огневой поддержки

- 1 *Crusader* (8 охладителей; броня СТ – 17)
- 3 *Archers*

Разведывательное копьё

- 1 *Griffin* (+2 ко всем броскам на Пилотирование из-за проблем с гироскопом)
- 1 *Phoenix Hawk*
- 1 *Stinger* (8 охладителей)
- 1 *Wasp*

Атакующий тайно записывает гексы, с которых его Мехи войдут. Эти входные гексы могут находиться на любой карте, и вход может осуществляться с любого края карты. Область вне карты считается густым лесом и болотом, которые блокируют все линии видимости. Атакующий должен ввести, по крайней мере, свою копьё огневой поддержки на карту в Ход 1. Другие копья могут оставаться вне карты, войдя в любой ход по выбору атакующего. Отдельные Мехи могут входить в различные ходы.



Условия победы

Атакующий получает по 10 очков за каждый уничтоженный или захваченный БэтлМех восставших и теряет 5 очков за каждый потерянный свой собственный Мех. Уничтожение или захват лидера «Легиона Смертоносного Грэя» приносит 25 очков.

Атакующий может оценить свою победу по таблице «Победа», ниже.

Защищающийся получает по 10 очков за каждый уничтоженный вражеский БэтлМех, 15 очков – за каждый захваченный вражеский Мех и теряет 10 очков за каждую потерянную свою собственную машину. Если Карлайл будет убит или захвачен, защищающийся теряет 25 очков, и будущее мятежников, на самом деле будет выглядеть очень мрачным. Защищающийся также получает по 5 очков за каждую фишку припасов, вынесенную с карты, и по 10 очков за каждый свой Мех, который успешно покинул карту через тот же самый край, что и большинство других дружественных Мехов (см. **Специальные правила**, ниже).

Используйте таблицу «Победа», чтобы оценить успех или неудачу любой из сторон:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»

Победные очки	Результат
50+	Эффектная победа
25-49	Убедительная победа
10 - 24	Неубедительная победа
0-10	Мы всё равно назовём это победой
Менее 0	Полное поражение

Специальные правила

Отступление: Защищающийся должен пытаться предотвратить дробление своих сил среди окружающих болот. Когда Мехи выходят с карты, они не считаются уничтоженными (некоторые могут быть высажены, но большинство возвращается в лагерь восставших через несколько дней), дополнительные победные очки приносят только те Мехи, которые выходят через тот же край карты, что и остальная часть их товарищей. Количество Мехов защищающегося, вышедших с каждого края карты, записывается; самое большое число умножается на 10, что даёт общее количество победных очков для вышедших Мехов с карты. Остальные не учитываются при определении общего значения победных очков защищающегося.

Припасы: Цель налёта состоит в том, чтобы захватывать боеприпасы, инструменты, запасные части и другие необходимые припасы. Фишки, расположенные в области склада снабжения, представляют собой ящики снабжения. Каждый Мех, имеющий руки (НЕ Locust'ы и Rifleman'ы), может нести одну фишку в каждой доступной свободной руке. Подъём одного ящика снабжения стоит 2 MP. Заметьте, что некоторые Мехи (Wasp'ы и Stinger'ы) несут оружие в своих руках, и должны или освободить от оружия обе руки, или переносить только один ящик.

Навыки: Навыки пилотов «Легиона Смертоносного Грэя» указаны в другом месте. Все верзандийские пилоты имеют Пилотирование 5, Стрельба 4. Все куриянские пилоты имеют Пилотирование 4, Стрельба 4.

Дополнительные специальные правила

Игроки, имеющие доступ к **AeroTech FASA**, могут захотеть применить воздушное копьё для куриянского разведывательного копья. Оно состоит из четырёх истребителей SL-21 Sholagar, каждый из которых вооружён РБД 4 и двумя средними лазерами. Истребители не могут появляться над полем битвы ранее Хода 8.

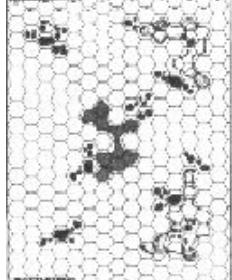
Аэрокосмические истребители, сбитые защищающимся, приносят по 15 победных очков каждый (их уничтожение даёт мятежникам дополнительный стимул). Введение этих специальных правил демонстрирует все преимущества, которые даёт контроль над воздухом в партизанской войне.

Рейд восставших за припасами, боеприпасами и запасными частями для Мехов был приманкой в ловушке, устроенной генералом Нагумо в районе южного нагорья Верзанди. Несмотря на то, что три Меха восставших управлялись опытными МехВоинами наёмного подразделения «Легиона Смертоносного Грэя», включая и самого Грейсона Карлайла, большинство пилотов было не обученными и сравнительно неподготовленными.

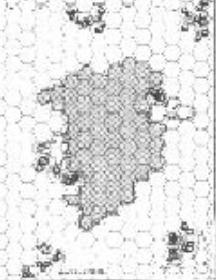
Ловушка Нагумо включала устройство склада снабжения рядом с областью, где деятельность мятежников была особенно активной, окружённого полной ротой Мехов, тщательно скрытых и экранированных. Пилоты из казарм базы снабжения были обязаны сменяться каждые несколько часов, перемещаясь в отдалении через заросли и болота, чтобы достичь своих скрытых Мехов.

Их терпение было вознаграждено прибытием охотничей колонны Карлайла. Согласно плану, засада должна была выждать, когда налётчики начнут свою атаку, а наблюдатели в районе склада снабжения передадут по радио команду. Затем двенадцать Мехов должны были выступить с разных сторон, чтобы их жертва оказалась зажатой между ними.

Запад

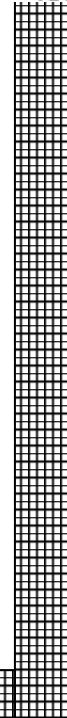


Север



Восток

Юг



(Рейд на рассвете, продолжение)

а Rifleman МакКолла занял позицию, чтобы накрыть огнём дальние деревья, если возникнет необходимость. Другие машины восставших, мой Wasp, Phoenix Hawk Дейса и Locust Трексена, осторожно продвигались по открытой местности. Область была нашей.

Капитан не преодолел ещё и половины пути до склада снабжения, когда появились ракеты. В один ужасный момент, когда мы не могли сообщить, откуда они появились, силы восставших заколебались, угрожая сломать порядки и бежать.

– Стоять! – Мы услышали Карлайла, орущего по коммуникационной связи. – Стоять, чёрт побери, или я лично открою по вам огонь!

В этот момент, возможно, некоторые из нас могли рискнуть, выстрелить ли Карлайл или нет, когда мы увидели первый из вражеских Archer'ов, разбивающий деревья к югу от нас. Это была ловушка!

ЖАЖДА МЕСТИ

ЗЕМЛЯ В РУИНАХ

Отрывок из книги *Мехи из плоти и крови* Лори Калмар, издательство «Авалон пресс», 3045 год

В воздухе витало неестественное спокойствие, гнетущая атмосфера, которой проникала даже в кабины наших Мехов, давя на нас и сокрушая наш дух. Поднимаясь из беспорядочных уничтоженных колонн того, что было нашим домом, покров из набухшего чёрного дыма низко висел в небесах.

Низкий, измученный стон раздался по системе связи. Кто? Кога? МакКолл? Я не была уверена.

— Очистить эфир, — сказал Карлайл. Горечь и потрясение отчёлово слышались в его словах.

Я установила высокомагнитное сканирование, чтобы чем-нибудь занять руки и воспротивиться оцепенению. Было что-то...

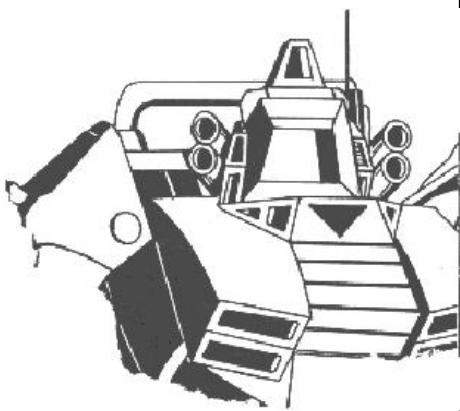
— Капитан, — сказала я. — Движение в 3200, направление 095.

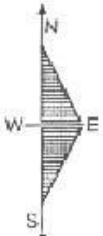
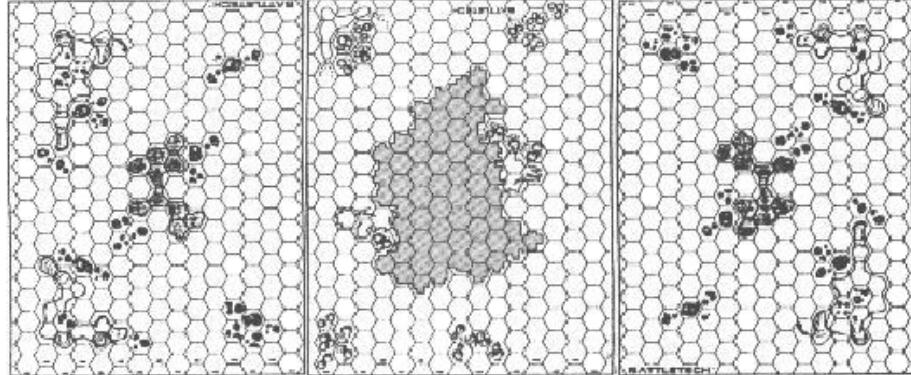
— Я вижу их, Лори. Они всё ещё здесь.

Машины перемещались среди развалин, ища, возможно, добычу или уцелевших. Я насчитала восемь, всё ещё находившихся за дымом и развалинами. Я видел *Phoenix Hawk'a* бессмысленно ломающего фрагмент железобетонной стены, которая всё ещё достигала высоты колена Меха. Чуть дальше — *Griffin* наклонился достаточно, чтобы его просторные, бронированные руки могли копнуть то, что ранее было казармами техников. Когда я перевела локатор прицеливания моего *Shadow Hawk'a* с одного Меха на другие Мехи, стало очевидно, что большинство машин, находящихся на нашей базе были лёгкими, *Stinger'ы* и *Wasp'ы* и пара *Phoenix Hawk'ов*. Лёгкая добыча.

— Мы возьмём их. — Когда Карлайл произнёс свои слова, больше похожие на рычание, их боль проникла даже через электронные барьеры цепей боевого компьютера.

Мы стали молча занимать позиции.





ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите карты BattleTech и одну CityTech как показано. Вымощенная область на карте CityTech должна быть покрыта фишками зданий, три четверти этих зданий разрушено.

Атакующий
Атакующие являются частями «Легиона Смертоносного Грэя» недавно вернувшимися на свою домашнюю планету Хельм и обнаружившие свою колонию уничтоженной.

Командное копьё
Marauder Карлайла
Shadow Hawk Калмар
Wolverine Клея
Rifleman МакКолла

Копьё огневой поддержки
Warhammer Халида
Archer Кога
Shadow Hawk Шерил
Crusader Беара

Эти Мехи имеют повреждения, указанные для каждого из них в соответствующем **Состоянии БэтлМеха**.

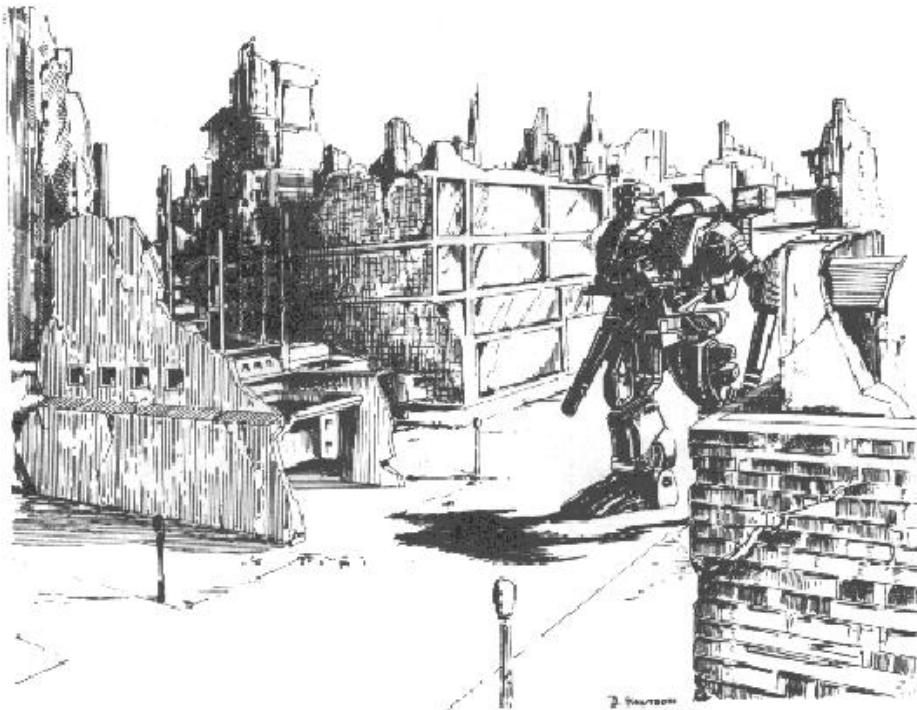
Развёртывание
Атакующий может входить с любого края западной карты, с севера, юга или запада боевой области.

Защищающийся
Силы защищающегося являются частями роты «Удар молота» 5-го лёгкого гвардейского полка БэтлМехов Дома Марика. Они состоят из:

Копьё огневой поддержки
1 *Rifleman* (CT – 16 пунктов брони)
1 *Phoenix Hawk*
1 *Phoenix Hawk* (Heavy Laser производит 4 дополнительных пункта нагрева)
1 *Stinger*

Разведывательное копьё
1 *Griffin* (LA – 9 пунктов брони)
1 *Wasp* (SRM 2 – без боеприпасов)
2 *Stinger'a*

Развёртывание
Защищающийся развёртывается первым в любом месте в пределах десяти гексов от любого вымощенного городского гекса или в пределах города. Ни один Мех не может быть развернут на восточной карте. Защищающийся развёртывается первым.



Условия победы

Защищающийся одерживает победу, выведя свои Мехи через восточный край карты. Его успех оценивается согласно следующей таблицы «Победа»:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»

Отступившие Мехи	Результат
7 - 8	Решительная победа
5 - 6	Убедительная победа
4 - 5	Непонятно, не правда ли?
2 - 3	Война – это ад
0 - 1	Полное поражение

Атакующий одерживает победу, уничтожив, обездвижив или захватив все вражеские Мехи. Домашняя база атакующего только что была уничтожена. Поэтому что-либо меньшее, чем уничтожение вражеских сил, делает победу неполной.

Для целей победных очков боевые единицы защищающегося, которые выходят с карты через север, юг или запад, считаются уничтоженными. Область покрыта густыми джунглями, и поэтому боевые единицы разъярённого «Легиона Смертоносного Грэя» должны быть способны уничтожить большинство отставших в коротком столкновении. На востоке расположена база лёгкого гвардейского полка, предлагающая относительную временную безопасность.

Дополнительные специальные правила

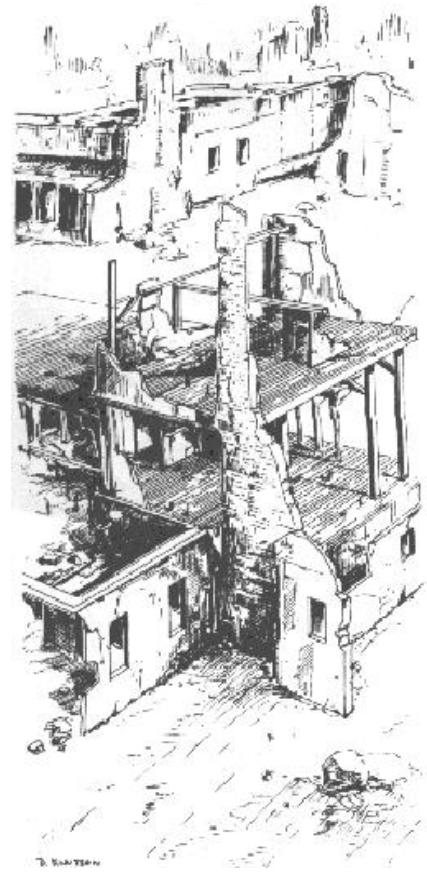
Игроки могут попробовать разыграть этот же сценарий, но должны исключить из борьбы копьё огневой поддержки «Легиона». Это сделает противостояние более сбалансированным. Победа будет принадлежать той стороне, которая останется на поле битвы в конце сражения, с отступлением, допустимым через любой край карты.

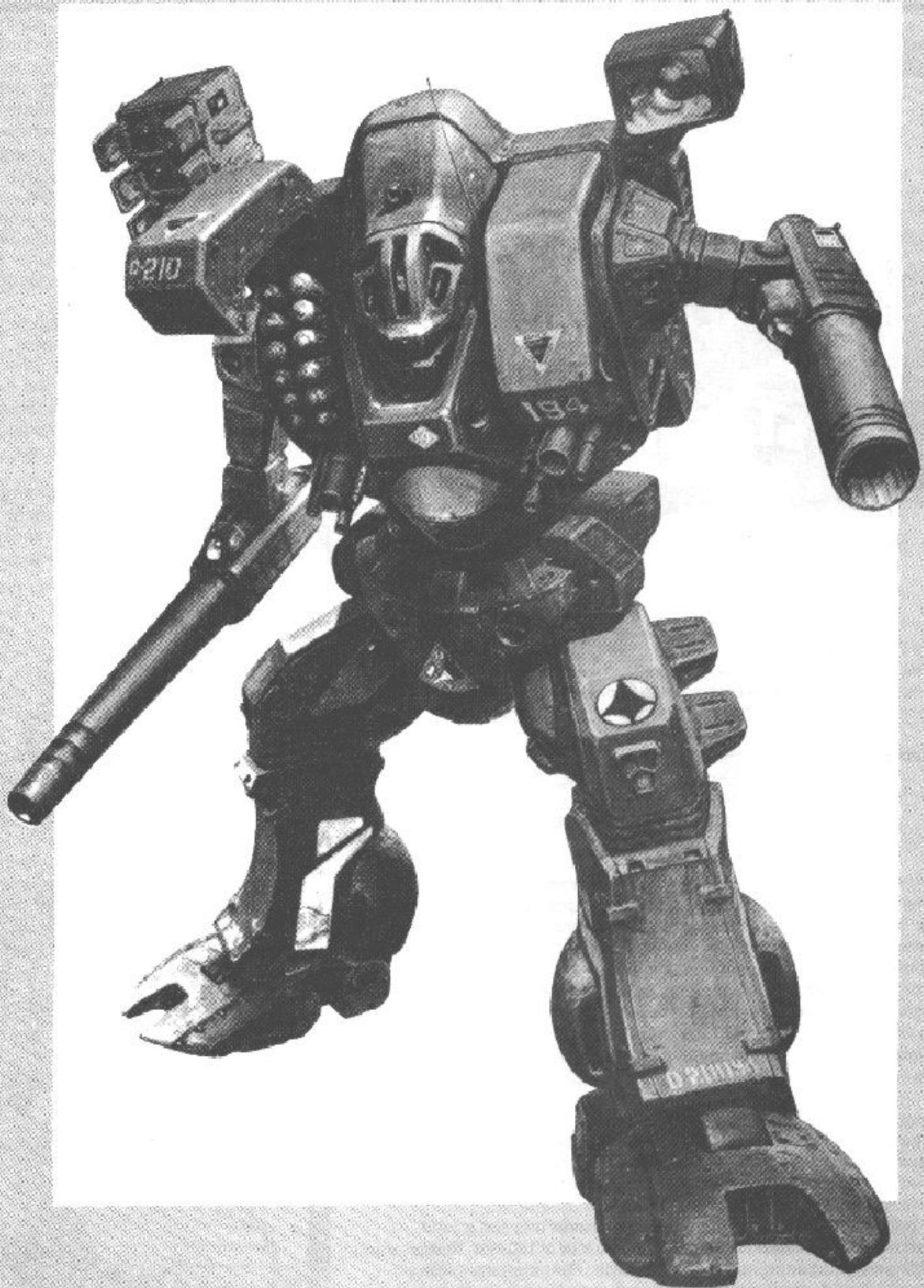
Если обе стороны согласны, и атакующий, и защищающийся могут добавить наземные или на воздушной подушке бронированные транспортные средства в свои ряды сражающихся, общей массой до 150 т. Правила для зданий и по использованию бронированных средств даны в CityTech. Бронированные боевые единицы защищающегося не учитываются при определении победы, но могут быть использованы для задержки или препятствования движению атакующего, предоставляя защищемуся больше времени.

После крайне успешной кампании против Дома Ляо боевые части «Легиона Смертоносного Грэя» возвратились на Хельм, планету своей домашней базы, но обнаружили там мариковские Мехи, контролировавшие планету, и что их колония уничтожена. Заговор среди высшего мариковского командования добился успеха в дискредитации «Легиона Грэя», обвинив их в зверствах против Дома Ляо, и части 5-го лёгкого гвардейского полка и 12-го легиона «Белая сабля» были посланы взять под контроль базу наёмного подразделения на Хельме на то время, пока вопрос «будет расследоваться».

Возвращающиеся боевые копья Карлайла сумели избежать мариковские орбитальные и глубокие космические патрули и приземлились вблизи руин своей базы. Они обнаружили город, стёртым с лица земли, свои дома, лежащие в руинах, своих жён, мужей, детей обслуживающего персонала подразделения убитыми, рассеянными или уведёнными, будущее их было неопределено.

Бывают моменты в войне, когда обезумевшая ярость требует и получает своё, и даже наиболее подготовленное и дисциплинированное военное подразделение не выдерживает. Это был один из таких моментов.





ИЗМЕНА НА ХЕЛЬМЕ

Отрывок из книги *Мехи из плоти и крови* Лори Калмар, издательство «Авалон пресс», 3045 год

Как только мы обнаружили это древнее хранилище Звёздной Лиги, мы поняли, почему мариковские генералы предали нас. Там было достаточно вооружения, запасных частей и Мехов, чтобы вооружить и оснастить полк – даже десять полков! – всё в отличном состоянии, тысячи лет молча ожидая в этой темноте лучшей участи. Наши шаттлы уже находились в области, которую мы очистили по-соседству, длинные колонны сокровищ уже исчезали в их глубоких хранилищах.

Теперь появилось новое срочное сообщение. Разведчики капитана Карлайла, наблюдающие за севером и востоком, сообщили о приближении армии Клейдера. Мы знали, что эти силы включали 5-ю и 7-ю лёгкие штурмовые группы Марики и, вероятно, слева находился 12-й легион «Белая сабля». Они преодолевали горы через проход Дранго, проход Ли к Вермиллионской речной равнине, и, казалось, что нам не удастся остановить их даже ценой крови.

Всё же капитан долго обдумывал собранный материал. Он провёл большую часть ночи в палатке штаб-квартиры, исследуя карты со спутников и разведывательные графики. Когда мы встретились снова на рассвете, он впервые за это долгое время улыбался.



СИТУАЦИЯ: середина утра, местное время, 1 апреля 3028 года (ТК)

«Легион Смертоносного Грэя» должен эвакуироваться с Хельма в то время, когда приближались три мариковских полка, чтобы уничтожить его. Эвакуация была усложнена открытием огромного запаса вооружения и оборудования времён Звёздной Лиги, которое хранилось в давно забытом хранилище внутри горы. Оно и являлось той самой ценной коллекцией оборудования, как догадался Карлайл, которая привела к предательству «Легиона Смертоносного Грэя» офицерами Дома Марики. Если бы Янос Марик смог бы заполучить это оружие, Лига Свободных Миров смогла бы превратиться в могущественную силу среди Наследных государств. Для того, чтобы заполучить это, мариковские генералы планировали

дискредитировать «Легион», выставив их авторами гнусного преступления, а затем совершить атаку, направленную на уничтожение подразделения.

Но Грейсон Карлайл не сидел и не ждал, пока это случится. Ключ к защите его приземлившимся шаттлов заключался в том, что противник приближался через три высокогорных прохода. Хотя проходы не были напрямую связаны между собой, разведчики Карлайла обнаружили сеть троп и подземных проходов, объединяющих их, которые должны были бы позволить единственной небольшой защитной силе, перемещаясь взад и вперед, наносить удары в быстрой последовательности.

В следующей кампании первые три сценария описывают действия в каждом горном проходе. Четвёртый – финальное сражение против выживших, объединённых сил атакующего. Очевидно, чем лучше защищающийся действует против атакующих армий, когда они разделены, тем лучше его шансы, когда он выступит против уцелевших на Вермиллионской равнине.

Победные очки

Победа в каждом последующем сценарии определяется складыванием очков за различные мариковские БэтлМехи:

<i>Warhammer</i>	10
<i>Archer</i>	10
<i>Thunderbolt</i>	9
<i>Crusader</i>	9
<i>Rifleman</i>	8
<i>Shadow Hawk</i>	7
<i>Griffin</i>	7
<i>Wolverine</i>	7
<i>Phoenix Hawk</i>	5
<i>Stinger</i>	3
<i>Wasp</i>	3

В каждом сценарии наземные бронированные транспортные средства или суда на воздушной подушке не учитываются по отношению к победным очкам, но полезны для задержки противника или нанесения дополнительных повреждений его войскам.

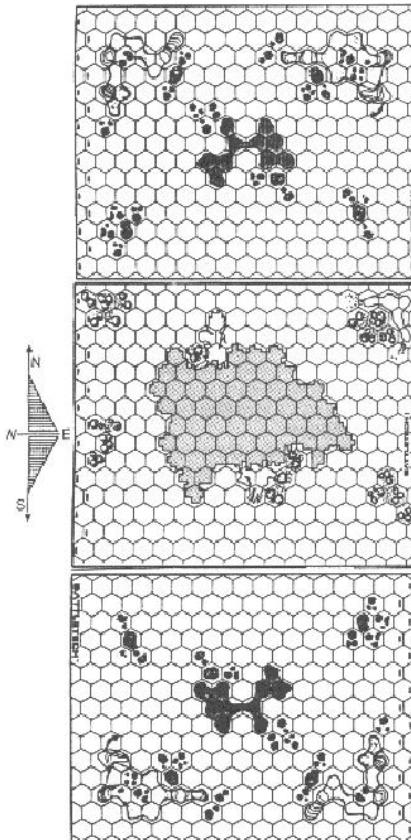
СЦЕНАРИЙ 1

ПРОХОД ДРАНГО

Отрывок из книги *Песня воина* Хеника Ахеона, издательство «Марика пресс», 3032 год

Всё долгое утро прошло под командами «Давайте, парни, теснее! Сомкнуть ряды!» Старый Маранов действительно хотел, чтобы мы быстрее достигли этого небольшого селения в центре пустого края, горная деревня была обозначена на картах как Дранго. Полковник, кажется, хотел, чтобы мы вышли на Вермиллионскую Долину в очень плохом состоянии.

Конечно, все самые старые участники видели это приближение. Мы были в этом горном проходе, на высоте двух, может быть трёх тысяч метров, с горными пиками по обеим сторонам от нас, подобно пикам блестящих белых зубов. Не было никакого пути, за исключением того прохода, по которому мы прошли... или прямо вперед. И мы знали, что «Легион Смертоносного Грэя» ждёт нас на этом пути.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две игровые карты **BattleTech** и одну **CityTech** как показано. Фишки зданий **CityTech** могут быть установлены внутри и вокруг вымощенной городской области. Отображаемый район представляет собой ущелье Дранго и небольшое, пустынное поселение в проходе, также называемое Дранго. Все водные гексы считаются открытой местностью.

Защищающийся

Командное копьё и копьё огневой поддержки, плюс наземные подразделения из гарнизона Хельмхолдского замка:

Командное копьё

Marauder Карлайла

Shadow Hawk Калмар

Wolverine Клея

Rifleman МакКолла

Копьё огневой поддержки

Warhammer Халида

Archer Кога

Shadow Hawk Шерил

Crusader Беара

Наземные боевые единицы

Бронированные суда на воздушной подушке, общим весом не более 150 т

Пехота и/или механизированная пехота, общим весом не более 100 т

Развёртывание

«Легион Смертоносного Грэя» может развёртываться в любом месте трёх карт, или они могут быть развернуты внутри гексов 0301 или 1217 карты **CityTech**. Эти гексы представляют собой открытые, узкие расщелины в окружающих каньон стенах, ведущие к другим долинам. Мехи развёртываются в этих проходах вне карты и могут войти в любой ход, однако они могут входить на карту поочередно, по одному в ход для каждой используемой расщелины. Защищающийся владеет инициативой.

Атакующий

Атакующий представляет собой роту 4-й лёгкой штурмовой группы Дома Марики, плюс наземные подразделения Гвардии Дома Марики. Эти силы включают:

Командное копьё

1 *Warhammer* (добавляйте по 1 дополнительному пункту нагрева за каждый выстрел из правого PPC)

2 *Phoenix Hawk*'а

1 *Stinger*

Копьё огневой поддержки

1 *Griffin*

1 *Thunderbolt* (Large Laser в RA отсутствует)

1 *Rifleman* (добавьте 1 к броскам на Пилотирование за неисправный гироскоп)

1 *Wasp*

Разведывательное копьё

1 *Crusader* (значение брони на торсе снижено до 28)

1 *Shadow Hawk* (добавляйте по 2 дополнительных пункта нагрева за ход)

1 *Wasp*

1 *Stinger*

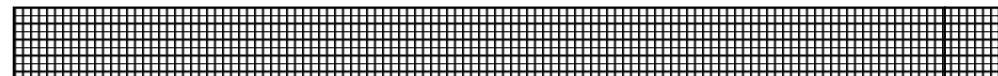
Наземные боевые единицы

На воздушной подушке или гусеничные бронированные средства, общим весом не более 120 т

Механизированная пехота, общим весом не более 90 т

Развёртывание

Мариковские войска могут входить с северного края карты региона, начиная с первого хода.



Условия победы

Мехи 4-й лёгкой штурмовой группы получают очки согласно шкале, данной в абзаце **Победные очки** на стр.35.

Атакующий может также добавить по 2 очка за каждый ход игры до Хода 15, если какой-либо из его Мехов выходит через южный край карты. Таким образом, если Mech 4-й лёгкой штурмовой группы выходит с карты на юг в Ход 9, Атакующий может добавить 12 очков ($15 - 9 = 6 \times 2$) к итоговому значению своих победных очков.

Цель атакующего провести как можно больше БэтлМехов через проход и южный край карты. Его успех оценивается по следующей таблице:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА АТАКАЮЩЕГО»

Победные очки Результат

60 очков или более	Грандиозная победа
45 - 59	Решающая победа
35 - 44	Частичная победа
25 - 34	Неубедительная победа
1 - 24	Крупное поражение
0	Окончательное и полное поражение

Защищающийся накапливает указанные победные очки за каждый вражеский Mech, который он уничтожает. Начиная с Хода 6 игры, он добавляет по 2 очка за каждый ход игры, если атакующий ещё не добился успеха в выводе Меха через южный край карты. Таким образом, если первый Mech атакующего выходит через южный край карты в Ход 11 игры, защищающийся должен получить 10 очков ($11 - 6 = 5 \times 2$) к своему итоговому результату победных очков за задержку противника в течении столь долгого времени.

Защищающийся оценивает свои итоговые очки согласно следующей таблице:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ»

Победные очки Результат

40 очков или более	Грандиозная победа
30 - 39	Решающая победа
20 - 29	Неубедительная победа
Менее чем 20	Неудача

Заметьте, что обе стороны могут требовать победу в этом столкновении.

Специальные правила

Восточная и западная границы области карты являются крутыми, высокими стенами каньона. Мехи не могут покидать карту в этих направлениях. Специальные гексы в 0301 и 1217 на карте **CityTech** – исключения. Мехи «Легиона Смертоносного Грэя» могут входить на карту из этих гексов, и также могут выходить с карты в тех же точках. Но эти расщелины неизвестны Мехам 4-й лёгкой штурмовой группы. Для сражений в городе Дранго должны быть использованы правила из **CityTech FASA**.

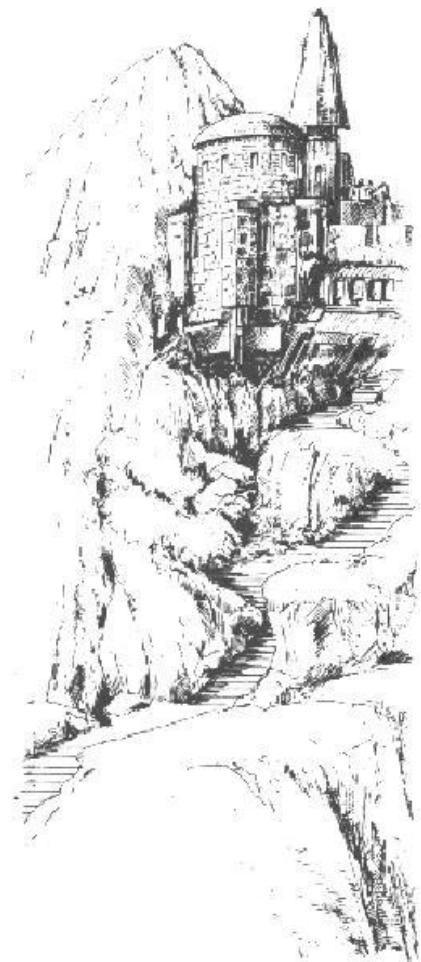
Наконец, защищающийся может тайно определить любые 6 гексов на картах, в которых были установлены скрытые взрывные заряды. Эти гексы записываются, но не показываются атакующему. Они могут быть смежными или отдельными, и могут взрываться в одно и то же время или в различные ходы игры, по желанию.

Каждая детонация вызывает $1D6 \times 10$ пунктов повреждений каждому Mechу, находящемуся в гексе на момент взрыва, и добавляет $1D6 \times 2$ пунктов нагрева. Если детонация происходит вдоль одной из стен скалы (восточная или западная стороны карты), происходит обвал, блокирующий гекс и все смежные гексы обломками. Обвал вызывает дополнительные $1D6 \times 5$ пунктов повреждений любому Mechу, находящемуся в поражённом гексе, и этот гекс становится возвышением Уровня 1 (эффекта не будет, если гекс уже обозначен как Уровень 1 или выше).

Я думаю, каждый человек в 4-й лёгкой штурмовой группе, за исключением этого капитана Маранова, знал, что мы устремляемся головой прямо в ловушку.

Дранго – деревня на основной дороге, которая проходит через проход Дранго от северного плоскогорья до Вермиллионской равнины на юге. Это был основной путь на юг с марикинского плацдарма близ руин Хельмхолда, и центральный из трёх возможных путей через Нагайские горы. Полковник Лангсдорф послал 4-ю лёгкую штурмовую группу Дома Марики через проход Дранго, приказав быстро передвигаться, чтобы захватить южные подступы всех трёх проходов. Таким образом, капитан Маранов почти на час опередил другие подразделения Марики, когда достиг Дранго близ центра долины, имевшей название проход Дранго.

Войска Карлайла уже поджидали его.



СЦЕНАРИЙ 2

ПРОХОД ЛИ

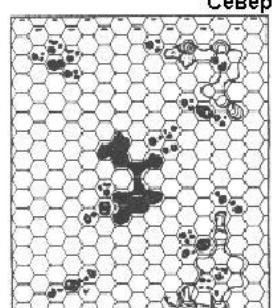
Отрывок из книги *Mechs из плоти и крови* Лори Калмар, издательство «Авалон пресс», 3045 год

Кабинетные стратеги довольно долго обсуждали мудрость Грейсона Карлайла на Хельме. Несомненно, они ещё столетия будут обсуждать её. Если хладнокровно, аналитически изучить его план, он кажется не просто логичным, но и очевидным. Перед лицом трёх наступающих колонн, каждая из которых превышала его собственные силы, что ещё оставалось делать, кроме как противостоять каждому по отдельности, поочерёдно? Нанести потери каждой из колонн поочереди, нанести им как можно больше повреждений, а затем встретиться с воссоединёнными колоннами на Вермиллионской равнине после того, как их численность будет уменьшена, а их вера в себя и своих лидеров снизится.

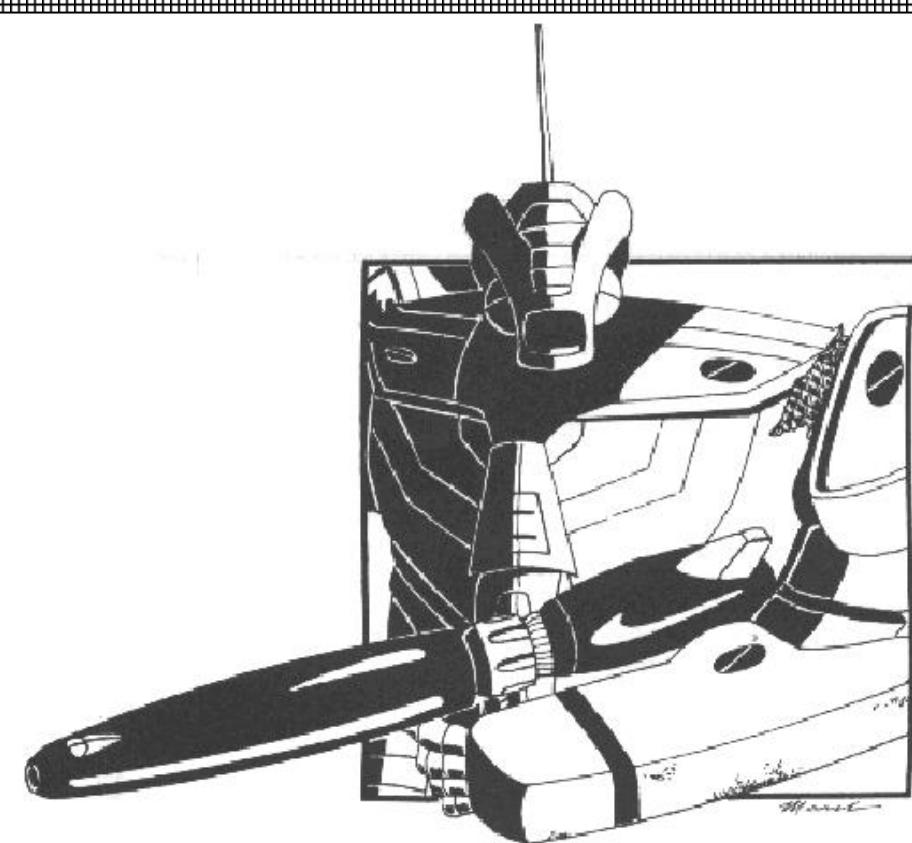
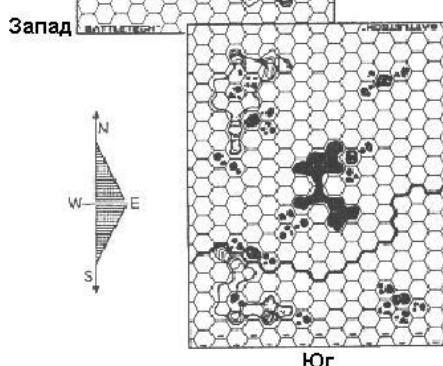
Итак, это случилось теперь. В тот момент, после битвы в проходе Дранго, мы знали только, что мы не нанесли ущерба первой колонне столько, сколько бы нам хотелось, потому что знали, что мы тогда прольём свою собственную кровь. И сейчас по узкому дефилю маршировала вторая колонна, свежая, не понёсшая потерь 7-я лёгкая штурмовая группа Марика, полностью экипированная для участия в войне.

Взгляда на них было достаточно, чтобы заставить дрожать самых смелых из нас.

Север



Восток



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две игровые карты **BattleTech** как показано. Район поля боя представляет собой узкий проход через горы, с парой заполненных водой впадин. Движение на восток и запад заблокировано крутыми стенами каньона. Линия гексов, показанная на иллюстрации, представляет собой изменение уровня. Гексы, расположенные на этой линии, Уровня 0. Гексы к югу от этой линии являются Уровнем 2, и представляют собой низкий гребень, протянувшийся через половину прохода.

Вся ровная поверхность в этом столкновении считается неровной местностью.

Защищающийся

Силы защищающегося состоят из БэтлМехов и наземных боевых единиц «Легиона Смертоносного Грэя», которые выжили после сражения в проходе Дранго. К ним он может добавить обычную и/или механизированную пехоту, общим весом не более 80 т, которые уже находились на месте в проходе Ли до того, как началось сражение.

Развёртывание

Защищающийся развёртывается первым и владеет инициативой. Гекс 0115 на южной карте представляет собой узкую расщелину в стене каньона, ведущую к системе проходов, через которую Мехи защищающегося двигались, чтобы достичь прохода Ли после сражения в Дранго. Мехи защищающегося могут быть развернуты вне карты и входить по одному в ход через гекс 0115 в любое время во время сценария.

Атакующий

Силы атакующего состоят из 7-й лёгкой штурмовой группы и включают:

Командное копьё

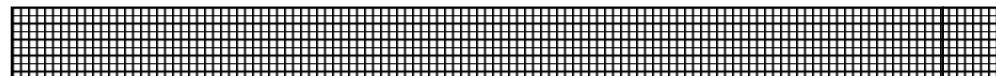
- 1 *Shadow Hawk* (значение брони RA – 18 пунктов)
- 1 *Wolverine* (значение брони CT – 17 пунктов)
- 1 *Wasp*
- 1 *Stinger*

Копьё огневой поддержки

- 1 *Thunderbolt* (добавляйте по 3 пункта нагрева при каждом выстреле из Large Laser)
- 1 *Shadow Hawk*
- 1 *Wasp*

Разведывательное копьё

- 1 *Stinger*
- 1 *Wasp*



Условия победы

Мехи 7-й лёгкой штурмовой группы получают очки согласно шкале на стр.35.

Атакующий зарабатывает указанное количество победных очков за каждый из своих Мехов, которые вышли через южный край карты. Он может также добавить по 2 очка за каждый ход игры до Хода 15, если какой-либо из его Мехов выходит через южный край карты. Таким образом, если Mech 7-й лёгкой штурмовой группы выходит с карты на юг в Ход 9, атакующий может добавить 12 очков ($15-9 = 6 \times 2$) к итоговому значению своих победных очков.

Цель атакующего – провести как можно больше БэтлМехов через проход и южный край карты. Его успех оценивается по следующей таблице:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА АТАКАЮЩЕГО»

Победные очки	Результат
25 очков или более	Грандиозная победа
18 - 24	Решающая победа
12 - 17	Частичная победа
8 - 11	Неубедительная победа
1 - 7	Крупное поражение
0	Окончательное и полное поражение

Защищающийся накапливает указанные выше победные очки за каждый вражеский Mech, который он уничтожает. Начиная с Хода 8 игры, он добавляет по 2 очка за каждый ход игры, если атакующий ещё не добился успеха в выводе Меха через южный край карты. Таким образом, если первый Mech атакующего выходит через южный край карты в Ход 11 игры, защищающийся должен получить 6 очков ($11-8 = 3 \times 2$) к своему итоговому результату победных очков за задержку противника в течении столь долгого времени.

Защищающийся оценивает свои итоговые очки согласно следующей таблице:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ»

Победные очки	Результат
30 очков или более	Грандиозная победа
21 - 30	Решающая победа
15 - 20	Неубедительная победа
Менее чем 15	Неудача

Специальные правила

Это столкновение очень похоже на сражение в Дранго, но южный конец области занимает линия гребня, которая разделяет ущелье долины. Этот гребень создает мёртвую зону перекрёстка холмов. Mechи, находящиеся внизу склона, не могут вести огонь по Mechам, находящимся за линией гексов, которая выделяет вершину гребня; Mechи, находящиеся за вершиной гребня, не могут вести огонь по Mechам, находящимся в долине.

Все чистая территория в этом столкновении считается неровной местностью.

И снова войска Марика должны вывести как можно быстрее как можно большее количество Mechов через южный край карты тогда как «Легион Смертоносного Грэя» должен попытаться повредить или уничтожить как можно больше вражеских Mechов, задерживая их как можно дольше, и отступить с как можно меньшими повреждениями.

В нескольких километрах к западу от ущелья Дранго лежит проход Ли, более узкий проход, пролегающий через валуны и другую пересечённую местность. Отличительной чертой здесь был низкий откос, имеющий название Сухой Гребень, который полностью блокировал южную горловину долины.

Полковник Лангсдорф послал силы 7-й лёгкой штурмовой группы через проход Ли. Хотя он не знал точный маршрут, который выбрал «Легион Смертоносного Грэя», Лангсдорф хотел быть уверенными, что они не совершают контрудар на север через боковой проход и не атакуют базовый мариковский лагерь в тот момент, когда большая часть его сил будут находиться южнее Нагаянских гор. 7-я лёгкая штурмовая группа в действительности была тыловой ротой. Она понесла тяжёлые потери в битве у Ялинской станции, а его войска включали больше лёгких разведывательных и средних Mechов, чем было принято для штурмового линейного подразделения. Их действия на Хельме пока ограничивались разведывательными миссиями и лёгкими гарнизонными обязанностями, которые хорошо им подходили.

Лангсдорф был уверен, что «Легион Смертоносного Грэя» уже очистил Нагаянские проходы и движется к югу и, что если Чу столкнётся с какими-либо вражескими подразделениями, то они будут или арьергардом лёгких разведчиков, или одиночками. Командир 7-й группы, капитан Чу Ши-Лин, не был таким оптимистичным, как его командир, когда он получил свои приказы. Он слышал замечание перед битвой, «что проход выглядит похожим на отличное место для засады».

Он был прав.



СЦЕНАРИЙ 3

ВЕРМИЛЛИОНСКАЯ ДОЛИНА

Из показаний Джеймса Т. Тарлборо, бывшего капитана мариковского 12-го легиона «Белая сабля» во время военного суда, 3028 год

12-й легион «Белая сабля» вошёл в Вермиллионскую речную долину Хельма поздним вечером 10 апреля 3028 года по терранскому календарю в соответствии с приказами полковника Лангсдорфа. Я хочу указать на то, что я опротестовал свои приказы в это время, прося, чтобы они были предоставлены в письменной форме за подписью полковника Лангсдорфа. Причина моего беспокойства была очевидной. 12-й сильно пострадал в ранних сражениях на Хельме и, по моему мнению, подразделение пока ещё не восстановило свой боевой дух. Из шести Мехов, находящихся под моим командованием, только *Wasp* не был повреждён, а традиционные механизированные силы, приданые для прикрытия движения 12-го, пострадали так же сильно, как и мы.

Кроме того, задача, которую мы получили, была пугающей. Наш путь был заблокирован широкой рекой неопределенной глубины. Разведчики сообщили, что в районе имеются броды, но точное местонахождение этих бродов было нам неизвестно. Когда мы впервые вошли в долину, мы услышали звуки тяжёлых залпов на расстоянии и заподозрили, что другие части многонаправленного наступления полковника уже вступили в столкновение с противником. Однако было серьёзное опасение, что они попытаются устроить нам засаду вдоль берегов реки Вермиллион.

Последующие события подтвердили это предчувствие.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две игровые карты **BattleTech** как показано. Затенённая часть представляет собой широкую поверхность реки Вермиллион, петляющую на юг через узкую долину.

Река имеет Глубину Уровня 1 по всей своей длине, за исключением пяти бродов с Глубиной 0, известных только Защищающемуся. Защищающийся должен тайно отметить позиции этих пяти бродов для последующего подтверждения.

Защищающийся

Защищающийся имеет Мехи, выжившие в битвах за Дранго и за проход Ли. После марша, длившегося всю ночь из прохода Ли на запад, они достигли Вермиллионской долины. Защищающийся развертывается первым и владеет инициативой.

Развёртывание

Защищающийся может развернуть свои Мехи в любом месте, где пожелает. Гекс 1217 – отверстие в восточном утёсе выше долины, через которое Защищающийся мог двигаться на своём пути из ранних сражений. Мехи Защищающегося могут быть развернуты вне карты, чтобы появиться в любой желаемый ход, по одному Меху за ход в гексе 1217.

Атакующий

Силы атакующего состоят из остатков 12-го легиона «Белая сабля». Это подразделение, понёсшее потери в ранних сражениях на Хельме, состоит из:

Командное копьё/разведывательное копьё

1 *Warhammer* (значение брони RT – 12/8; значение брони RA – 15)

1 *Archer* (значение брони RT- 20/4;

-1 к броскам на Пилотирование из-за неисправности гироскопа)

1 *Shadow Hawk* (значение брони HD – 6;

по 2 дополнительных пункта нагрева за ход)

1 *Wasp*

Копьё огневой поддержки

1 *Thunderbolt* (добавляйте по 5 пунктов нагрева

при каждом выстреле из Large Laser)

1 *Wolverine* (значение брони CT – 15/8)

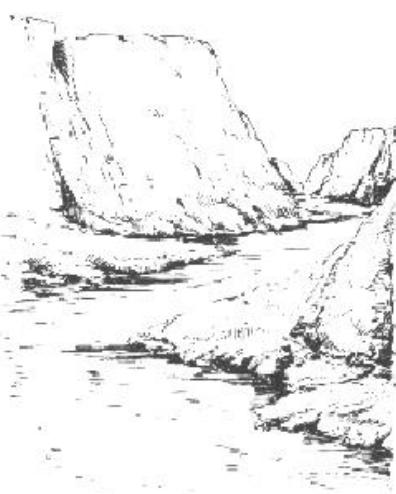
Наземные боевые единицы

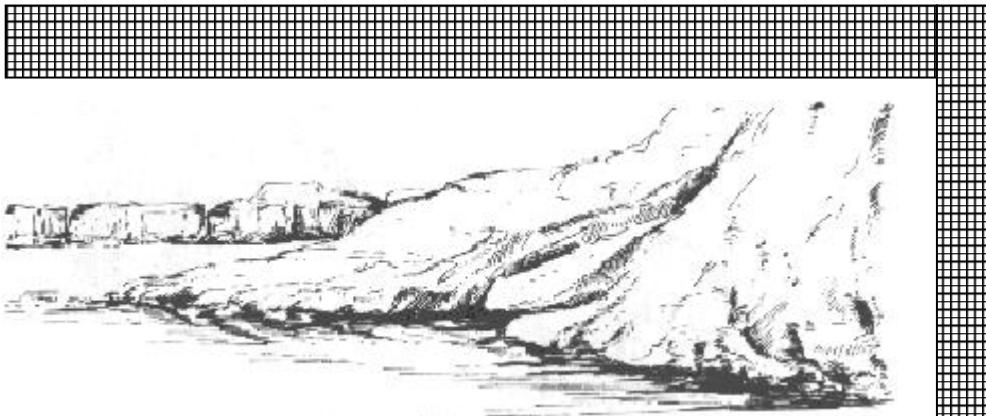
Наземные или планирующие бронированные средства общим весом не более 50 т

Механизированная пехота, общим весом не более 70 т

Развёртывание

Атакующий входит в любом месте с северного края карты в Ходу 1 или позже.





Атакующий получает победные очки за каждый свой Мех, который вышел через южный край карты. Список очков для каждого Меха приведён на стр.35.

Атакующий также получает по 2 очка за каждый ход игры до Хода 10, если какой-либо из его Мехов первым выйдет через южный край карты. Таким образом, если его первый Мех выходит с южного края в Ход 5, он получает дополнительные 10 очков ($10 - 5 = 5 \times 2$) к итоговому значению своих победных очков.

Победа атакующего может быть оценена по следующей таблице:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА АТАКУЮЩЕГО»

Победные очки	Результат
40 очков или более	Грандиозная победа
25 - 39	Решительная победа
18 - 24	Неубедительная победа
1 - 17	Поражение
0	Унизительное поражение

Защищающийся добавляет очки к своему собственному итогу. Он может добавить по 2 очка за каждый ход игры, начиная с Хода 5, за задержку противника, до тех пор, пока первый вражеский Мех не пересечёт южный край карты. Его победа оценивается согласно следующей таблицы:

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ»

Победные очки	Результат
30 очков или более	Грандиозная победа
21 - 29	Решительная победа
10 - 20	Неубедительная победа
9 или менее	Неудача

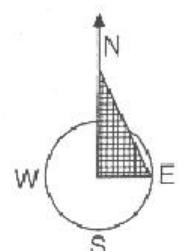
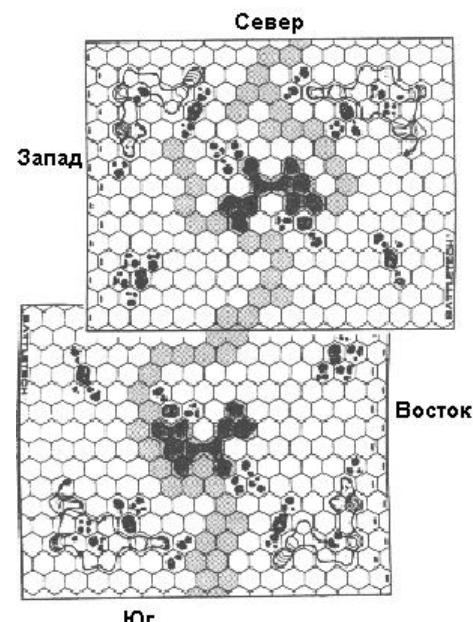
Защищающийся может пересечь южный край карты в любое время, но не может возвращаться. Он может отступить через гекс 1217 в любое время и вернуться.

Специальные правила

Броды: Река Вермиллион представляет собой незначительное препятствие для Мехов обеих сторон, в большей части достигая машинам до пояса. Пять гексов с Глубиной 0, тайно записанные защищающимся, представляют собой области, где вода достигает глубины метра или два, и не представляет собой никакого препятствия для БэтлМехов.

Мехи могут проверять наличие бродов простым вступлением в воду. Гексы с Глубиной 1 при их преодолении стоят 2 МР, тогда как броды с Глубиной 0 будут стоить обычное 1 МР. Защищающийся должен сообщить атакующему, когда один из его Мехов войдёт в гекс брода. Тактическая доктрина требует от тяжёлых Мехов формировать огневое прикрытие на то время, пока разведывательные Мехи ищут броды, хотя некоторые командиры предпочитают продвигаться вперёд, несмотря ни на какие препятствия.

К востоку от прохода Дранго проходит река Вермиллион, узкая, глубокая и стремительная река, которая в своём течении прорезала Нагаянский каньон. Северный край каньона расположен рядом с ответвлением дороги к северу от Дранго. Сам каньон предлагает альтернативный путь на север или юг после Дранго, который Лангсдорф выбрал для движения. Он приказал 12-му легиону «Белая сабля», линейной роте Мехов, уже потрёпанной и ослабленной более ранними столкновениями с «Легионом Смертоносного Грэя» на Хельме, двигаться к южному проходу реки Вермиллион. Они должны были очистить область от возможных отрядов или разведчиков «Легиона» и встретиться с 4-й и 7-й в широкой пойме Вермиллиона южнее гор.



СЦЕНАРИЙ 4

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Выдержка из книги *Мехи из плоти и крови* Лори Калмар, издательство «Авалон пресс», 3045 год

В тот вечер мы были опустошены – те из нас, кто всё ещё был жив, – а наши машины были изношены. Мы сражались почти без передышки час за часом. Наши руки тряслись, наши глаза слезились. Наши тела истекали потом, который выделяется, когда МехВоин находится в теплице, которую они называют кабиной.

Как долго мы сможем продолжать? Трижды мы встречали неприятеля. И всякий раз мы отбрасывали его назад. И всякий раз мы несли потери – непоправимые потери, – наши собственные. Впервые я услышала жалобы у мужчин, горькие слова солдат давались слишком долго и слишком трудно, мужчины, которые долго вели сражения, прошли ту точку, где должны были когда-нибудь сломаться.

Но их дисциплина держалась.

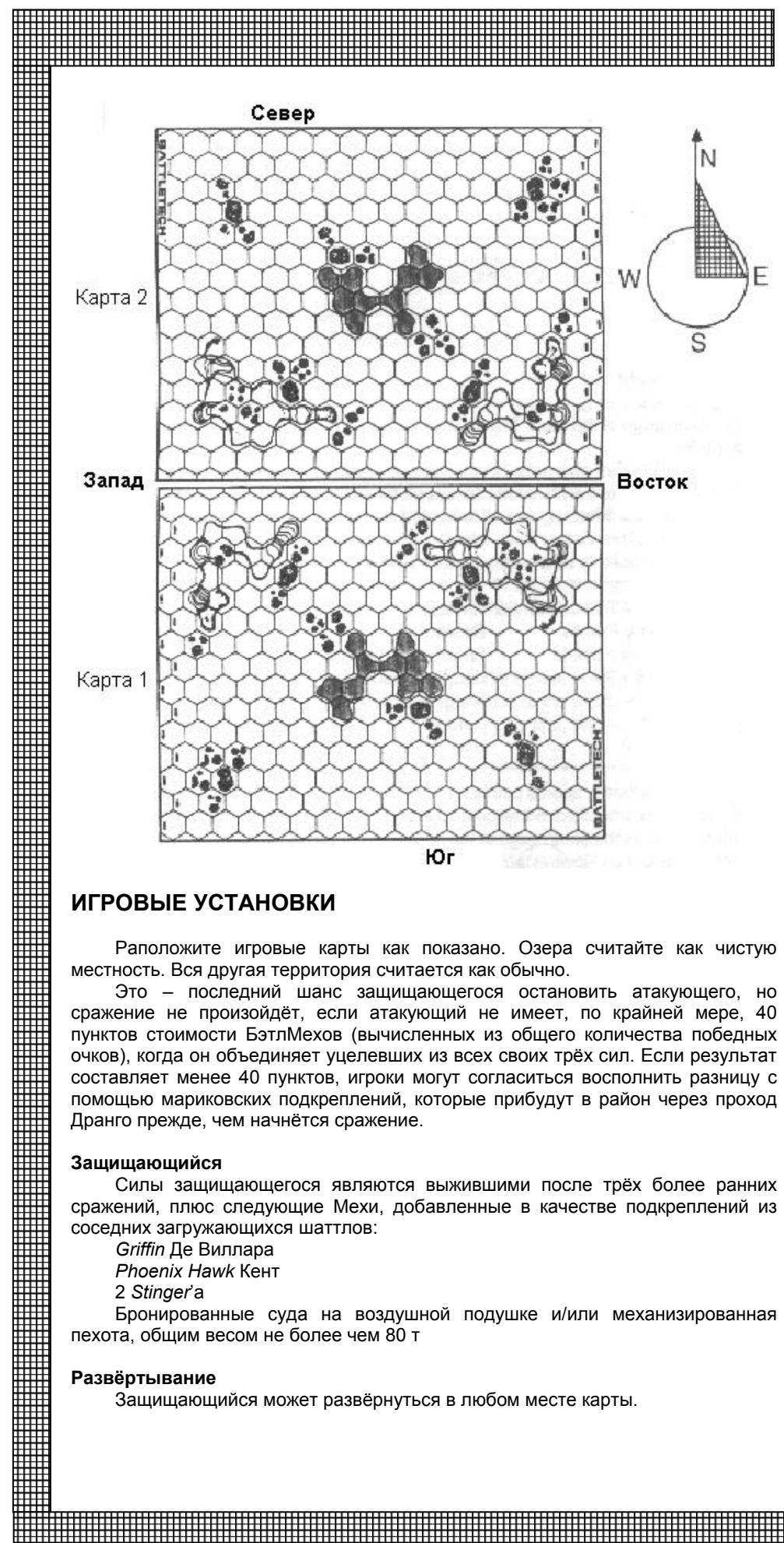
– Ещё один раз, – сказал нам Грейсон. Три колонны объединились и устремились в нашу зону высадки. Шаттлы загружались за нашими спинами. Если вражеские колонны прошли бы через нас, транспорты были бы уничтожены, а наша судьба решена. Чтобы остановить их, мы должны были вступить в бой ещё один, последний раз. Была проблема – каждый из нас слишком хорошо знал, что это мог быть действительно последний раз.

Грейсон дал команду: – Вперёд! – и его изношенный, покрытый шрамами Marauder двинулся вперёд.

Он двинулся в одиночестве. На какой-то горький момент я удивилась – должен ли кто-то из нас двигаться следом? Должна ли я? Что он просит нас о невозможном, и пока...

Дэвид МакКолл покачнулся за ним первым, его раздробленный *Riflemen* ещё держал обломки в руках, которые были разбиты в сражении над рекой. *Wolverine* Делмара Клея едва стоял, с зияющими, проделанными выстрелами воронками на своём корпусе и ногах, но ему также удалось двинуться вперёд.

Затем все мы последовали следом. В тот день я не знала, что любой из нас принял сознательное решение следовать за ним. Все мы знали, что этот сумашедший дурак собирался встретить противника в одиночку... и потому мы должны были следовать за ним.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите игровые карты как показано. Озера считайте как чистую местность. Вся другая территория считается как обычно.

Это – последний шанс защищающегося остановить атакующего, но сражение не произойдёт, если атакующий не имеет, по крайней мере, 40 пунктов стоимости БэтлМехов (вычисленных из общего количества победных очков), когда он объединяет уцелевших из всех своих трёх сил. Если результат составляет менее 40 пунктов, игроки могут согласиться восполнить разницу с помощью марковских подкреплений, которые прибудут в район через проход Дранго прежде, чем начнётся сражение.

Защищающийся

Силы защищающегося являются выжившими после трёх более ранних сражений, плюс следующие Мехи, добавленные в качестве подкреплений из соседних загружающихся шаттлов:

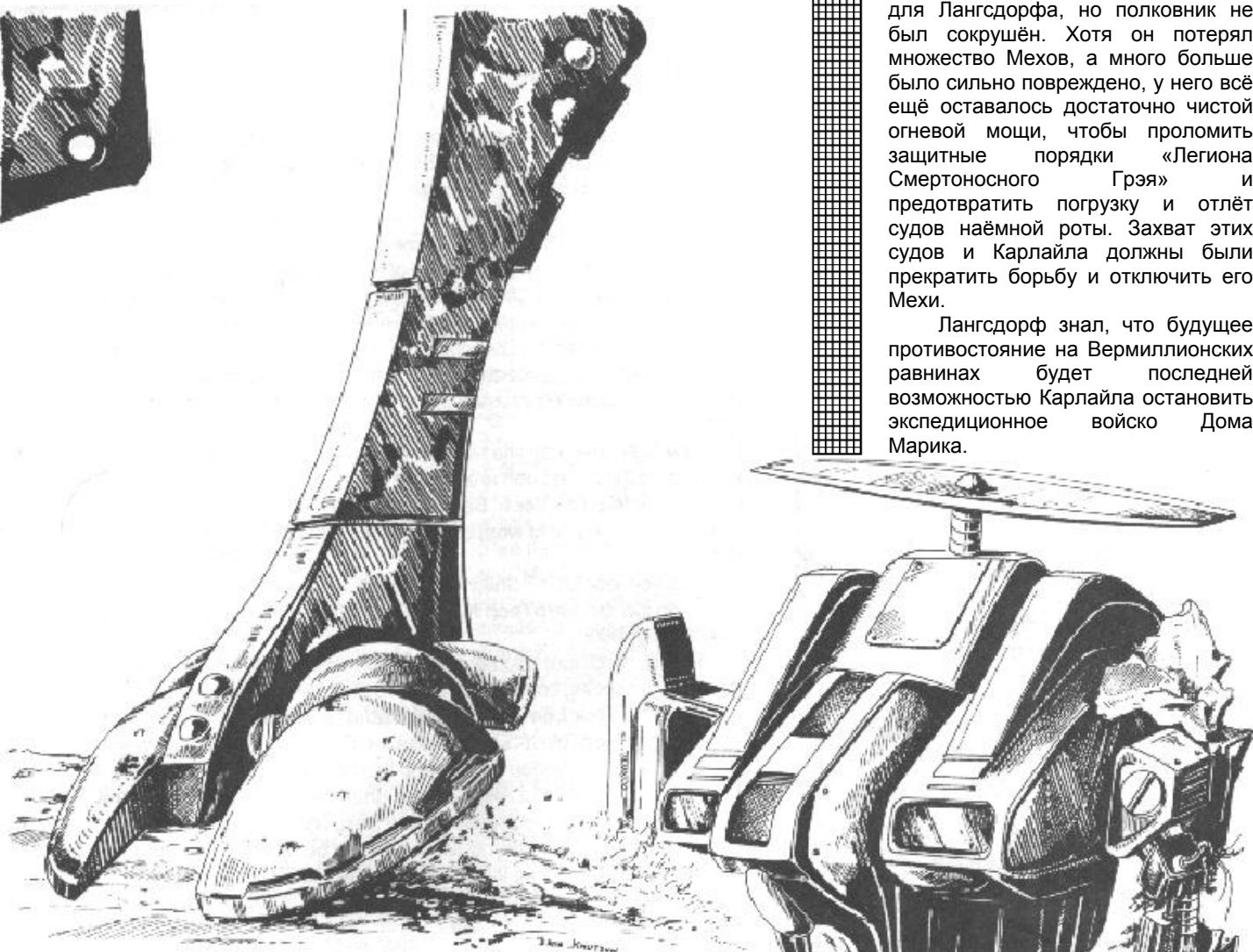
Griffin Де Виллара
Phoenix Hawk Кент
2 *Stinger'a*

Бронированные суда на воздушной подушке и/или механизированная пехота, общим весом не более чем 80 т

Развёртывание

Защищающийся может развёрнуться в любом месте карты.

СИТУАЦИЯ: Вермиллионская речная долина, начало вечера, 1 апреля 3028 года (ТС)



Умелое использование Карлайлом неизвестных пещер и проходов через Нагаянские горы оказалось неприятным сюрпризом для Лангсдорфа, но полковник не был сокрушён. Хотя он потерял множество Мехов, а много больше было сильно повреждено, у него всё ещё оставалось достаточно чистой огневой мощи, чтобы проломить защитные порядки «Легиона Смертоносного Грэя» и предотвратить погрузку и отлёт судов наёмной роты. Захват этих судов и Карлайла должны были прекратить борьбу и отключить его Мехи.

Лангсдорф знал, что будущее противостояние на Вермиллионских равнинах будет последней возможностью Карлайла остановить экспедиционное войско Дома Марика.

Атакующий

Силы атакующего состоят из выживших Мехов и наземных сил трёх подразделений, которые начали движение на юг через горные проходы в начале дня. Могут быть использованы только те Мехи и боевые единицы, которые выходили через южный край каждого поля боя, и каждый Мех или другое транспортное средство сохраняет весь ущерб, полученный ранее в столкновениях.

Развёртывание

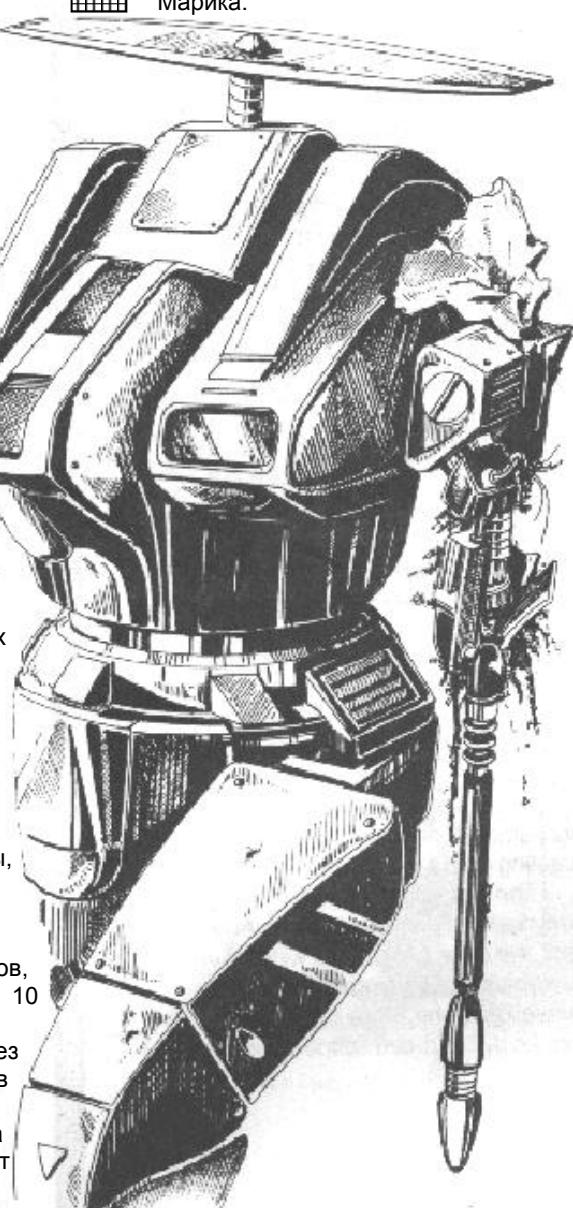
Атакующий развёртывается в любом месте вдоль северного края карты, в Ходу 1 или позже.

Условия победы

Атакующий выигрывает, выведя Мехов, по крайней мере, на 20 пунктов, высчитанных по таблице на стр.35, через южный край карты на конец Хода 10 или до Хода 10.

Защищающийся одерживает победу, выведя все выжившие Мехи через южный край карты после Хода 6 и до Хода 12, в то же самое время избежав условий победы атакующего.

В Ходе 12 последний из шаттлов защищающегося выходит на орбиту, а Мехи защищающегося, всё ещё остающиеся на карте к этому времени, будут потеряны.



БЕГ РАДИ СВОЕЙ ЖИЗНИ

МОЛНИЕНОСНЫЙ УДАР

Выдержка из книги *Горячий пилот, горячее небо* Рэя Олессена, со слов Торвида Клейна, издательство «Тандер пресс интерстеллар», Мертон, 3031 год

Затем мы работали на Дом Куриты, стандартный контракт, в котором мы обеспечивали аэрокосмическое прикрытие для больших шаттлов Синдиката, транспортирующих ванадий и хром на «чёрный» рынок. Когда погода испортилась, мы находились в Троппорте, приданые 31-й высотной штурмовой роте «Рубак Сандовала». Мы не были предупреждены, что штайннеровские Мехи были сожжены. Одно мгновение всё было мирно, а в следующий момент от края до края озарилось вспышками, отсветами и лучами прицеливания, а сирены, предупреждающие о налёте, стонали подобно погребальному пению.

Лучшее, что мы могли сделать в этот час, это отсортировать разведывательные сведения, которые прошли фильтрацию. И новости были нехорошими, поверьте мне. По слухам, «Легион Смертоносного Грэя» спустился вниз и действовал в пяти кликах к востоку.

Мы были немедленно подняты в воздух, конечно, лишь после того, как сирены замолчали, чтобы наше крыло не подверглось обстрелу выпущенными боеголовками или обезумевшим Мехом. Затем мы приземлились, дозаправились и снова выступили, исследуя темноту на востоке, ища точку приземления неприятельских Мехов.

Всё, что оставалось после этого, было сидеть и ожидать. Там находились разведчики, в таинственной темноте долгой ночи Дьева. Когда у них появится для нас цель, чтобы наброситься, мы должны получить команду, и затем «Легион Смертоносного Грэя» должен был стать просто плохим воспоминанием.

Я провёл долгие часы в предполётной комнате, используя компьютер изображения, чтобы опознать выстрелы и характеристики машин «Смертоносного Грэя». Я опознал выглядевший изношенным *Marauder* как Мех Карлайла и надеялся увидеть именно эту смертоносную машину в сетке прицеливания шлемного дисплея моего *Slayer'a*.

Рёв сирены оповещения привёл меня в чувства, всплеснув адреналина. За моей спиной другие пилоты крыла прыгали с диванов и из-за игрных столов и рванули вслед за мной. Как только мы очутились снаружи, то нас поприветствовали страшные звуки приближающихся ракет.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Этот сценарий требует все три из тактические боевые игры **BattleTech** FASA: **BattleTech**, **CityTech** и **AeroTech**. Если происходит сражение воздух-земля, используйте в эту фазу борьбы на маловысотных машшитах, входящих в **AeroTech**.

Расположите две карты игры **BattleTech** и одну настольную карту из **CityTech** как показано. Вымощенная область карты **CityTech** представляет собой территорию космопорта. Восемь фишек зданий **CityTech** должны быть установлены на краю области в основном районе гексов с 1309 по 0913. Точное размещение зависит от защищающегося, но одно строение должно быть установлено в гексе 1210, чтобы представлять квартиры пилотов и область готовности. Шесть из восьми строений – тяжёлые структуры, два других (представляющие собой ангары) – лёгкие.

Защищающийся может расположить две артиллерийские установки в любом месте по периметру вымощенной области порта, используя правила, описанные для артиллерийских установок в **CityTech**. Поскольку порт только недавно был построен, выбор оружия защищающимся ограничен ракетными установками или автопушками.

Расположите четыре истребителя SL-17 *Shilone* (обозначенных номерами 1, 2, 3 и 4 в красных куритянских фишках **AeroTech**), по одному на гексе 0606 по 0609.

Наконец, бездействующие четыре фишк с легко идентифицируемыми передним планом и сторонами в фишке здания в гексе 1210 представляют собой пилотов подразделения.

Бег ради своей жизни использует экспертные правила **BattleTech**. Для борьбы внутри и около космопорта игроки должны использовать правила **CityTech** относительно строений, включая скрытое перемещение, пожары в городах и артиллерийские установки. Если какому-либо куритянскому аэрокосмическому истребителю удастся подняться в воздух, воздушно- наземный бой должен происходить с использованием правил **AeroTech**. Относительные позиции различных наземных Мехов должны быть воссозданы на маловысотной карте **AeroTech**, позволяя истребителям совершать атаки на бреющем полёте и подвергаться ответному обстрелу. Бой на земле и в воздухе координируется так, как описано ниже в **Специальных правилах**.

Защищающийся

После установки зданий, обороны и истребителей в порту, защищающийся может развернуть свои Мехи. Он имеет одно копье и часть другого доступными для защиты пункта. Они состоят из:

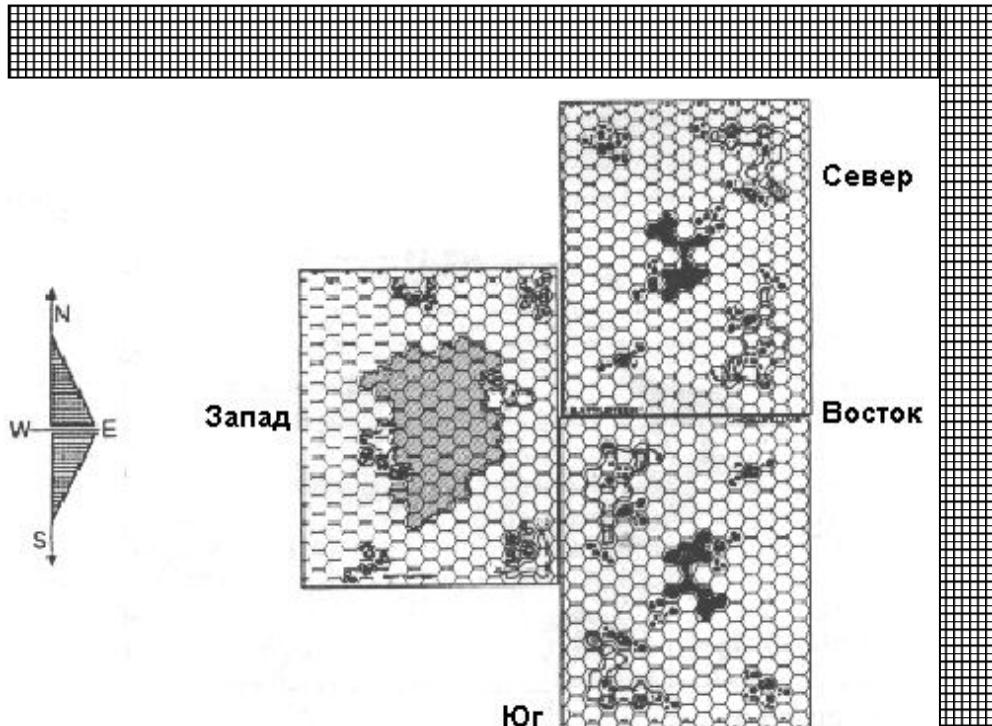
- 1 *Griffin*
- 1 *Shadow Hawk*
- 1 *Phoenix Hawk*
- 2 *Wasp'a*
- 1 *Stinger*

У него также есть наземные подразделения гарнизона базы, состоящего из наземных бронированных судов на воздушной подушке, общим весом не более 100 т, плюс пешая и/или механизированная пехота, общим весом не более 120 т.

Защищающиеся подразделения могут развёртываться в любом месте на любой из карт. Защищающийся знает заранее, что «Легион Смертоносного Грэя» придёт с востока.

Атакующий

Атакующий является «Легионом Смертоносного Грэя», состоящим из всех трёх копий плюс обычные подразделения наземной поддержки, общим весом не более 250 т (атакующий выбирает бронированную, пешую и/или механизированную пехоту). Они входят с восточного края карты в Ходу 1 или позже.



Условия победы

Защищающийся одерживает победу, если сможет предотвратить захват космопорта до Хода 20. Атакующий одерживает победу, если он сможет захватить космопорт до Хода 20 и уничтожать или захватывать все вражеские истребители. Космопорт считается захваченным тогда, когда не остаётся ни одного неприятельского Меха, всё ещё способного вести огонь из своего оружия на каком-либо гексе карты **CityTech**. Если какой-либо действующий куриянский Мех остаётся на карте **CityTech** к Ходу 20, считайте порт сопротивляющимся, что приводит к задержке прибытия штайнеровских подкреплений в течении следующих 90 минут, поскольку шаттлы не могут спуститься с орбиты. Так как в области находятся другие мощные наземные куриянские силы, 90-минутная задержка вынуждает «Смертоносного Грэя» отступить, а их миссия считается проваленной.

Специальные правила

Куриянские аэрокосмические истребители должны оставаться на земле до тех пор, пока не будут запущены в действие своими пилотами. В Ходу 1 пилоты могут начать свой бросок из комнаты готовности в гексе 1209 к своим космическим кораблям. Бросок осуществляется в небольших машинах, оснащённых электродвигателем, которые могут двигаться на два гекса за ход. Один-единственный гекс может занимать более одной машины, но все машины (и пилоты) в одиночном гексе подвергаются воздействию боевого огня, направленного в этот гекс. Любое оружие БэтлМеха, поражающее гекс, который занят машинами пилотов, убивает пилота при броске 2D6 на 8+, этот бросок 2D6 делается отдельно для каждого пилота в гексе.

Когда пилоты занимают тот же гекс, что и приземлившаяся космический корабль, они должны потратить один дополнительный боевой ход в этом гексе на занятие места в своём истребителе, опроса систем и подготовку своего корабля к взлёту. ФишкаВходит в гекс истребителя в один ход, проводит следующий ход в неподвижном состоянии (выделяемый переворачиванием фишкой) и взлетает в ход после этого.

Приземлившиеся истребители намного более лёгкие цели, чем движущиеся истребители. Всё то время, что они находятся на земле, считайте каждый истребитель как отключенный БэтлМех. Они не могут ни перемещаться, ни участвовать в сражении до тех пор, пока не будут приведены в действие и не покинут землю. Каждый пункт повреждения, нанесённый по приземлившемуся истребителю, уничтожает два пункта брони воздушного судна.

Истребители, находящиеся в воздухе, используют правила, приведённые в **AeroTech**, чтобы выполнять атаки на бреющем полёте и бомбометание.

Оказавшись в воздухе, истребители будут более жёсткими в атаке и более сложными для уничтожения. Наилучший шанс атакующего заключается в том, чтобы достигнуть приземлившихся истребителей как можно быстрее, нанеся столько ущерба, сколько он сможет.

Шанс у защищающегося появится тогда, когда он сможет поднять какой-либо из своих истребителей в воздух.

«Легион Смертоносного Грэя» получил важное, но незавидное назначение по нейтрализации ключевой аэрокосмической базы и боевого крыла, прикреплённого к куриянскому планетарному гарнизону на Дьеве (Dyev). Мехи Карпайла были сброшены за пределами действия местной обороны, затем быстро совершили марш-бросок по пересечённой местности до точки, где они могли бы нанести удар по космопорту прежде, чем неприятель смог бы запустить свои аэрокосмические истребители.

Как только они окажутся в воздухе, истребители будут представлять собой серьёзную угрозу для Мехов Карпайла. Ключом является уничтожение или повреждение их, или по возможности большей части из них тогда, когда они будут находиться ещё на земле. Это означает по возможности скрытно приблизиться как можно ближе к ограждению периметра, миновать неопытную охрану в темноте долгой ночи Дьева, затем нанести быстрый удар через препятствующую местность с приземлившимися истребителями в качестве своей основной цели. Как только база будет безопасной, она должна обеспечить идеальный для высадки порт для прибывающих штайнеровских шаттлов.

С точки зрения Карпайла проблема была двойственной. Чтобы иметь эффект от своего вооружения, он должен доставить многие из своих Мехов как можно ближе и как можно быстрее. В то же самое время его ударные Мехи должны приблизиться под интенсивным огнём обороны базы, огонь, который его люди должны проигнорировать, если они желают выполнить свою миссию.

Если куриянские аэрокосмические пилоты смогли бы запустить в воздух несколько своих аэрокосмических кораблей, то они открыли бы охотничий сезон на штайнеровские Мехи.



ПРОРЫВ В КО

РАЗУМНЫЙ ПЛАН

Отрывок из книги *Война и память: Воспоминания великого генерала Хэндли Бейкера* Хэндли Бейкера, GG, рD (в отставке), и Сиднис Гриленд, издательство «Люсьен-Драгон пресс», 3052 год

Через проклятую, выжженную огнём пустошь стелился плотный и непроницаемый боевой дым. Мой *Marauder* покачнулся и споткнулся на выступающих битых обломках, которые я не видел из кабины. Балдур был мрачным миром ледяных полей и тундр, для проживания людей был годен только узкий, лесной экваториальный пояс. Почему любая из сторон хотела владеть этим захолустным местом, было выше моего понимания. Но «Бандиты Бейкера» получили приказы отстоять Ко перед лицом вражеского вторжения, и это было именно то, что мы собирались делать.

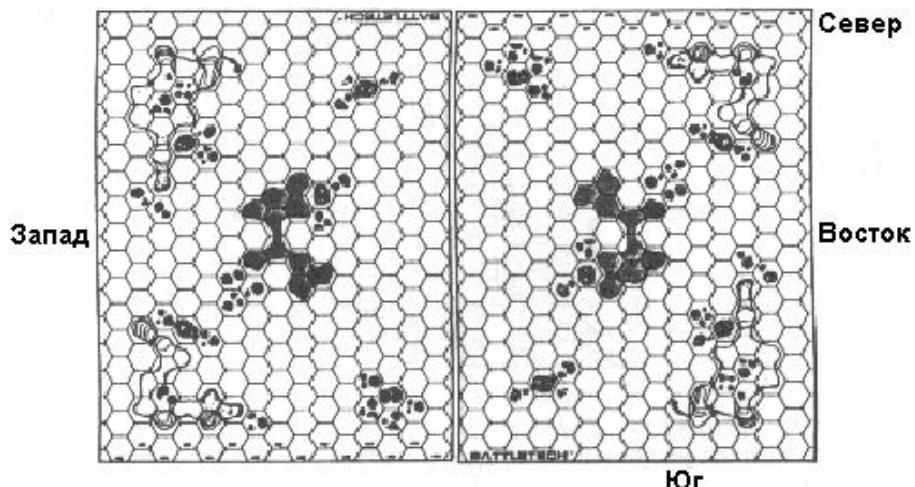
«Бандиты» двигались на север по отношению к вражеской ЗВ, зондируя местность сквозь дым. Из-за того, что полковник Карлссен ознакомил меня на рассвете, я был уверен, что вражеский периметр должен был быть слишком тонким в этой точке. Если бы «Бандиты» смогли бы сломить существенную часть оборны этого периметра, более чем несколько рот смогли бы проскользнуть в этот промежуток. Позвольте нескольким ротам Мехов свободно появиться в тылу, и это сразу превратится в ад – взорванные склады снабжения, оставленные без наблюдения Мехи, взорванные или захваченные, уничтоженные командные и коммуникационные центры. Поэтому-то мы должны были отразить вторжение штайнеровских сил на Ко прежде, чем оно бы началось должным образом. «Бандиты» получили приказ отбросить неприятеля. Мы несли достаточно огневой мощи, чтобы справиться с большей частью тех, кого они могли бы бросить против нас, и мы были готовы к этому, энергичные и голодные.

– Бандит-Один, это Четвёртый, – электронный голос зажужжал в наушниках моего шлема. В 300 м впереди от остальной части подразделения шёл *Stinger* Кротона, действуя как разведчик копья. – У меня «М» на девять часов.

– Я вижу, – мои сенсоры движения и ИК-устройство выявили это, мерцание движения и тепловое свечение за дымом. – Проверь.

– Я следую, Один. Предположительная дистанция один-три-ноль, направление один-восемьдесят. Я думаю... ох, Боже!

Четыре ракеты разорвались в левой части корпуса моего *Marauder'a*, детонация прошла подобно треску пулемёта и больно бросила меня на ремни сиденья. Из-за этого мне потребовались долгие секунды, чтобы опознать высокий, пронзительный крик, который рвался в наушниках моего шлема. Это был крик Кротона.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите две карты **BattleTech** как показано. Защищающийся является Грейсоном Карлайлом и всей «Ротой Смертоносного Грэя». Рота пополнена традиционными наземными силами (которые могут состоять из смеси наземных машин и судов на воздушной подушке, механизированной, пешей или прыжковой пехоты, общим весом не более 300 т).

Атакующий располагает следующими силами:

«Бандиты Бейкера»

Командное копьё

1 *Marauder* (Бейкер)

1 *Thunderbolt* (Large Laser выделяет по 2 дополнительных пункта нагрева за выстрел)

1 *Griffin* (10 охладителей)

1 *Stinger*

Копьё огневой поддержки

2 *Archer'a*

1 *Shadow Hawk*

1 *Wasp*

Разведывательное копьё

1 *Shadow Hawk*

1 *Phoenix Hawk* (+2 к броскам на Пилотирование из-за неисправного гироскопа)

1 *Stinger*

1 *Wasp* (нет прыжковых двигателей)

«Чёрные драконы»

Командное копьё

1 *BattleMaster*

1 *Archer* (Значение брони HD – 8)

1 *Rifleman*

1 *Griffin* (нет прыжковых двигателей; 8 охладителей)

Копьё огневой поддержки

2 *Archer'a*

1 *Thunderbolt* (12 охладителей, нет боеприпасов для РБД)

1 *Stinger*

Разведывательное копьё

1 *Phoenix Hawk*

1 *Stinger* (8 охладителей)

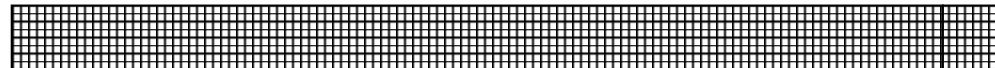
2 *Wasp'a*

Силы наземной обороны

Наземные бронированные боевые единицы, общий вес 200 т или менее

Прыжковая пехота, общий вес 100 т или менее

Механизированная и/или пешая пехота, общий вес 160 т или менее



Атакующий входит в любом месте с северного края карты. Он может придерживать столько Мехов из числа вышеуказанных, сколько пожелает, не вводя их в сражение. Количество Мехов, принявших участие в сражении, окажет влияние на конечный результат, как описано ниже, в **Условиях победы**.

Атакующий может также привлечь дополнительные Мехи в сражение из своих резервных подразделений. Он должен так расположить эти Мехи, чтобы они были развернуты в течение одного полного боевого хода за картой, по соседству с гексами, в которых они появятся в следующем ходу. Они не могут принимать участие в сражении до тех пор, пока они действительно не войдут на карту.

Мехи, которые покинули карту в какое-либо время, не могут возвращаться в последующие ходы. Мехи атакующего, которые покинули карту, не учитываются в итоговом количестве победных очков атакующего.

Прежде, чем сценарий начнётся, защищающийся должен тайно выбрать один курс из следующих действий:

1. Вывести как можно больше Мехов через восточный край карты.
2. Вывести как можно больше Мехов через западный край карты
3. Вывести как можно больше Мехов через северный край карты.
4. Постараться быстро вывести из строя как можно больше неприятельских Мехов.

Условия победы

Атакующий должен уничтожить, сделать непригодными или отбросить столько Мехов «Легион Смертоносного Грэя», сколько возможно. Каждый из Мехов атакующего получает определённое значение пунктов. Каждый Мех массой 20 т или меньше считается как 1 пункт. Мехи массой от 20 т до 65 т считаются по 2 пункта каждый. Мехи массой более 65 т считаются по 4 пункта каждый. Атакующий должен удержать защищающегося в области карты или уничтожить его к Ходу 15. Защищающийся должен оставаться на карте до Хода 8, но похоже может выйти в любой ход.

Поскольку атакующий не знает, какой из нескольких возможных курсов действия выбрал защищающийся, у защищающегося есть место для неожиданного манёвра, или совершил манёвр одной частью своих сил, в то время как сам выполняет перемещение остальными. Защищающийся может, например, ввести в заблуждение атакующего, послав несколько из своих Мехов на другой край карты, чем выбранный первоначально.

Атакующий имеет резервные силы Мехов, которые он может ввести в сражение, когда потребуется.

Атакующий одерживает победу, если он уничтожает все Мехи защищающегося и сохранит в резерве Мехов, не принявших участие в сражении, стоимостью, по крайней мере, на 25 пунктов, в то время как на карте осталось Мехов стоимостью, по крайней мере, 15 пунктов. Резервные Мехи, ожидающие ввода в сражение рядом с картой, не учитываются в этой группе.

Он также одерживает победу, если не более чем три Меха защищающегося покинули карту до Хода 15, и он сохранил в резерве Мехов стоимостью, по крайней мере, 35 пунктов и всё ещё имеет на карте действующих БэтлМехов стоимостью, по крайней мере, 15 пунктов.

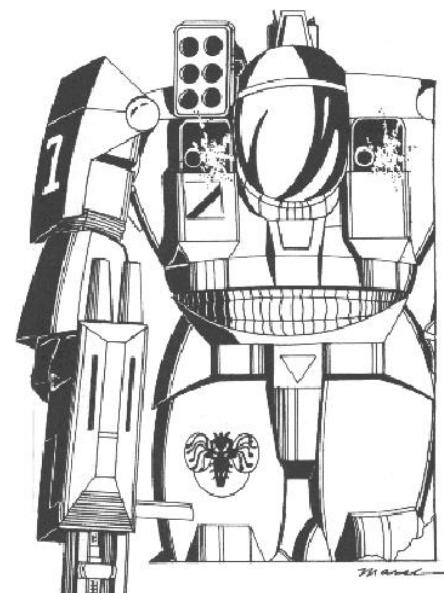
Защищающийся одерживает победу, если он выполняет свой тайно выбранный план – или выведя четыре или более Мехов через северный, восточный или западный край карты между Ходами 8 и 15, или, оставаясь на карте, заставит атакующего ввести как можно больше Мехов в сражение, чтобы у него в резерве осталось БэтлМехов стоимостью менее чем на 30 пунктов.

Если атакующий уничтожает или вынуждает все Мехи защищающегося покинуть карту, но сохраняет в резерве Мехов стоимостью менее чем на 30 пунктов, обе стороны могут потребовать победу. Так всегда случается в боевой ситуации, когда боевые планы противников не являются диаметрально противоположными.

Обеспечив безопасность ЗВ для своего вторжения на Балдур/Baldur, штайнеровское командование развернуло БэтлМехи по широкому периметру, чтобы защитить прибывающие и приземлившиеся шаттлы, в то время как они выгружали полки за полками боевых машин и ветеранов Содружества. «Легион Смертоносного Грэя» занимал широкий фронт к югу от основной ЗВ около деревни Ко.

Полковник Фаррен Карлссен из куриянских «Чёрных драконов» столкнулся с трудной ситуацией. Если бы он смог быстро прорвать штайнеровский периметр и ввести большие силы Мехов к приземлившимся шаттлам, он смог бы нанести неисчислимый ущерб, в то время как гарнизон Балдура готовился к контрудару. Тем не менее, периметр, который необходимо было прорвать, особенно его ключевое место, удерживался бесчестными наёмниками – «Легионом Смертоносного Грэя».

Карлссен имел две роты в своём расположении для прорыва – «Бандиты Бейкера» и элитные «Чёрные драконы». Его план предусматривал использовать как можно меньше Мехов для яростной атаки против Смертоносного Грэя, а затем удержать уцелевших в безвыходном положении, пока он спешно введёт остальную часть своих Мехов первой линии через промежуток в периметре к штайнеровской оне высадки. Это было разумный план. Надо было только сковать силы, которые редко кому удавалось перехитрить, – особенно когда они находились под командованием Грейсона Карлайла.



ОТВЕТНЫЙ УДАР

ОЖИДАНИЕ НЕОЖИДАННОГО

Из отредактированных копий официального Суда по вопросу профессионального поведение капитана Николо Ямаситы, раздел 45, дело 0113, день 1, созван 12 февраля 3030 года (TK), первичная база, Люсьен

Мы услышали плохие новости от «Бандитов» уже после того, как наши роты начали свой марш, но ни один из нас не мог предположить значительных проблем. Это было правдой, что неприятель разгромил подразделение Карлссена, отправленное, чтобы открыть путь для нас, но по всему мнению, другие парни также были сильно повреждены. Не более чем копьё или два могли бы, возможно, могли бы проскользнуть после людей Бейкера около Ко, и теперь находились по пути к нашей колонне.

И всё же я был немного обеспокоен. Капитан Ямасита командовал обеими ротами, и его приказы включали игнорирование локальных сопротивлений и продвижение вперёд вплоть до ЗВ Содружества. Хорошо или нет, но Ямасита был сторонником традиций старой школы. Его стилем было приказывай, сделай или умри и к чёрту РДД, полная скорость вперёд – вы знаете эту муштру. Что касается меня, я должен был рассредоточиться, всех распределить, начать быстрое движение и собрать всех у ЗВ, но капитан – он сделал это в парадном стиле. Я клянусь, если бы у нас было время, он уговорил бы нас перед маршем отшлифовать и нанести на наши Мехи свежие боевые награды и полные украшения.

Уже это хорошо, что мы это не делали, поскольку истратили бы много краски. Неприятельские Мехи пробились через лес, подобно одержимым, и я увидел пламя попаданий среди машин в колонне впереди. В тот момент и я получил цель – вражеский *Wolverine* приземлился на прыжковых двигателях, выпуская РБД в разных направлениях, окутанный облаком пламени, а затем исчез прежде, чем я смог навести на него прицел. Затем что-то ударило моего *Shadow Hawk*'а сзади, и у меня появился смазанный образ *Marauder*'а, скрывающегося среди деревьев. Я опознал эту машину из файлов идентификации в первичной базе. Серая и чёрная схема окраски, голова смерти на алом фоне было безошибочным.

Я услышал Ямаситу, отдающего приказы по линии связи, и испытал холод и пустоту, чувствуя, что его приказы были направлены на поддержание строя, на сохранение линии прямой. Боже... он не знал? Мы находились прямо перед «Легионом Смертоносного Грэя»!

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите две карты **BattleTech** как показано (см. ниже в **Специальных правилах** о перемещении машшитов по ходу сценария). В этом сценарии все водные гексы считаются редким лесом. Подготовьте рекордшины для всех БэтлМехов, участвующих в действии. **Ответный удар** должен быть сыгран с использованием продвинутых или экспертных правил **BattleTech**.

Защищающийся

Силы защищающегося – это роты «А» и «Б» 39-го батальона «Ледяные воины» Балдуровского гарнизона, линейная пехота Дома Куриты. Все пилоты БэтлМехов имеют *Пилотирование 5, Стрельба 4*.

Рота «А»

Командное копьё

- 1 *Thunderbolt* (Ямасита)
- 1 *Shadow Hawk* (значение брони HD – 5 пунктов)
- 1 *Wasp* (не может совершать прыжки)
- 1 *Stinger*

Копьё огневой поддержки Ортеги

- 1 *Rifleman* (Ортега)
- 1 *Rifleman* (значение брони СТ – 17 пунктов)
- 1 *Phoenix Hawk* (Medium Laser в LA отсутствует)
- 1 *Wasp*

Разведывательное копьё Фланнери

- 1 *Stinger* (Фланнери; значение брони RT – 4 пункта)
- 2 *Wasp*'a

Рота «Б»

Командное копьё

- 1 *Warhammer* (Томлин; значение брони HD – 7)
- 1 *Archer* (Right LRM 20 – без боеприпасов; значение брони LL – 19)
- 1 *Shadow Hawk* (значение брони СТ – 18)
- 1 *Phoenix Hawk*

Копьё Н'Комо

- 1 *Rifleman* (Н'Комо)
- 1 *Rifleman* (Large Laser в LA отсутствует)
- 1 *Stinger*
- 1 *Wasp*

Разведывательное копьё Венабля

- 1 *Phoenix Hawk* (Венабль)
- 1 *Stinger*
- 1 *Wasp*
- 1 *Locust*

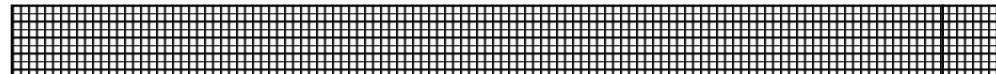
Наземные подразделения (любое сочетание бронированных средств или пехоты), общим весом не более 220 т

Развёртывание

Защищающийся развёртывает свои две роты в затенённых областях, выделенных на карте. Защищающийся развёртывается первым.

Атакующий

Атакующий состоит из тех членов «Легиона Смертоносного Грэя», которые отступили за пределы карты в предыдущем сценарии. Некоторые игроки могут предпочесть играть этот сценарий целым «Легион Смертоносного Грэя», игнорируя события **Прорыва**. Атакующий может войти на карту с любого края карты в течение или после Хода 1.



Условия победы

Роты «А» и «Б» гарнизона Ко защищающегося должны пройти на север через промежуток в штайнеровском периметре, чтобы атаковать область подготовки вражеского вторжения. Защищающийся должен поддерживать строй и игнорировать атаки независимых частей раздробленной вражеской обороны.

Силы защищающегося получают определённое значение пунктов. Каждый Мех массой 20 т или меньше – по 1 пункту, массой от 20 т до 65 т – по 2 пункта каждый, массой более 65 т – по 4 пункта каждый. Он получает пункты за каждый Мех, вышедший через северный край Карты 6 (смотри **Специальные правила**, ниже) в течение или до Хода 25.

Успех атакующего определяется количеством пунктов неприятельских Мехов, сумевших выйти через северный край карты.

ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»

Победные очки защищающегося	Победные очки атакующего	Результат
Свыше 30	0	Грандиозный успех
24-29	1-17	Убедительная победа
18-23	18-23	Смешанный успех
17 или меньше	24 или больше	Неудача

Специальные правила

Этот сценарий требует множество быстрых, молниеносных ударов по мощному, но предсказуемому неприятелю. Игрокам нужно перемещать мапшиты, чтобы позволять битве продолжаться по всей линии марша длиной почти в 3 км.

Когда сражение переместиться с юга на север, возьмите Карту 1 с юга и расположите её к северу от Карты 2, когда первая боевая единица защищающегося пересечёт границу Карты 2. В этот момент Кarta 1 становится Картой 3. Когда боевая единица защищающегося пересечёт северный край 3, переместите карту 2 аналогичным способом, делающим её Картой 4. Этот процесс повторяется до тех пор, пока силы защищающегося не пересекут границу Карты 6 на момент Хода 25 или до него.

Если боевые единицы защищающегося остаются в южной части карты, когда эта карта перемещается на север, считайте эти боевые единицы отставшими, которые временно потеряны. Боевые единицы атакующего могут появиться снова на южном крае текущей южной части карты на третьем ходу после того, как карта будет перемещена. Игроκи должны делать записи с каждым перемещением для запоминания того, когда временно потерянные боевые единицы атакующего должны появиться снова.

Защищающийся может отделить часть своих основных сил, чтобы противостоять вражеской атаке в любое время.

Местность на востоке и западе всей линии мапшитов покрыты лесами, блокирующими линию видимости. Мехи атакующего могут выходить через восточную или западную границы любой карты в любое время. В тот момент, когда эти Мехи покидают карту, защищающийся не может вести огонь по ним. Тремя ходами позже после хода их выхода они могут снова войти в эту же карту или в следующую карту на севере с того же направления (восточного или западного), с которого они вышли. Таким образом, Marauder Карлайлла может выйти с Карты 1 через восток в Ход 3, и позже снова появиться в любом месте с восточного края Карты 1 или 2 в Ход 6.

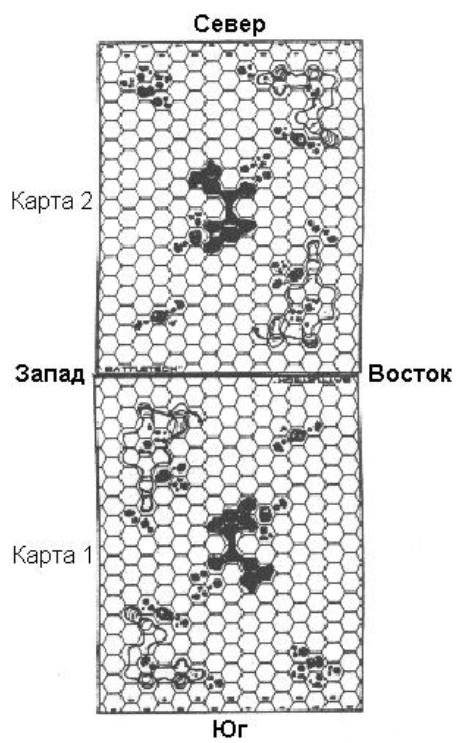
Мехи атакующего могут вести огонь из своего оружия только тогда, когда они находятся на карте.

Мехи, которые получили повреждения, препятствующие им потратить 3 MP для выхода с карты, не могут появиться снова.

Из-за размера сил своего противника атакующий должен делать быстрые удары с разных направлений, причиняя как можно больше ущерба за как можно меньшее время, а затем отступить прежде, чем противник сможет сосредоточить на нём свою подавляющую огневую мощь. Защищающийся должен как можно быстрее двигаться по направлению к северу, разработав стратегию по прикрытию своих основных сил некоторыми из своих Мехов, чтобы дать основным силам шанс вовремя достигнуть северного края Карты 6.

Благодаря блестящей тактике и почти опрометчивому равнодушию людей и машин, сосредоточенных на своих позициях, Карлайл избежал сил, направленных запереть «Легион Смертоносного Грэя», пока куриянские резервы просачивались через брешь в штайнеровском периметре на Балдуре. Прежде, чем противник смог бы восстановиться, он начал серию молниеносных налётов против резервов куриянского командира, эти налёты предназначались для того, чтобы снизить эффективность вражеских сил и устранить угрозу по периметру штайнеровского вторжения.

Капитан Николо Ямасита, командир куриянского резервов, оказался медлительным, чтобы оценить угрозу, и медленным, чтобы ответить. Хотя его силы по численности существенно превосходили численность атакующих, упорное строгое соблюдение устаревших приказов Ямаситы не позволили ему совершить и осуществить неожиданный прорыв в Ко.



ВСТРЕЧА С КРОВАВЫМ ЛЕЗВИЕМ

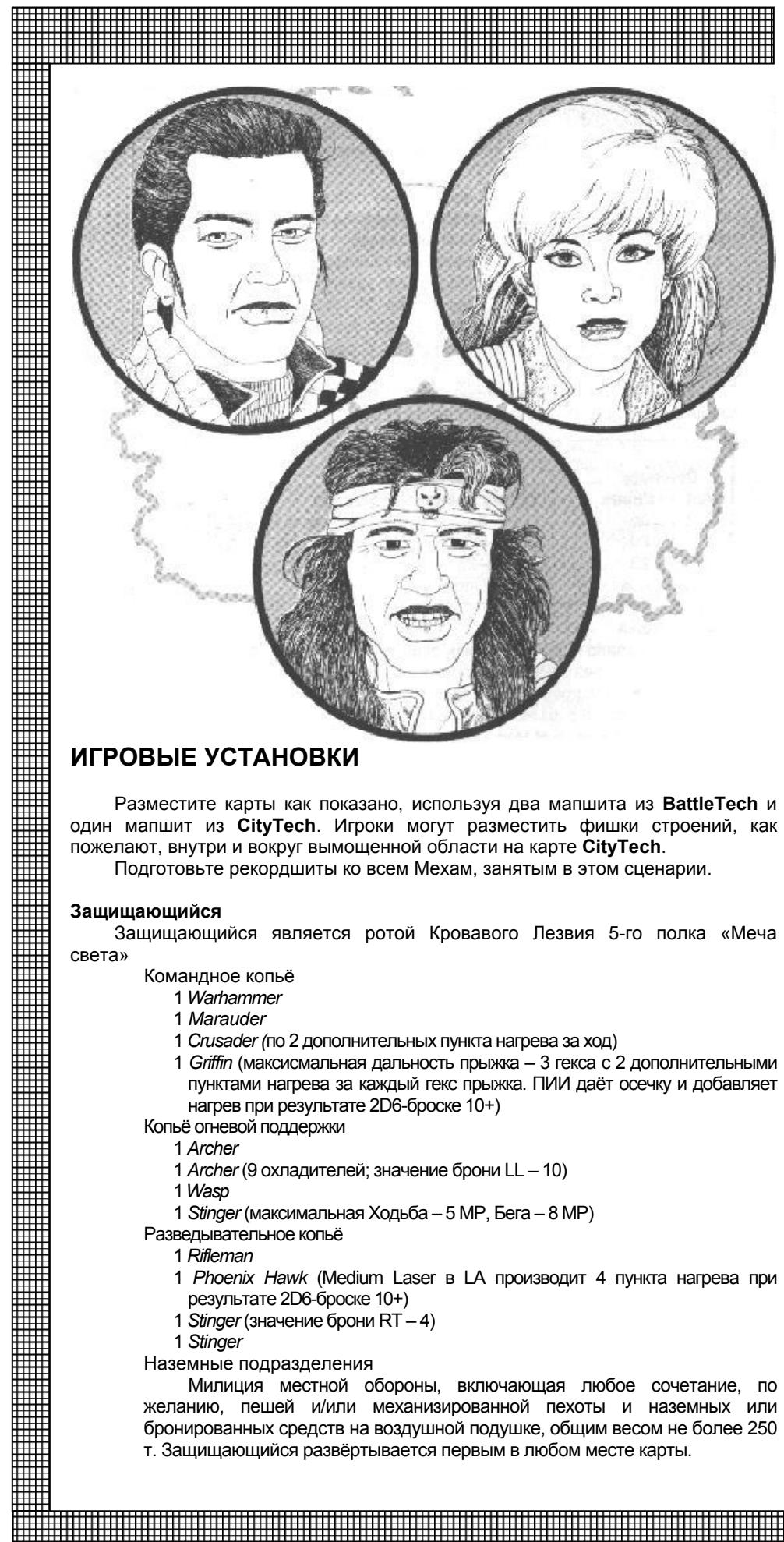
ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ

Отрывок из книги *Мехи из плоти и крови* Лори Калмар, издательство «Авалон пресс», 3045 год

Конечно же, вы знаете, что братство тех, кто сражается и погибает в бою, простирается через все барьеры клановости, званий или правительства. Есть особенно прочные связи среди МехВоинов, тех из нас, кто пилотирует небольшие горы стали и моноволокна через смертельно-жаркие пустыни по прихоти генералов и правительства.

Позже вы узнаете, что можете возненавидеть другого парня. Вы ненавидите то, что он представляет, ненавидите его правительство, ненавидите его, поскольку это – его дефект, из-за которого вы сидите, согнувшись в пропавшем потом металлическом ящике на высоте восьми метров, ожидая взрыва, который отправит вас в забвение. И иногда вы ненавидите врага с именем, которое вы ненавидели прежде. Вот как это было с бедным Исору и его враждой с Такиро Икеда.

Но независимо от того, как сильно вы ненавидите, вы находите, что всё ещё уважаете своего противника, врага или нет. В противном случае это из-за того, что вы не уважаете себя сами, и что поражение так же конечно, как и любые страдания на поле сражения Мехов. Это пришло в дом ко мне во время рейда на Грам. Конечно, мы перед этим участвовали в некоторых острых сражениях. Никто не смог бы доказать, что «Легион Смертоносного Грэя» не был первоклассной боевой командой к этому времени. Но на Граме мы прошли наше последнее испытание, наше противостояние, возможно, с наилучшим и наиболее яростным боевым подразделением Мехов из всех Наследных государств. На Граме «Легион Смертоносного Грэя» встретил Кровавое Лезвие.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите карты как показано, используя два мапшита из **BattleTech** и один мапшит из **CityTech**. Игроки могут разместить фишки строений, как пожелают, внутри и вокруг вымощенной области на карте **CityTech**.

Подготовьте рекордшины ко всем Мехам, занятым в этом сценарии.

Защищающийся

Защищающийся является ротой Кровавого Лезвия 5-го полка «Меча света»

Командное копьё

- 1 *Warhammer*
- 1 *Marauder*

1 *Crusader* (по 2 дополнительных пункта нагрева за ход)

1 *Griifin* (максимальная дальность прыжка – 3 гекса с 2 дополнительными пунктами нагрева за каждый гекс прыжка. ПИИ даёт осечку и добавляет нагрев при результате 2D6-броске 10+)

Копьё отневой поддержки

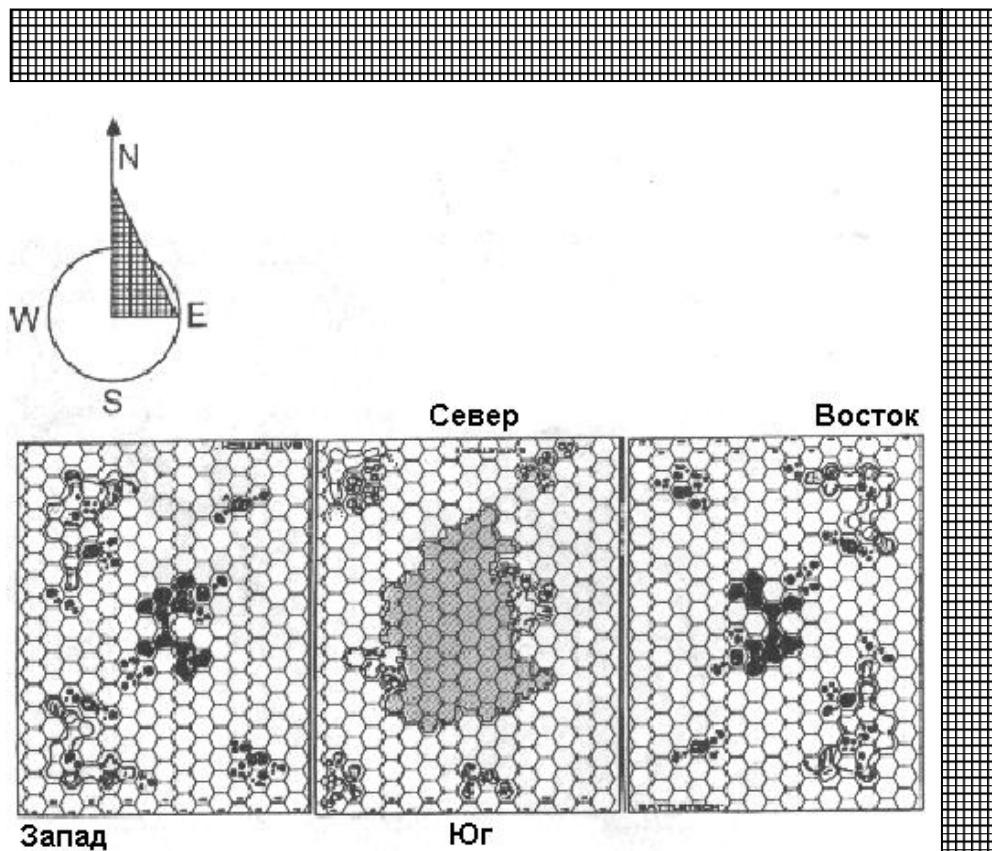
- 1 *Archer*
- 1 *Archer* (9 охладителей; значение брони LL – 10)
- 1 *Wasp*
- 1 *Stinger* (максимальная Ходьба – 5 MP, Бега – 8 MP)

Разведывательное копьё

- 1 *Riflemen*
- 1 *Phoenix Hawk* (Medium Laser в LA производит 4 пункта нагрева при результате 2D6-броске 10+)
- 1 *Stinger* (значение брони RT – 4)
- 1 *Stinger*

Наземные подразделения

Милиция местной обороны, включающая любое сочетание, по желанию, пешей и/или механизированной пехоты и наземных или бронированных средств на воздушной подушке, общим весом не более 250 т. Защищающийся развёртывается первым в любом месте карты.



Запад

Юг

Восток

Север

Атакующий

Атакующий состоит из полного наёмного «Легиона Смертоносного Грэя» под командованием Грейсона Карлайла, и включает все 12 Мехов плюс наземные силы, включающие все возможные сочетания прыжковой, механизированной и/или пешей пехоты, и наземных или машин на воздушной подушке, общим весом не более 250 т. Атакующий входит на карту с запада в Ходу 1 или позже.

Условия победы

Атакующий одерживает победу, захватив город, не имея действующих неприятельских БэтлМехов в пределах пяти гексов от любого городского гекса к Ходу 20. Защищающийся одерживает победу, воспрепятствовав атакующему одержать победу.

Специальные правила

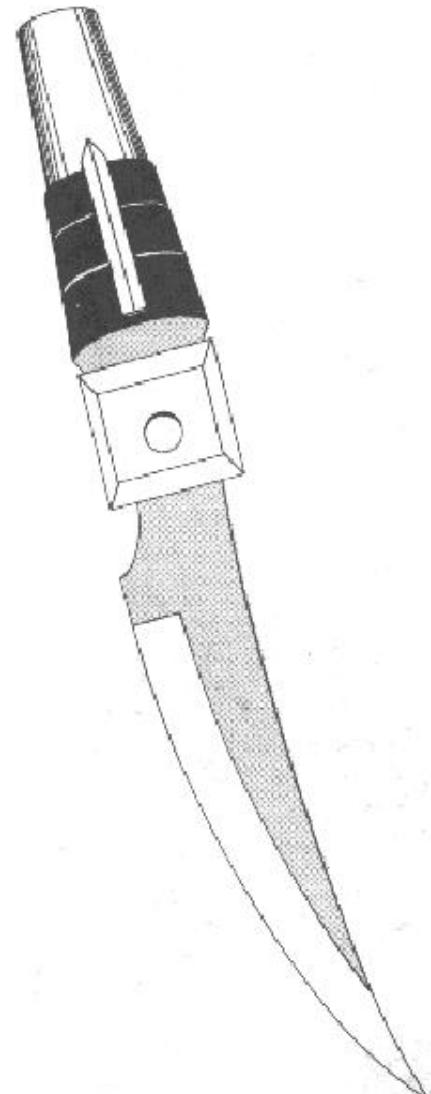
Этот сценарий использует все экспертные правила **BattleTech**, а также правила для **CityTech**.

Как описывалось ранее, существует кровная вражда между Исору Кога из копья огневой поддержки «Легиона Смертоносного Грэя» и Нибара Цукуда Кровавого Лезвия. Игроки могут согласиться, что как только они окажутся в пределах действия оружия друг другу, эти двое займутся одиночным сражением Мехов, исключая всех остальных. Каждый пилот *Archer'a* игнорирует какие-либо приказы, если игрок, отдающий приказ, не получает результат 9+ при броске 2D6 в это время.

Если сражение прервётся, для всех остальных присутствующих будет очевидно, что неизбежно ещё одно, заключительное противостояние между двумя этими врагами.

Рейд на Грам/Gram был довольно типичным рейдом БэтлМехов типа булавочного укола. Штайнеровские силы обеспечили временное преимущество в пространстве близ Грама, высадив полк Мехов в область космопорта около промышленного центра Грам Дельта, после чего высадившиеся из шаттлов солдаты и техника совершили налёт на соседние высокотехнологичные заводы по производству частей к транспортным средствам, вооружения и запасных частей к Мехам. Операция была примечательной, в основном, из-за кульминационного противостояния на окраине города.

Там через час после местного рассвета продвигающиеся части штайнеровского ударного войска «Альфа», включавшего теперь полную по численности роту Смертоносного Грэя, столкнулись со смешанными силами защитников, которые включали пользуясь дурной славой роту Кровавого Лезвия из элитного 5-го полка «Меча света».



КРОВЬ И МУЖЕСТВО

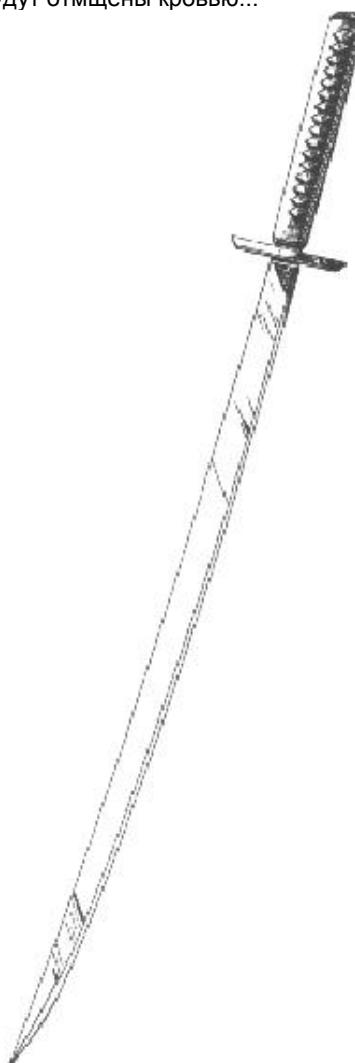
ПУТЬ ВОИНА

Я иду навстречу моему врагу, к нему, который обесчестил моего отца и мою семью. Судьба свела нас здесь вместе, сейчас, на поле битвы. *Бусидо*, кодекс воина, которым я живу, требует, чтобы я столкнулся с ним. Кровь моего отца объявляет во всеупыщение эту маленькую месть. Если я одержу победу – это судьба, если я умру – тогда это тоже судьба. Не имеет никакой разницы, выживу ли я или умру этой ночью. Что важно, так это кровь между нами, и уверенность, что один из нас не вернётся к своим товарищам.

Мой *Archer* поднимает громоздкую катану, благородный меч самурая. Пока мой враг и я равномерно приближаемся, и состязание будет состоять только из умения, смелости и чести.

Вспомните меня в моей семье в городе Атараси Йедо на Кирэй на нива. Если я умру, сообщите им, что я умер как истинный воин, как благородный самурай.

Может, моя семья и моё имя будут отмщены кровью...



Запад

Юг

Север

Восток

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите одну карту **BattleTech** и одну карту **CityTech** как показано. На вымощенной области и окружающих гексах могут быть установлены фишки зданий **CityTech**. Все водные гексы считаются холмами Уровня 1.

Цукуда

Archer Цукуды ожидает Мех Коги в любом месте карты **BattleTech**. Он должен находиться в поле зрения и не должен быть спрятан.

Кога

Archer Коги входит в область сражения с юга.

Оба Меха могут иметь повреждения, полученные во время дневных сражений ранее. Эти повреждения должны быть отражены на рекордшитах их Мехов. Если хочется, игроки могут отыграть сражение двумя неповреждёнными Мехами, находящимися в отличном состоянии.

- 52 -



Условия победы

Победу одерживает выживший.

Специальные правила

Это – сражение до смерти между двумя неумолимыми врагами. Сражение начинается после того, как два Меха приблизятся на дистанцию десяти гексов или менее. Ведение стратегии предоставляется игрокам. Для скрытого перемещения в пределах города должны быть использованы правила **CityTech**.

Масштаб Наследных Войн, столкновения и падения целых империй и крах самой цивилизации предоставили массу возможностей для возникновения небольших и крайне интенсивных кровных долгов ненависти или чести, которые были неизбежны между отдельными людьми. Множество MechВоинов было занято ведением своих собственных вендетт, поклявшись отомстить врагу, который нарушил границы цивилизованного поведения в войне, или который просто стал врагом во время неослабевающих поисков своих собственных целей и миссий. Хорошо известный такой случай – вендетта Грейсона Карлайла против Хассида Рикола, Красного Герцога.

В своём распространении среди звезд человек понёс с собой традиции и культуру, ценные людьми Старой Земли. Среди этих традиций, законов и методов был и древним кодекс бусидо, Путь Воина, привезённый звёздам воинами давно исчезнувшей островной нации Терры – Японии – и столетиями поддерживаемый их потомками.

MechВоин Исору Кога и лейтенант Нибара Цукуда, оба являлись последователями бусидо. Много лет назад на их общей родине – Кирей на нива (Kirei na niwa) – Икеда несправедливо обвинил отца Коги в малодушии перед лицом врага. Обвинение закончилось позором для семьи Коги, потерей его собственного права на первородство и продвижением Икеды в местной военной иерархии. Это также создало такую вражду между этими двумя, что только смерть одного или другого смоет пятно с чести, которую очистит только кровь.

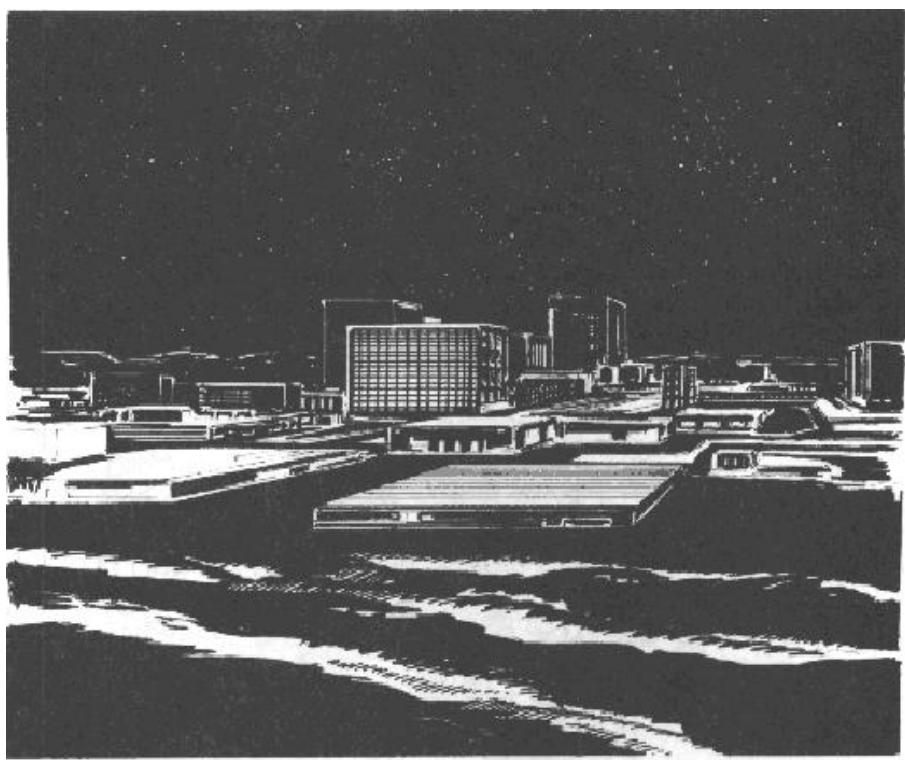
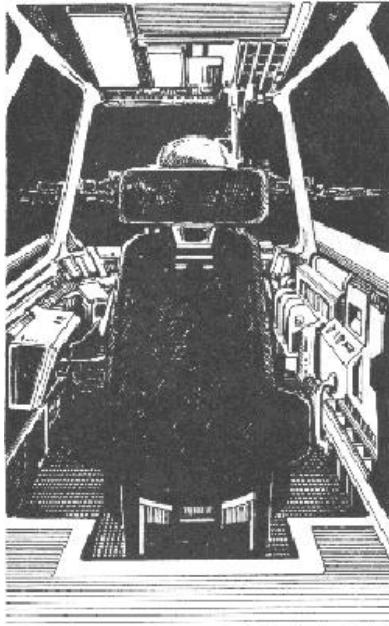


НОЧНОЙ УДАР

НЕИЗВЕСТНЫЙ ВРАГ

Темнота была непроницаемой, окутывающая одновременно и друга, и врага. Сам город был ни чуть не больше, чем тусклые, серебристые формы на фоне звёзд, смазанные холодным синим светом на наших ИК-экранах. Мы знали – там были люди. Когда мы приблизимся ближе, мерцание бегущих людей или бело-горячий выхлоп наземных машин должны быть выявлены их инфракрасными излучениями. Несомненно, они должны быть. Неприятель был там, и он знал, что мы пришли.

Чего мы не знали, так это кто он был. G2 гарантировала нам, что Тротас был занят местными планетарными защитниками, горсткой устаревших *Stinger*'ов и *Wasp*'ов, управляемых неопытной милицией, которая едва знала, как заставить ходить свои Мехи. Тем не менее, я сомневался в этом. Если брать опыта воина, хладнокровного и закалённого в боях пилота Меха, то он будет сидеть на корточках в городе-цели и наблюдать за неослабевающим продвижением линий неприятельских Мехов по ИК-экрану, наблюдать и ждать, пока его выстрелы не будут гарантировать попадание. Согласно мнению, которое я высказал, милиция должна была бы выпустить ракеты по нам в момент, когда мы подошли в поле зрения на дистанции 400 метров от города. Сейчас мы находились в 60 метрах от ближайших зданий, и не было ни звука, ни шевеления. Также не было ни одного Меха, что было невероятно – или же мы шли прямо в прицеле гораздо более искусного противника.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Этот сценарий использует обе игровые карты из **CityTech**, расположенные с идентично выставленными фишками зданий. Каждый игрок имеет свою собственную карту поля боя, и не может видеть развертывание своего противника. Третий игрок, действующий в качестве судьи, должен скординировать игру, как описано в правилах **CityTech** для ограниченности разведки.

Защищающийся

Защищающийся – две части копий роты «А» 4-го штурмового гвардейского полка «Огненный штурм». Он состоит из следующих Мехов:

Командное копьё

- 1 *Warhammer* (Бурхольтер)
- 1 *Crusader* (добавьте по 2 пункта нагрева каждый ход)
- 1 *Rifleman* (значение брони LL – 10)
- 1 *Stinger*

Копьё огневой поддержки

- 1 *Marauder* (Фредериксон)
- 1 *Archer*
- 1 *Wasp*

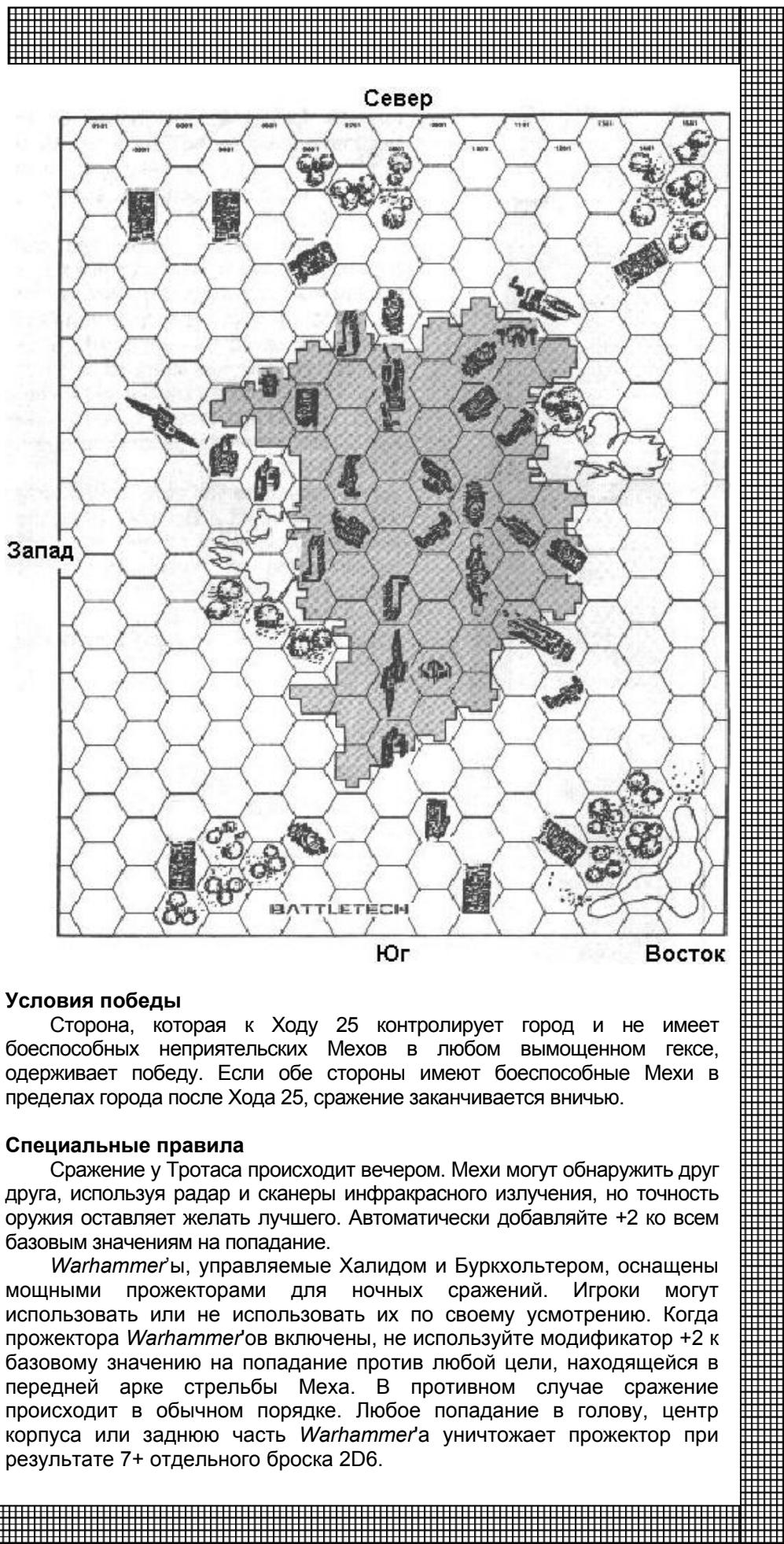
Защищающийся разворачивается на своей карте в любом месте в пределах города. Все пилоты защищающегося имеют навыки МехВоина: *Пилотирование* 3, *Стрельба* 3.

Атакующий

Атакующий – копьё огневой поддержки и разведывательное копьё «Легиона Смертоносного Грэя», как описано ранее. Атакующий входит на поле боя на своей карте в любом месте вдоль восточного края карты.

Штабное копьё Смертоносного Грэя находится в резерве. Оно может вступить в бой с востока в любое время после Хода 9.

СИТУАЦИЯ: Город Тротас, на Калдре, за 5 ч до местного рассвета, 15 марта 3030 года (TK)

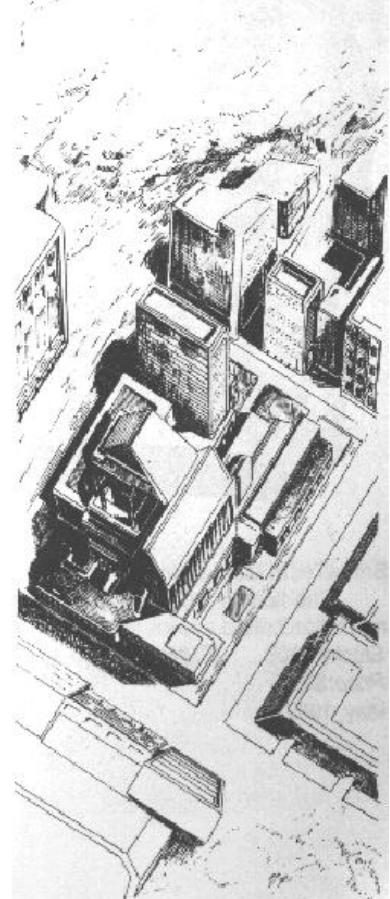


Калдрея (Caldrea) является ключевым миром в Орестском звездном скоплении, местом нахождения важного промышленного комплекса и крупной куритянской военно-космической базы. Контроль над Калдреей гарантировал контроль над местным скоплением.

Тротас является небольшим, промышленным городом на Нарве (Narve), столице Калдреи. Штайнеровское командование определило, что Тротас является ключом к куритянской обороне Нарве, и что быстрый ночной удар смог бы дать приостановленному на Калдрее наступлению толчок, необходимый для прорыва вражеских позиций и обеспечения штайнеровской победы.

«Легион Смертоносного Грэя» получил задание. Со штабным копьём, находящимся в резерве, разведывательное и огневой поддержки копья должны были войти непосредственно в город, который, как предполагалось, удерживался по крайней мере одним копьём калдрейской милиции. После этого Тротас должен был стать отправным пунктом для 1-го Лиранского Гвардейского в их нападении на Нарве.

Чего никто не знал, так это то, что сведения лиранской разведки G2 были неверными. Силы, которые ожидали нападение штайнеровских сил на Тротас, не являлись милицией.



Условия победы

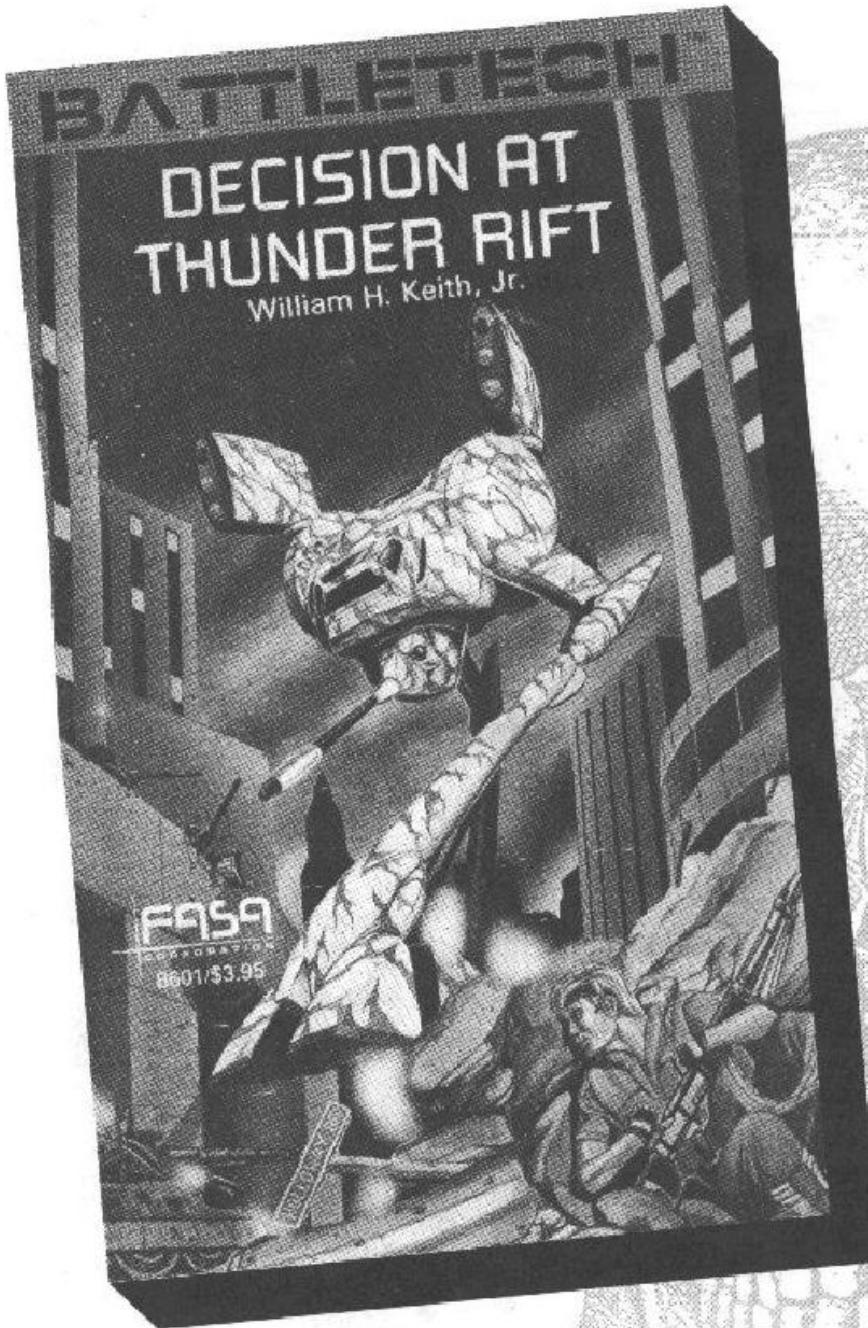
Сторона, которая к Ходу 25 контролирует город и не имеет боеспособных неприятельских Мехов в любом вымощенном гексе, одерживает победу. Если обе стороны имеют боеспособные Мехи в пределах города после Хода 25, сражение заканчивается вничью.

Специальные правила

Сражение у Тротаса происходит вечером. Мехи могут обнаружить друг друга, используя радар и сканеры инфракрасного излучения, но точность оружия оставляет желать лучшего. Автоматически добавляйте +2 ко всем базовым значениям на попадание.

Warhammer'ы, управляемые Халидом и Буркхольтером, оснащены мощными прожекторами для ночных сражений. Игроκи могут использовать или не использовать их по своему усмотрению. Когда прожектора *Warhammer*'ов включены, не используйте модификатор +2 к базовому значению на попадание против любой цели, находящейся в передней арке стрельбы Меха. В противном случае сражение происходит в обычном порядке. Любое попадание в голову, центр корпуса или заднюю часть *Warhammer*'а уничтожает прожектор при результате 7+ отдельного броска 2D6.

Читайте о приключениях



BattleTech: Звезда Наёмников

Как наёмное формирование возникает молодой "Легион Смертоносного Грэя", но ему ещё нужно заслужить надёжную репутацию, прежде чем его кто-нибудь наймёт. Их единственная возможность достичь этого - сражаться за революцию, которая уже подавлена!

Stock#8606 ISBN#1-55560-030-1

Цена: \$ 3,95
май 1987 года

ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ

BattleTech: Победа в Громовом Ущелье

Возвышаясь на 30 метров, 70 тонн молниеносной смерти и разрушения, бронированные военные машины, называемые БэтлМехами, являются теми самыми орудиями, которыми сокрушают целые звёздные империи, застывшие в ужасе от Наследных войн. Их пилоты – МехВоины, рыцари 31-го столетия, управляющие этими бронированными машинами, достаточно мощными, чтобы сровнять с землёй целый город.

Грейсон «Смертоносный» Карлайл готовился быть МехВоином ещё с 10 лет, но его выпуск состоялся скорее, чем он думал. Поскольку его друзья и семья погибли, а его полк был уничтожен, молодой Грейсон оказался на мели на враждебной планете. И сейчас он постигает самый трудный урок из всех: как с оружием в руках стать МехВоином.

Чтобы получить звание МехВоин, он должен с нуля создать полк БэтлМехов. Всё, что ему нужно сделать, – это захватить для себя одну из этих гигантских убивающих машин.

Если она раньше не убьёт его.

Stock #8601

ISBN #0-931787-69-6

Price: \$3.95

FASA
CORPORATION

FASA Corporation
P.O. Box 6930
Chicago, IL 60680



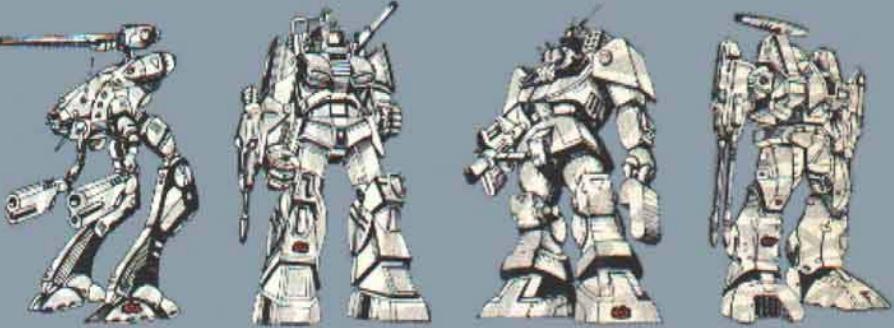
САГА О ЛЕГИОНЕ СМЕРТОНОСНОГО ГРЕЯ

WIZKIDS™

**РУССКАЯ ЛИГА
BATTLETECH**

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С
КЛАССИЧЕСКАЯ
BATTLETECH

Командное копье



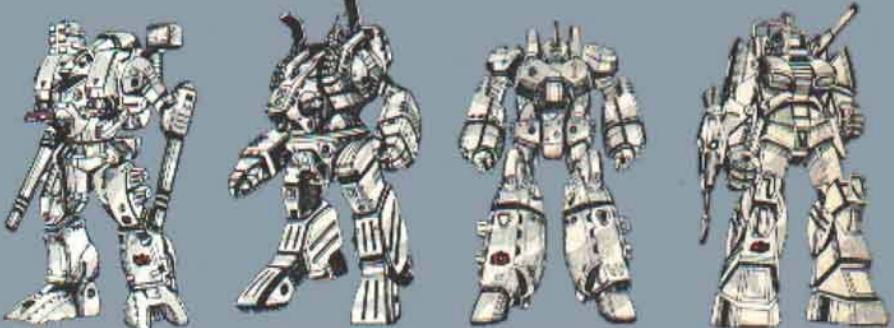
МАРОДЕР
пол. Карлайл

ШЭДОУ ХОК
Калмар

ВОЛВЕРИН
с-т. Клэй

РАЙФЛМАН
МакКолл

Ударное копье



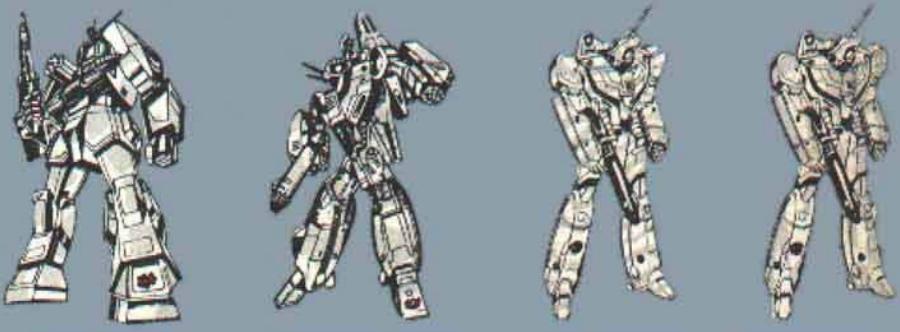
ВАРХАММЕР
л-т. Калед

АРЧЕР
Кога

КРУСАЙДЕР
Бир

ШЭДОУ ХОК
Шерил

Разведывательное копье



ГРИФОН
л-т. К. Девильяр

ФЕНИКС ХОК
Кент

СТИНГЕР
Блейк

СТИНГЕР
Шерпли

Вероломство и предательство дали рождение наёмному полку Смертоносного Грэя, одному из наиболее почитаемому и уважаемому подразделению Войн за Наследие. Смерть отца от рук предателей на мири Периферии Треллан вынудила молодого Грейсона Карлайла создать подразделение Мехов практически на пустом месте и противостоять Красному Герцогу, одному из приспешников Куриты.

С этого момента Карлайл и его люди долго и упорно сражались, чтобы завоевать репутацию уважаемого наёмного подразделения во Внутренней Сфере.

Набор сценариев **Легион Смертоносного Грэя** описывает крупные сражения, в которых приняло участие подразделение, описанные в романах Победа в Громовом Ущелье, Звезда наёмников и Цена славы. Вы будете следить за ростом "Легиона" от трёх Мехов до полного полка комбинированных родов войск, вызывающего страх и восхищение и у врагов, и у друзей.

Набор также включает данные и состояние "Соратников Смертоносного Грэя" (личной роты и телохранителей Карлайла) и состояние их Мехов. Также включены 15 сценариев некоторых наиболее известных сражений, в которых принимал участие "Легион". Вот только некоторые из сценариев:

Победа в Громовом Ущелье
Жажды мести

Измена на Хельме (кампания из 4 сценариев)
Прорыв в Ко
Кровь и мужество