

MECH WARRIOR

1716

MECH WARRIOR'S GUIDE TO SOLARISTM VII



LIVE ON SBC

FASA
FANTASY ASIA

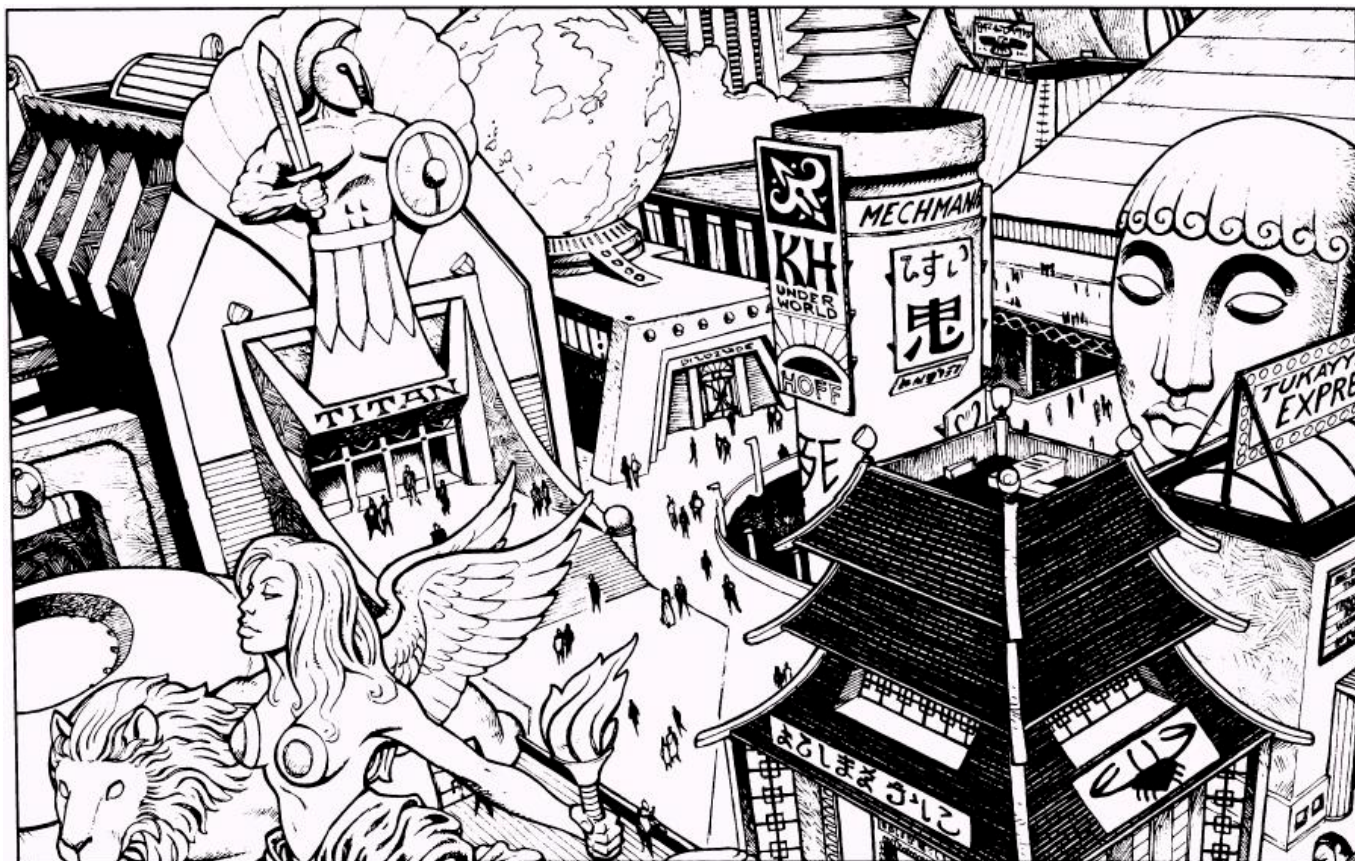
MECHWARRIOR'S GUIDE TO SOLARISTM VII



FASA CORPORATION

СОДЕРЖАНИЕ

БЕЗОПАСНОСТЬ РАБОТЫ	4	Проверки Навыка		Кобе	73
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	8	Пилотирование ..	34	Монтенегро	73
Черты	8	Падение и крушение	35	Силезия	74
Плохая/Хорошая Репутация		Дистанционные атаки	35	КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7	75
(расширенная) ...	8	Арки стрельбы	36	Запуск приключений	
Контакты/Враги		Проведение атаки	36	на Солярисе 7 ..	75
(примеры Соляриса 7) ...	8	Цепи захвата цели	37	Приключения на Солярисе 7 ..	75
Общительность		Запаздывание оружия	37	Механика кампании	76
(расширенная) ...	8	Сенсоры	37	Использование Известности ..	78
Интроверт (расширенная)	8	Локация попадания	38	Конюшни	78
Владелец ТС (расширенная) ..	8	Повреждение	40	Бойцовская игра	80
Патрон (новая)	8	Перенос повреждения	40	Путеводитель по ценам	
Известность (новая)	9	Критическое повреждение	41	на Солярисе 7 ..	82
Ранг (расширенная)	9	Критические попадания		«Чёрный рынок»	83
ТС (расширенная)	9	в БэтлМех ..	42	Неожиданные встречи	
Богатство (расширенная)	9	Эффекты критических		на Солярисе 7 ..	84
Навыки	11	попаданий ..	42	Генерация	
Военные Искусства/БэтлМех ..	11	Повреждение машине	44	неожиданных встреч ..	84
Тактика/Анти-БэтлМех	12	Уничтожение Меха	45	Неигровые персонажи	
Принадлежности	12	Катапультирование	45	(НИПы) ..	85
Марка Хаос	12	Прицельные атаки	46	Использование шаблонов	
КомСтар	13	Атаки схватки	47	НИПов ..	85
«Слово Блейка»	13	Специальные манёвры	47	Лихой пилот (вторичный)	89
Дополнительные Пути	13	Нагрев	48	Агент под глубоким прикрытием	
События	13	Отслеживание наращивания		(вторичный) ..	90
Действие 2: Взросление	14	нагрева ..	49	Держатель конюшни	
Молодёжная война	14	Эффекты нагрева	49	(основной) ..	90
Действие 3: Высшее		Специальные действия	50	Скучающая аристократка	
образование ..	15	Оборудование БэтлМеха	51	(вторичный) ..	90
Интернатура в конюшне	15	Правила специальных		Ведущий/Интервьюер	
Действие 4: Настоящая		случаев ..	58	(вторичный) ..	91
жизнь ..	16	Анти-БэтлМех атаки	58	Член банды (каждодневный) ..	91
Свой на Солярисе	16	Подъёмные способности		МехБанни (каждодневный) ..	91
Игры Соляриса 7	17	БэтлМеха ..	58	Ветеран клановской войны	
Служба в КомСтаре	17	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ		(вторичный) ..	91
Служба в «Слове Блейка» ..	18	СОЛЯРИСА 7 ..	59	Посредник (вторичный)	92
Образцы персонажей	19	Солярис 7	59	Клановский ренегат	
Полевой учёный	20	Первое состязание	60	(вторичный) ..	92
Молодой стрелок	22	Наследные войны	60	ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ	93
МехВоин-фанатик	24	Клановское неистовство	60	Ленч сильных мира сего	93
МехВоин-эксперт	26	Спад	62	Правила MechWarrior	93
БОЙ МЕХОВ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ ..	28	Текущий счёт	62	Как запускать	
Общие термины	28	Пример игр на Солярисе	63	«Первые впечатления» ..	95
На заметку		Цирк	63	Обзор	95
игрокам BattleTech ..	28	Конюшни БэтлМехов	63	Восстановление владения	96
Рекордшит БэтлМеха	28	Чемпионы	63	Получение опыта	98
Данные Меха	30	Турне по Солярису 7	65	Сначала голова	100
Данные воина	31	Система	65	День, похожий	
Шкала нагрева	31	Здесьняя прибыль –		на любой другой ..	103
Диаграмма брони	31	наполовину жульничество ..	65	И что теперь?!	107
Таблица критических		Игровой мир	66	Обратно в огонь	109
попаданий ..	31	Цивилизация	67	Складывание головоломки ..	112
Рекордшиты ТС	31	В стороне		В окружении предателей	115
Движение	32	от проторённого пути ..	67	Кармическое пересечение	118
Диаграмма брони	32	Город Солярис	68	Заклучение	121
Данные ТС	32	Политическое убежище	68	Расследование	124
Последователь игры	32	Преступность	70	Подбор персонажей	125
Действия	32	Тур по городу Солярис	70	УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ	128
Движение	33	Международная зона	70	УКАЗАТЕЛЬ	134
Направление движения	33	Чёрные Холмы	72		
Поворот	33	Китай	72		



СОЗДАТЕЛИ

Авторы

Безопасность работы

Лорен Л. Коулмен

Создание персонажа

Дэн "Шелуха" Гренделл

Крис Хартфорд

Патрик Киркланд

Кристоффер Троссен

Бой Мехов в ролевой игре

Брайен Нистул

Краткая история Соляриса 7

Лорен Л. Коулмен

Кампании на Солярисе 7

Крис Хартфорд

Первые впечатления

Кристоффер Троссен

Разработка проекта

Рэндалл Н. Биллс

Брайен Нистул

Редакторы проекта

Роберт Бойл

Аннализа Разик

Разработчик линии BattleTech

Брайен Нистул

Редакционный штат

Главный редактор

Донна Ипполито

Управляющий редактор

Шэрон Тёрнер Мулхивилл

Ассоциативный редактор

Роберт Бойл

Помощник редактора

Дэвидсон Коул

Производственный штат

Главный художник

Джим Нельсон

Помощник главного художника

Фред Хупер

Менеджер проекта

Фред Хупер

Иллюстрация обложки

Кевин МакКанн

Иллюстрация тыльной обложки

Джон Зелезник

Разработка обложки

Фред Хупер

Иллюстрации

Скотт Джеймс, Мэттью Плог,

Стив Прескотт, Лостон Уоллэйс

Размещение

Фред Хупер

Выпуск

Брайан Маслоуски

Переводчик

Ярослав "Duke" Ненашев

Редактор

Дмитрий "RJF_Guilin" Власов

При переводе были использованы материалы из книги BMR, в переводе Андрея «AshTree» Кувшинова



BATTLETECH®, MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. MECHWARRIOR'S GUIDE TO SOLARIS VII™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright © 1999 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

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

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

Графические заголовки произведены компанией Hasbro Interactive.
Воспроизводится с разрешения.

БЕЗОПАСНОСТЬ РАБОТЫ



Просто поразительно, что готовят для вас некоторые вещи на военной службе.

Учебный лагерь для новобранцев закалил меня. Несколько прибавил мускулатуру и дал мне понимание того, на что я годен. Пехотная школа научила меня выживать на поле боя, доводить начатое до конца путём наведения дула моей винтовки в нужном направлении, пока меня оглушала симулированная артиллерийская канонада. И почти не придавать значения потерям, когда ты защищаешь интересы межзвёздного правительства, помогая принести людским массам мир, причём под контролем — ну, вы знаете, обычные меры воздействия, выплёскиваемые из пропагандистских учреждений. Не буду упоминать, что, поглощая еду, я думал о курсе выживания, и это мне нравилось.

Сейчас тренировки меня не выживают. Ну, не так, как было. Это был мой выбор и — эгегей! — я жив, верно? Все части тела присутствуют и сосчитаны, даже если я испытываю зуд оттого, что чешется мой шрам. Итак, рассмотрев все возможные варианты, следующие 8 лет я решил получать надёжное образование.

Но после этого, когда вы становитесь гражданским, вновь жаждущего мирных лет, вы начинаете понимать, что для этого нужно обеспечивать защиту одних от других. И тут-то многие из нас и обнаруживают, что мы больше не являемся частью этой жизни. Но вы делаете всё

возможное и начинаете изучать себя изнутри, особенно если вы пойдёте в наёмники, как это сделал я. Наёмная пушка. Которая не всегда так смертоносна, как это слышится. Люди могут удивиться работе, которую я выполняю, и как я её нахожу. Однако они, вероятнее всего, не будут слишком шокированы тем, что услышат обо мне. Во Внутренней Сфере большинство талантливых людей стремится закончить свою жизнь в одном из двух мест.

Я выбрал Солярис 7.

Эрик Грэй нашёл меня в Силезии, лиранском секторе города Солярис. Я проводил время в уличном оружейном клубе «Кублер», в «охраняемом» заведении к северу от реки. Никакого примечательного соседства здесь нету, но клуб известен своим благоразумием и безопасностью своим членам. 20 С-банкнот в час, брошенных вами на первом этаже этого скопища комнат, и пачка бумажных мишеней; единственное допустимое оружие здесь — «пожалуйста». 50 С-банкнот позволяют нанять личный коридор для стрельбы. Пара сотен за стрельбище, но тут придётся подождать — очередь. Я слышал и о более дорогих комнатах и стрельбищах, если спуститься на этаж ниже, но я и знать не хочу, кто туда ходит.

Это было *то самое* место.

Обычно я снимал личный коридор, особенно когда стрелял из лазерной винтовки «Интек». Сегодня, хотя я и хотел испытать себя в перестрелке с другими, я имел разрешение именно на это оружие, так почему бы не пострелять из него? На первом этаже можно было попрактиковаться в этом и попытаться переиграть ваших соседей по комнаткам. Женщина справа от моей комнаты работала с лазером «Магна». Хороший противник. Парень слева от моей комнаты выбивал «Роринексом» автоматную дробь. Его лающее стрекотанье приводило меня в дрожь; в последнее время я достаточно слышал о его способностях.

От мишени я был на расстоянии в 65 м, попадания по-прежнему отмечали всего лишь близость к центру мишени, но я всё же пытался выиграть ставку, сделанную «Магной». Тут-то и появился Эрик, сосредоточенность моя испарилась, и я дал выстрел на 10 см выше нужной отметки. «Магна» попала точно в центр; она удлинила дистанцию ещё на 5 м. Заминка выбила меня из колеи.

Эрик имел, как и я, наушники, но разговаривал громче, чем нужно. Он явно не понимал, что фильтры были предназначены для глушения оружейной стрельбы, а не разговоров. «Мне нужно поговорить с тобой». Если он и заметил мой мрачный взгляд, этот МехВоин хорошо держался.

Сделав вид, будто мне это неинтересно, я прицелился для следующего выстрела, но луч прошёл всего лишь на 5 см ближе к цели. Попали все выстрелы, но не так кучно, как в прошлый раз. Сейчас девушка за соседней дверью стала на 5 м ближе ко мне, и это всё никак не укладывалось у меня в голове. Мысли о неожиданном появлении Эрика лишь несколько сбили мою концентрацию.

Эрик Грэй – известный как *Серый Призрак* на цирковой арене, где велись настоящие бои БэтлМехов (а бои эти и есть хлеб и масло Соляриса) – не был случайным знакомым. Некоторые связи и я сам помог выбраться этому МехВоину из плохой ситуации – какое-то мелкое происшествие во время моей последней работы. Тот факт, что он нашёл меня, знаменует собой несколько вещей, и очень многие из них хорошие. Он мог получить информацию о возможных ответных действиях. Также явно и то, что он хотел увидеть меня, а я не слышал, чтобы он расспрашивал обо мне кого-то из окружающих. Либо Эрик уже сделал ставку, либо двигался настолько быстро, что опережал любые новости. Я надеялся, что последнее.

«Магна» и я оба попали в центр и увеличили дистанцию, но она первая сломалась на 75 м, ставка была моя. *Верфлюхен!* Я отщёлкнул энергетический рожок «Интека» и положил винтовку на короткий стол, стоявший передо мной. Взял попрактиковаться лазер «Накдзима», быстро произведя с расстояния в 70 м три выстрела, – моя мишень едва не превратилась в лохмотья. «Ты стоишь мне денег, Грэй».

Всё-таки этот маленький человек хорошо держался – он только едва заметно вздрогнул от стали, прозвучавшей в моём голосе. Но даже после такого – во всяком случае, исходя из моего опыта, – МехВоины всегда были несколько нерасторопными, даже после того, забирались в свою кабину. Я отпихнул его к стене, подальше от посторонних. «Ну, что ж, давай поговорим».

Он всё-таки втягивает меня в своё затруднительное положение. Когда я помогал

устроить его побег из конюшни «Тигры Скаи», – та мелочь, о которой я упоминал, – это в конечном счёте стоило ему контракта на бой на БэтлМех-аренах Соляриса и нескольких штрафов помимо этого. Сейчас Серый Призрак наверняка имел спонсора, и, соответственно, шанс вернуться обратно к играм, но условия возвращения не выглядели хорошими. На самом деле они выглядели как кабала.

«Ты хочешь иметь дело с *триадами*? И в этом замешаны «Вечные огни»? И чего же ты ждёшь от меня». Последняя реплика *не* была вопросом.

Эрик знал, на что он мог рассчитывать. Отношения с любой фракцией преступного мира Соляриса 7 сразу же ставили вас в невыгодное положение. «У них есть свободное место на субботний бой в Колизее. Против Ричарда Смита, занимающего 38-е место. Я не спрашивал, зачем им это нужно, да они и не говорили. Сейчас я могу биться со Смитом, имея за спиной кого-нибудь с деньгами, а затем я могу вновь торговаться как вольный стрелок. Может быть, нужно найти кого-нибудь другого».

«Всё было бы хорошо, если бы они не хотели увидеть в этом бою именно тебя».

«И они подсказали тебе, что на первый матч подойду и я. Они подстроят «убийство», я даже могу держать пари, как они устроят, но пострадает моя репутация».

На Игровом Мировом люди живут и умирают за свои репутации. В наши дни договорные матчи уже большая редкость, но они не позабыты. Особенно когда МехВоин по каким-либо причинам уязвим. «Эти ребята чуют кровь за километр. Ты не хочешь того, что хотят они, но в таком случае они выведут тебя из строя на весь следующий год. И ты никогда от них не избавишься». Пожав плечами, он озвучил свой самый главный вопрос. «Почему они пришли ко мне?»

«Мне нужен агент с некоторыми связями против «Вечных огней». Все мои старые контакты по-прежнему обязаны своим существованием «Тигра Скаи», и это меня совсем не радует. Ты – единственный, кому я могу полностью доверять, и, может быть, ты дашь мне наводку на человека, который мне нужен. Я выделю тебе долю в призовых деньгах».

Кивнув, я согласился. Эрик был в затруднении. Вероятно, я был его лучшим шансом, если все его старые связи были ненадёжны. Опять же эти деньги, про которые он обмолвился. Гладиаторы арены оплачивались по высшим ставкам. «Лады, я сделаю это». По лицу Эрика я прочёл, что он ждёт от меня имя нужного ему человека. «Нет, ты не понял. Я сделаю это».

«Ты?»

Кивнув в сторону моей комнатухи и показав на находившееся там оружие, я улыбнулся. «У меня имеется некоторый опыт переговоров в условиях враждебного окружения».

Эрик в замешательстве потёр рукой шею. «Я понял, – сказал он. – Ты окажешься в центре этого шторма и приставишь пушку к их башке, пока они не дадут тебе того, что ты хочешь?»

Я даже не улыбнулся. «Откуда ты узнал об этом?»

Он начал было смеяться, но сдержался. «Гм. Надеюсь, это не принуждение?»

Его голос выдал его – он не был уверен, шучу я или нет. Очень редко мои манеры подразумевали смертельную серьёзность.

Но сейчас дело касалось триад. «Знаешь, я уверен в результате».

«Это незаконно?»

Теперь настала моя очередь смеяться. «На Солярисе?»

«Медная монета» была моим излюбленным типом подобных заведений, если не считать разбавленной водой выпивки. Эта закусовая, обслуживавшая самых зашуганных представителей класса синих воротничков, была полна вкусных запахов и смачных разговоров. Это был тот самый тип заведений, который подходил для хулиганов, позволяя не беспокоиться о появлении силезской полиции, если не заходить слишком далеко. «Вечные огни» устроили встречу в одном из подсобных помещений «Монеты». Никаких обеденных столов. Эта комната была подготовлена ко встрече и заключительным переговорам, напоминая офис с письменным столом и одним-единственным удобным креслом с одной стороны, и менее престижным табуретом с другой. Не было никаких сомнений, на чьей стороне была здесь сила.

Но не для нас, появившихся первыми.

Одинокую тупицу, охранявшего дверь, обойти было легко. Стройный человек с тёмными глазами, я походил на одного из обычных уличных головорезов триады. Держу пари, что палец-нож, имевшийся у него, был его собственным тайным изобретением. Только это и было у него – никакого ручного оружия. Нож было легче скрыть.

Может быть, он хотел сказать, что он ожидает адвоката Грэя или профессионального переговорщика. Я и не подумал о том, что он мог быть предупреждён обо мне, одетого в чёрные обтягивающие брюки и красный шёлковый блейзер с высоким воротником. Брюки и воротник не затрудняли движения, как того можно было бы ожидать, и могли выдать меня как не совсем обычного переговорщика. Блейзер был простым прикрытием для плечевой кобуры, которая иначе была бы видна. Он не позволил бы мне пройти с «Накдзимой», и я это прекрасно понимал. Он удивился тому, как я расстёгивал куртку – медленно, очень медленно, – позволив ему завладеть ручным оружием раньше, чем он что-нибудь сказал бы. И пока его внимание было занято лазерным пистолетом, я открыл дверь и прошёл вперёд Эрика.

Я сел в комфортабельное кресло у стола. Эрик встал сбоку.

Мы уже были готовы одержать верх, осуществить нашу военную хитрость. Теперь, когда придут наши оппоненты, мы будем первыми.

«Так много всего для твоего плана».

Я нахмурился. «Что за план?»

Его улыбка была какой-то нервной, заискивающей. «Приставить твою пушку к чьей-то голове».

«А, это, - я махнул рукой. – «Накдзима» всё равно не заряжен. Я думаю, наш друг снаружи до сих пор думает, почему я пытаюсь пронести незаряженный пистолет. Даже если он и справится с этой загадкой, попытка выставить нас отсюда будет очень трудной».

«Ты сам знаешь, что делаешь», - сказал он; я думаю, это было больше для убеждения самого себя.

Но я не знал. Я играл нашими жизнями так, как будто мы не собирались вырваться на свободу из сильно охраняемого здания. Мы точно знали, что мы делали до этого, и пока что почти нет никаких отличий, за исключением того, что теперь я рисковал за очень

большие деньги. Конечно, я должен был предвидеть, что Эрик будет делать.

Чуть погодя появилось троица, представлявшая собой «Вечные огни». Триады не опирались на мистический смысл цифры 3. На этот раз адвоката сопровождали два мелких лейтенанта. По сравнению с двумя офицерами триады, чья униформа была нечто средним между последней уличной модой и парадной униформой кадета академии, одежда адвоката выглядела кричаще. Он явно стремился выделить своё положение; его самоуверенность была очевидна даже после того, как он указал мне на предназначавшееся для него кресло.

Эрик явно пересекался с этими парнями и раньше. «Иона», - осторожно поприветствовал он.

Это фраза сразу сказала мне о многом, что триада была достаточно сообразительной, чтобы найти адвоката для контракта, адвоката, который заключил бы сделку с Эриком как с воином «Тигров Скай». Что, что они привели человека, чьё появление я предполагал, говорит именно об этом. Подобные преступления имеют десятки – если не сотни – лет истории. Когда эта сделка заключается с бандитом, он становится уважаемым. Всё подавалось в лучшем виде, в суде защита была обеспечена, в общем, всё по максимуму.

Иона решил стоять, не приняв предложения сестры. Пока он говорил с Эриком, он смотрел на меня. «Мистер Грэй. У меня имеется ваш контракт для заключительного просмотра...»

«Это не тот контракт, который мы рассматривали здесь», - прервал его я, пристально глядя на адвоката. «Бойцовский взор» знают все профессиональные солдаты. Жёсткий и непреклонный. До войны всего шаг.

«А он...?» На этот раз он посмотрел на МехВоина.

Эрик слегка пожал плечами. «Оговаривает мои условия». Очень хорошо. Эрик не назвал моего имени. Или уже оговорил условия контракта, возложив остальное на меня.

Адвокат отреагировал на это сухой официальной улыбкой, затем сделал ещё одну попытку. «Итак, кто вы такой?» - обратился он ко мне напрямую.

«Я – тот самый парень, который даст разъяснение новых условий». Из внутреннего нагрудного кармана я взял несколько сложенных бумаг и положил их на стол. «На самом деле это очень щедрые условия для ваших нанимателей, которые обеспечат Эрику победу. Возможная скромная компенсация, включая и полный ремонт его БэтлМеха, может быть убрана».

Если не считать сердитый взгляд, брошенный одним из членов триады, когда он услышал диктуемые мною условия, все остальные пока старались сохранить лицо. Иона был особенно хладнокровным покупателем. Он даже не покосился на контракт, брошенный мною на стол, не позволяя себе отвлекаться на эти мелочи. Он знал, насколько далеко можно заходить, и сразу же рубанул по моей позиции. «И годовой гонорар?»

«Если ваши наниматели найдут для Эрика конкурирующую конюшню, которая поддерживала бы его, они могут оставить навыки этого МехВоина для себя на целый год, начиная с этого дня. С другой стороны, в следующем месяце они могут устроить на два боя больше, обеспечив в них победу Эрику. Он не получит вознаграждения за проигранные матчи, обусловленные плохим управлением». Последняя заявка позволяла Эрику сражаться. Это также истощало мой арсенал заумной юридической терминологии, выученной на ускоренном курсе, лектор того курса и научил меня составлять контрактные условия.

Тот же самый адвокат, который составлял контрактные условия, которые я и включил в основной документ, обернул мою нетрадиционную тактику в законную возможность. «Так вы подпишите этот документ как представитель управляющей команды», - спросил я, выжимая из момента всё.

В военном столкновении подготовка ваших атак и определяет то, что отличает победу от поражения. Иона переваривал этот разговор в голове, готовясь прекратить дискуссию, когда комнату наполнил звук беспроводного телефона. Его собственного и одного из офицеров триады. Затем зазвонил мой телефон – к счастью, разговор занял почти минуту.

Иона первым закончил разговор, обратно прищёлкнув телефон к поясу, в воздухе повисло тяжёлое молчание. Спустя 10 секунд оба лейтенанта триады покинули комнату. Я трижды услышал шум подъезжавшего к «Медной монете» автомобиля, краткий «выдох» двери, впускавшей очередного посетителя ресторана, а затем наши переговоры окружила относительная тишина. «Непредвиденное затруднение», - произнёс адвокат, поворачиваясь, чтобы последовать за вышедшими офицерами. Обсуждение явно не могло происходить без сопровождавших его членов триады.

«Удобно», - сказал я, возводя наше сражение на новый уровень вместо того, чтобы увидеть полное отступление моего врага. Нам нужно дать здесь генеральное сражение. «Вам нужен слуга, чтобы принять правильное юридическое решение».

Его зелёные глаза опасно сузились. «Что это значит?»

Я показал на свой телефон. «У меня имеется кое-какая информация. Силезская полиция совершила налёт на склад, принадлежащий «Огням». Могу предположить, что они перехватили массу товаров и некоторых членов триады, которые находятся в розыске».

«Ну, что ж, хорошо, но я не могу озвучить свои звонки. – Он кивнул в сторону контракта, лежавшего на столе слева. – Мы займёмся этим позже».

«Когда – позже? Из-за этой задержки мистер Грэй изменит свои условия на 5%». Я бросил взгляд на часы. «Ненавижу, когда переговоры так затягиваются». Угрюмо взглянул. «Понимаете, о чём я?»

Иона был сообразительнее, чем я думал. Он не упустил ничего из сказанного. Подхватив контракт, который я ему бросил, он быстро просмотрел его условия. «Эти изменения произошли прямо в момент наших телефонных звонков, мистер... мистер...» Поняв, что он так и не дожждётся моего имени, он перешёл к угрозам. «Ты играешь в очень опасную игру, парень! Если ты думаешь, что «Огни» будут...»

«Согласен. Полностью с тобой согласен».

«И что, ещё одно изменение условий через 15 минут?» Иона сел на табурет, положив контракт на колени. «И в течении часа ещё раз. Интересно, почему мы оба получили телефонные звонки в

одно и то же время? Что ещё более важно – какое на этот счёт будет мнение у «Огней?»»

Эрик несколько позеленел. Я непринуждённо улыбнулся, хотя и почувствовал в тоне Ионы смертельную опасность. Он знал методы своего клиента и не собирался тыкать пальцем в них. Я потёр свой шрам на челюсти. «У меня не было за последние 15 минут звонка. Сомневаюсь, что был он и у тебя. Хотя я и не удивлюсь, если его сделают ваши наниматели. – Я выдержал паузу. – Гипотетически говоря, конечно».

Он знал эту игру. Большинство адвокатов собаку съели на разговорах вокруг да около. «И что могут они обнаружить, сделав этот звонок?»

«Что? Хотя бы это будет информация о том, как долго я искал некоего человека, который вывел бы меня на информатора, готового выложить деньги за некую закрытую информацию. Налёт, произошедший из-за утечки информации, дала бы доверенному адвокату триады отплатить той же монетой» Лицо Ионы застыло в предвкушении открытия. Медленно и задумчиво он, наконец, кивнул. «Ты знаешь, я на самом деле и не думал, что в течении часа всё устроится».

Мы сбавили обороты. Слова были достаточно ясны, и мне пришлось припомнить сведения из курса начальной военной истории. Условие, однажды выдвинутое взаимно, в конечном счёте приведёт к краху. Хотя в военных кругах оно и служило средством сдерживания. Это способ предостеречь любые действия. Здесь я использовал его для вызова своего советника.

Иона замолчал безо всякого проявления уважения, и это впечатлило меня больше всего. Можно было больше не беспокоиться об игре, которую мы вели. Никакого другого соглашения, служащего интересам его клиентов, и не было. Он сыграл партию в этой игре, и неожиданно понял, как много он потерял. Иона выбросил белый флаг, вытащив из кармана ручку, поставил свою подпись в нужных местах, взял соответствующие копии и вручил их Эрику.

Вы знаете, его прощальный взгляд был полон ярости и восхищения – он мог бы даже не говорить то, что сказал. «Приятно иметь с тобой дело».

Не только дело – драться тоже.

«Я не могу поверить, как ты мог так рисковать». Это были первые слова Эрика после ухода Ионы. Это было явное отступление, но такой тактический манёвр сохранил его силы.

«Ты получил то, за что платят».

Конечно, гладиатор не мог поверить в это просто так. Или, если он так делал, он больше никогда так не поступит. На аренах, даже на настоящих полях сражений, пилоты БэтлМехов считают себя практически непобедимыми. На самом деле же они не делают ставки на свои жизни, позволяя игре идти так, как есть. Что же касается меня, я смирился с этим фактом с того дня, как написал своё имя на листках ищущих работу. Это одинаково и для военной, и для наёмной жизни. И, как я уже говорил, отличаются лишь плата и выгоды.

Это всего лишь работа.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В следующей секции даются дополнительные Черты, Навыки, принадлежности и Жизненные пути, которые можно использовать вместе с теми, которые даны в секции создания персонажа в MW3, ещё больше увеличивая разнообразие и глубину персонажа в процессе его создания. Если в правилах не сказано иначе, эта секция следует всем правилам MW3 создания персонажа, начиная со с.21, MW3.

ЧЕРТЫ

Хотя Черты, данные в MW3, можно свободно использовать и на Солярисе 7, следующая секция расширяет их использование и даёт больше примеров. Также сюда включены 2 новых Черты: Патрон и Известность. Если не сказано иначе, эти Черты следуют правилам, данным в MW3 (с.78).

ПЛОХАЯ/ХОРОШАЯ РЕПУТАЦИЯ (РАСШИРЕННАЯ)

На Солярисе репутация и слава идут рука об руку. Уже существующая репутация, плохая или хорошая, влияет на стартовую Черту Известность персонажа (см. *Известность*). Хотя Известность благодаря СМИ варьируется, получение хорошей репутации – задача гораздо более сложная, чем получение плохой. Особенно высокий или низкий результат по таблице «Изменение Известности» (с.80) может, однако, дать персонажу более устойчивую репутацию, что отражается Чертами Плохая/Хорошая Репутация.

В отличие от Известности, Черты Репутации персонажа изменить очень сложно. Чтобы отразить это, в данной книге введены и используются очки Репутации, которые могут быть либо хорошими, либо плохими. Хорошие и плохие очки Репутации гасят друг друга; 1 очко Плохой Репутации сводит на нет 1 очко Хорошей, и наоборот. Очки Репутации в качестве награды даёт гейм-мастер за примечательную активность; они могут быть также получены по таблице «Изменение Известности». Когда персонаж имеет двойное – по сравнению со значением своей текущей Черты Репутация – количество очков Хорошей или Плохой Репутации (или 2, если Черты Репутация нет), их Черта увеличивается (или уменьшается) на 1 пункт. После каждого увеличения/уменьшения все набранные очки Репутации теряются. Изменения в Чертах Репутации не измеряются в очках персонажа.

Далее, гейм-мастер может решить, что некоторые действия – вроде преднамеренного убийства противника на арене или ареста из-за важного преступления – автоматически приводит к приобретению (или увеличению) персонажем Черты Плохая Репутация.

Персонаж с Хорошей Репутацией (2) путём различных положительных действий (спас прохожего от банды уличных головорезов, выиграл дуэль на Мехах и т.д.) набрал 4 очка Хорошей Репутации. Поскольку его число вдвое превышает текущую Репутацию персонажа, эта его Черта увеличивается на 1, став Хорошей Репутацией (3). Если бы этот же самый персонаж набрал бы 4 очка Плохой Репутации (путём череды отрицательных действий, вроде связей с наркотиками,

доноса на друзей и т.д.), эта Черта уменьшилась бы до Хорошей Репутации (1).

КОНТАКТЫ/ВРАГИ (ПРИМЕРЫ СОЛЯРИСА 7)

Марка Хаос: Коррумпированный полицейский (1), Уличный панк (1), Лидер подпольной ячейки (2), Командир наёмного подразделения (2), Губернатор планеты (3), Командир подразделения Дома (3)

КомСтар: Адепт КомСтара (1), Адепт КомГвардии (1), Звёздный Капитан Клана Нова Кота (2), Инструктор Военного колледжа им.Фохта (2), Прецентор КомСтара (3), Генерал-лейтенант СОЗЛ (3)

Солярис 7: Уличный головорез (1), Вежливый бюрократ (1), МехВоин-соперник (1), Организатор боёв (2), Агент Наследного государства (2), Мелкий держатель конюшни (2), Главарь банды (3), Крупный держатель конюшни (3), Член городского совета (3)

«Слово Блейка»: Адепт «Слова Блейка» (1), Войсковой командир Лиги Свободных Миров (1), Член движения «6 июня» (2), Бандитский король Периферии (2), Цзянь-цзюн Конфедерации Капеллы (3), Лидер фракции «Слова Блейка» (3)

ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ (РАСШИРЕННАЯ)

Черта Общительность улучшает социальные навыки персонажа, повышая шансы на увеличение Известности (см. *Использование Известности*, с.78).

ИНТРОВЕРТ (РАСШИРЕННАЯ)

Черта Интроверт уменьшает социальные навыки персонажа, понижая шансы на увеличение Известности (см. *Использование Известности*, с.78).

ВЛАДЕЛЕЦ ТС (РАСШИРЕННАЯ)

Персонажи в кооперативах Мехов (и в некоторых наёмных подразделениях) могут иметь Мехи в совместном владении. Поэтому очко Черты Владелец Меха может быть разделено между несколькими персонажами (что отражает их совместное владение оборудованием), хотя каждый персонаж и должен потратить на эту Черту минимум 2 очка. Эта модификация к Черте применяется только во время создания персонажа. Совместное владение Мехами или машинами, приобретёнными во время игры, определяется тратой С-банкнот и самой ролевой игрой. По усмотрению гейм-мастера, во время создания конюшни Мехов эта Черта может быть взята несколько раз (вместе с повторениями Черты ТС).

ПАТРОН (НОВАЯ)

Цена: 2/4/6/8/10

Патроны – это неотъемлемая часть жизни на Солярисе, особенно для МехВоинов, ищущих карьеры на аренах, даже если их влияние и может выходить далеко за пределы этих самых арен. Патроны варьируются от знати до бизнесменов, каждый из которых стремится сделать инвестицию в конюшню Мехов или создать личную команду. Во многих отношениях патроны подобны знакомым – игроки могут использовать и этот источник. Однако эти отношения обычно теснее и более формальны, зачастую являясь отношениями «наниматель/нанимаемый». Поэтому патроны могут отнимать у игроков массу времени и нервов, давая взамен свою поддержку.

ТАБЛИЦА «ПАТРОН»

Пункты	Патрон	Богатство (в С-банкнотах)	Мехи Число/Очки	Статус
2	Бедный	100,000	2 (8)	1
4	Среднего достатка	1,000,000	4 (16)	2
6	Состоятельный	5,000,000	8 (32)	3
8	Богатый	10,000,000	16 (64)	4
10	Безобразно богат	неограниченно	32 (128)	5

Гейм-мастера должны разработать персонаж патрона, определив его происхождение и добавив соответствующие цели и пожелания, а также Навыки вроде Переговоры или Протокола. Уровень патронажа в игре устанавливается гейм-мастером, хотя и нужно всячески избегать появления такого патрона, который для игроков станет «дойной коровой».

В таблице «Патрон» даны статус и источники патрона. Богатство представляет собой сумму наличности, уже доступной для заработной платы, оборудования, членских взносов и т.п. трат. Использование этой суммы производится по усмотрению гейм-мастера, но отдавать её непосредственно в руки игроков не надо. Если патрон является на Солярисе владельцем конюшни, в колонке «Мехи» дано число имеющихся в его распоряжении БэтлМехов и очки, которые нужно потратить на приобретение этих машин. Статус – это цифровой модификатор, используемый при договорённости о боях и в управлении конюшней.

Множество персонажей может сделать вклад в одну и ту же Черту Патрон, каждый из них должен потратить минимум 2 очка, – это позволит им иметь одного и того же патрона. Однако, если используется эта опция, полные значения затраченных очков учитываются только для наибольших трат; последняя трата идёт вполнину от своего значения.

Подобный метод получения патрона применяется только во время создания персонажа; патроны могут быть получены также во время ролевой игры.

Например, 3 МехВоина выбрали Черту Патрон. Двое потратили по 2 очка, а третий потратил 4 очка. Результирующий итог 6 (4+[2/2]+[2/2]) – это Состоятельный Патрон. Если бы эти двое МехВоинов потратили бы по 4 очка, результирующий итог был бы 9 (4+4+[2/2]) – а это уже Богатый Патрон.

ИЗВЕСТНОСТЬ (НОВАЯ)

Для персонажей, сражающихся на Солярисе на дуэльных цирках, репутация – это всё. MW3 для её отражения выделяет две Черты – Хорошая Репутация и Плохая Репутация, – но ситуация на Игровом Мировом требует более гибкой и подвижной системы. Для этого и появилась новая Черта Известность, её значение меняется от 0 до 10, указывая на положение персонажа (см. таблицу «Известность», с.78). В отличие от большинства Черт, Известность не может быть приобретена во время создания персонажа, хотя она и может быть получена в качестве награды как часть Жизненного пути персонажа на Солярисе.

Известность имеет 2 формы: Текущая Известность (ТИ), которая признаётся на Солярисе на данный момент времени; и Наивысшая Известность (НИ), это высший уровень известности, достигнутый персонажем. Отличие между этими двумя статистиками может оказаться очень важным в социальных ситуациях; те, кто был известен и

пропал из виду, находятся в более затруднительном положении, чем те, которые никогда не были известны.

Использование Известности в игре подробно обсуждается в главе *Использование Известности* (с.78).

РАНГ (РАСШИРЕННАЯ)

В таблице «Ранг» даны сведения по Рангу и Черте Полномочие, касающиеся принадлежности к КомСтару и «Слову Блейка».

ТС (РАСШИРЕННАЯ)

Эта Черта во время создания персонажа может – по усмотрению гейм-мастера – может быть взята несколько раз, но только вместе с Чертой Владелец ТС (расширенная).

Персонажи с принадлежностью к марке Хаос и имеющие Черту ТС, при привязке Мехов используют таблицу «Периферия» (см. с.93, MW3), а при привязке машин используют таблицу «Машины Внутренняя Сфера» (см. с.93, MW3).

Персонажи с принадлежностью к КомСтару или «Слову Блейка» и имеющие Черту ТС при привязке Мехов или машин используют соответствующую колонку таблицы «Привязка машин», с.10.

БОГАТСТВО (РАСШИРЕННАЯ)

Вдобавок к унаследованным или заработанным деньгам, персонаж может начать игру с деньгами, полученными путём ссуды. Эти суммы крупнее, чем те, которые получают от регулярного использования Черты Богатство.

ТАБЛИЦА «РАНГ»

Очки Черты для рядового состава	КомСтар/«Слово Блейка»
1	-
2	Аколит
3	-
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-
Очки Черты офицерских званий (на службе)	КомСтар/«Слово Блейка»
1	-
2	Адепт
3	-
4	-
5	-
6	Полупрецентор
7	-
8	-
9	-
10	Прецентор
11*	-
12*	Военный прецентор

* Эти звания обычно недостижимы для игровых персонажей – они включены сюда для сравнения.

ТАБЛИЦА 5 «ПРИВЯЗКА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ – КОМСТАР И «СЛОВО БЛЕЙКА»»

Лёгкие Мехи (20-35 т)

2D6	КомСтар
2	C-SK1 Cossack [20]
3	NXS1-A Nexus [25]
4	MON-66 Mongoose [25]
5	THE-N Thorn [20]
6	MCY-99 Mercury [20]
7	HER-1S Hermes [30]
8	HSR-200-D Hussar [30]
9	NXS1-A Nexus [25]
10	OW-1 Owens [30]
11	RTX1-O Raptor [25]
12	HSR-200-D Hussar [30]

"Слово Блейка"

EGL-2M Eagle [25]
HSR-500-D Hussar [30]
HER-1S Hermes [30]
MON-66 Mongoose [25]
MCY-99 Mercury [20]
MON-66 Mongoose [25]
MCY-97 Mercury [20]
ZPH-1 Tarantula [25]*
FNHK-9K Falcon Hawk [35]
HSR-400-D Hussar [30]
NXS1-A Nexus [25]

Транспортные средства

Hawk Moth Gunship [25] ^V
Karnov UR Transport (3058) [30] ^V
Pinto Attack VTOL [30] ^V
Saracen Medium Hover Tank [35] ^H
Cyrano [30] ^V
Beagle Tank [15] ^H
Lightning [35] ^V
Striker Light Tank [35] ^W
Galleon Light Tank [30] ^T
Chevalier Light Tank [35] ^W
Mantis Light Attack VTOL [15] ^V

Средние Мехи (40-55 т)

2D6	КомСтар
2	BEO-12 Beowulf [45]
3	CLT-2-3U Clint [40]
4	WVE-9N Wyvern [45]
5	BJ2-O Blackjack [50]
6	CRB-27 Crab [50]
7	TSN-1C Tessen [50]
8	GRM-R-PR29 Grim Reaper [55]
9	FS9-O Firestarter [45]
10	KTO-21 Kintaro [55]
11	RJN101-A Raijin [50]
12	END-6Q Enfield [50]

"Слово Блейка"

INI-02 Initiate [40]
FS9-O Firestarter [45]
APL-1M Apollo [55]
HUR-WO-R4L Huron Warrior [50]
WVE-9N Wyvern [45]
CRB-27 Crab [50]
TR1 Wraith [55]
BCN-3R Buccaneer [55]
GRM-R-PR29 Grim Reaper [55]
BJ2-O Blackjack [50]
RJN101-A Raijin [50]

Транспортные средства

Chaparral [50] ^T
Thor [55] ^W
Vedette Medium Tank (3058) [50] ^T
Hetzer Wheeled Assault Gun [40] ^W
Zephyr [40] ^H
Maxim Heavy Hover Transport [50] ^H
Zephyr [40] ^H
Goblin Medium Tank [45] ^T
Condor Heavy Hover Tank [50] ^H
Regulator Hovortank [45] ^H
Chaparral [50] ^T

Тяжёлые Мехи (60-75 т)

2D6	КомСтар
2	JM6-D3 JagerMech III [65]
3	CTS-6Y Cestus [65]
4	AV1-O Avatar [70]
5	ST-8A Shootist [70]
6	GLT-3N Guillotine [70]
7	BL-6-KNT Black Knight [75]
8	LNC25-01 Lancelot [60]
9	EXC-B2 Excalibur [70]
10	EXT-5E Exterminator [65]
11	SJA-7D Shugenja [75]
12	HEL-3D Helios [60]

"Слово Блейка"

YMN-6Y Yeoman [60]
EXC-B2 Excalibur [65]
WR-DG-02-FC War Dog [75]
FLS-8K Flashman [75]
ST-8A Shootist [70]
GLT-3N Guillotine [70]
BL-6-KNT Black Knight [75]
LNC25-01 Lancelot [60]
TMP-3M Tempest [65]
BL-9-KNT Black Knight [75]
TYM-1A Toyama [75]

Транспортные средства

Zhukov Heavy Tank [75] ^T
Marksman [65] ^T
Von Luckner Heavy Tank [75] ^T
Po Heavy Tank [60] ^T
Manticore Heavy Tank [60] ^T
Demon [60] ^W
Burke [75] ^T
Patton Tank [65] ^T
Bulldog Medium Tank [60] ^T
Pike Support Vehicle [60] ^T
Padilla Heavy Artillery Tank [75] ^T

Штурмовые Мехи (80-100 т)

2D6	КомСтар
2	VKG-2F Viking [90]
3	NSR-9J Nightstar [95]
4	TDK-7X Thunder Hawk [100]
5	KGC-000 King Crab [100]
6	THG-11E Thug [80]
7	HGN-732 Highlander [90]
8	CRK-5003-1 Crockett [85]
9	SPT-N2 Spartan [80]
10	AS7-K Atlas [100]
11	PLG-3Z Pillager [100]
12	OBK-M10 O-Bakemono [80]

"Слово Блейка"

MR-5M Cerberus [95]
ALB-3U Albatross [95]
T-IT-N10M Grand Titan [100]
KGC-000 King Crab [100]
HGN-732 Highlander [90]
CRK-5003-1 Crockett [85]
VQR-2A Vanquisher [100]
MR-V2 Cerberus [95]
GRN-D-01 Grand Crusader [80]
KGC-001 King Crab [100]
SPT-N2 Spartan [80]

Транспортные средства

Ontos Heavy Tank (3058) [90] ^T
Behemoth Heavy Tank [100] ^T
SturmFeur Heavy Tank [85] ^T
Puma Tank [95] ^T
Demolisher Heavy Tank [80] ^T
Fury [80] ^T
Schrek PPC Carrier [80] ^T
Ontos Heavy Tank [95] ^T
Rhino [80] ^T
Partisan Heavy Tank [80] ^T
Alacorn Mk VI Heavy Tank [95] ^T

* Это четырёхногий (квад) БэтлМех.

^H Ховер ^T Гусеничный ^V Вертолёт ^W Колёсный

Однако, в отличие от денег, полученных благодаря использованию этой Черты, ссуженные деньги нужно возвращать. Выплаты можно производить банку или ростовщику частями или полностью. Такие обязательства могут серьёзно истощить финансы персонажа, но дают множество возможностей начать авантюрные приключения.

В таблице «Ссуда» показаны суммы наличных, с которой начинает персонаж, имеющий Черту Богатство. Как только она была определена, игрок должен определить количество выплат и проценты, начисляемые на период ссуды. Бросьте 1D6 для выплат и ещё раз для процентов, добавив соответствующие модификаторы выплат. Результат вы узнаете по таблице «Выплата». Выплаты обычно делятся на равные доли, хотя всё это окончательно решает гейм-мастер.

Вариант с ссудой для Черты Богатство можно использовать только во время создания персонажа. Ссуды, полученные в ходе игры, должны выглядеть в игре логично, а условия этих ссуд оговариваются, а нижеприведённые таблицы нужно использовать как руководства.

Персонаж Брина лишь недавно прибыл на Солярис 7 и ему нужно много денег, чтобы выступить на аренах. Его персонаж из-за неприятностей в прошлом не может обратиться за ссудой в банк, поэтому Брин решает, что его персонаж возьмёт ссуду в размере 500,000 С-банкнот у ростовщика, что равно 6 пунктам ссуды. Затем Брин делает бросок по колонке «Число выплат» и выбрасывает 5 (-3 из-за модификатора выплат ростовщику), окончательный результат равен 2; он должен выплатить всю сумму займа плюс проценты, всего за 2 выплаты. Затем Брин проверяет сумму процентов по своей ссуде, сделав бросок по колонке «Проценты» таблицы «Выплата». Он выбрасывает 5 (+3 из-за модификатора выплат ростовщику), окончательный результат равен 8; проценты равны 100% ссуды! Брин внезапно понимает, что ему нужно будет отдать в общей сложности 1,000,000 С-банкнот всего за 2 выплаты! Он может лишь надеяться удлинить в ходе переговоров период выплаты! Возможно, он ему нужно будет обратиться в банк.

НАВЫКИ

В этой секции описаны 2 новых Навыка. Если не сказано иначе, эти Навыки следуют правилам MW3 (с.95).

ВОЕННЫЕ ИСКУССТВА/БЭТЛМЕХ

Субнавык Пилотирование/БэтлМех (или Субнавык Пилотирование/Квад) включает в себя основы использования корпуса Меха в схватке. Однако обучение пилотированию БэтлМеха достаточно сложно, чтобы сразу достичь высот в этой области. Поэтому, по сравнению с обучением стрельбе, обучению схватке уделяется мало времени, из-за этого умения большинства пилотов вести схватку весьма неуклюжи и малоэффективны, а оборонительная техника вообще не изучается.

МехВоины, стремящиеся по-настоящему улучшить свои бойцовские способности в схватке, должны изучить Субнавык Воинских Искусств – БэтлМех. Это Сложный Навык, и он никогда не изучается Кланами. Единственное место, где этот Навык применяется с завидной регулярностью – это дуэльные конюшни Мехов Соляриса

7. Персонажи, преуспевшие в этой области, могут совершать манёвры, которые выжимают всё возможное из физических способностей Мехов.

Персонаж с этим Навыком может использовать его в рукопашной схватке БэтлМехов вместо Навыка Пилотирование, включая любые Проверки Пилотирования, вызванные схваткой, вроде пинков и толчков. Вдобавок этот Навык предлагает множество уникальных специальных манёвров, приведённых ниже. Как и для обычных Субнавыков Военных Искусств, персонаж за очко бонуса к Навыку может выучить лишь один специальный манёвр.

Более подробные сведения см. *Бой Мехов в ролевой игре*, с.28.

Блок БэтлМехом (Оборона): МехВоин, искусный в этом манёвре, может отразить и перенаправить мощь атаки противника, уменьшив повреждение и уведя его от жизненно важных областей. Этот манёвр может использоваться только тогда, когда атакующий находится перед вами. Ваш Мех получает TN +2 и не может наносить повреждения в этом раунде, но повреждение от противника уменьшается наполовину (округляя доли вниз), а результат попадания в голову вместо этого приходится на руку (которая определяется случайным образом). Если БэтлМех, делающий блок, оснащён мечом, этот блок становится более эффективным, и модификатор TN +2 убирается. Результат попадания в голову разбирается против руки, в которой установлен меч.

Двуручный Удар (Атака): Этот манёвр может быть проведён только в том случае, если Мех оснащён мечом или топором, установленным в одной руке, и функционирующими активаторами кистей в обеих руках. Взятые обеими руками оружие, обрушенное на врага Мехом со всей силы, наносит дополнительное повреждение, но ценой точности.

ТАБЛИЦА «ССУДА»

Очки Богатства	Начальная сумма
1	10,000
2	25,000
3	50,000
4	100,000
5	250,000
6	500,000
7	1,000,000
8	2,000,000
9	5,000,000
10	10,000,000

ТАБЛИЦА «ВЫПЛАТА»

Модифицированный бросок 1D6	Число выплат	Процент
1 или меньше	1	5%
2	2	10%
3	4	15%
4	6	20%
5	8	25%
6	12	30%
7	24	50%
8 или больше	36	100%
Модификаторы выплаты		
	Число	Процент
Банк	+3	-1
Ростовщик	-3	+3

Примените к вашему TN модификатор +2. Если вы выиграли раунд, добавьте +1 к повреждению за 2 очка MoS связи (а не 1 за 5 пунктов, как обычно).

Финт БэтлМехом (Оборона): БэтлМехи не настолько неуклюжи, как кажется, и тренированный пилот может избежать атак схватки гораздо более эффективно, чем неподготовленный. TN на попадание вашего противника увеличивается на +1, если вы находитесь в штурмовом Мехе; на +2, если в тяжёлом или среднем Мехе, и на +3, если в лёгком. Однако ваш Мех не может в этом раунде нанести повреждение.

Атака Прыжковыми Двигателями (Атака): Этот манёвр приводит к нацеливанию ваших прыжковых двигателей непосредственно на вашего противника и использованию их выхлопов для нанесения урона. Эта трудновыполнимая атака не очень эффективна, но может использоваться как неожиданное движение против ничего не подозревающей цели. Также этот манёвр является одним из немногих манёвров, эффективных как из положения лёжа, так и из положения стоя.

Выполнять атаку прыжковыми двигателями могут лишь те БэтлМехи, у которых не повреждены прыжковые двигатели в ногах, и только если атакующий лежит или находится на 1 уровень выше цели, вроде того случая, когда нога атакующего находится на уровне корпуса цели. Выбранная цель должна располагаться так, чтобы устанавливаемые в ногах прыжковые двигатели могли быть нацелены на неё; эта ситуация разбирается гейм-мастером. Если атакующий Мех стоит, атаковать можно прыжковыми двигателями лишь одной ноги. В иных случаях можно использовать прыжковые двигатели обеих ног.

Если атака попала, помимо обычного повреждения схватки она наносит повреждение, равное числу прыжковых двигателей, установленных в каждой из ног, использованных для атаки, умноженному на 3, но повреждение за тоннаж атакующего не добавляется. Если использовались обе ноги, определите локацию попадания для прыжковых двигателей каждой из ног по отдельности, разделив MoS связи между обеими ногами как можно ровнее. Повреждение от прыжковых двигателей каждой ноги наносится одной локацией, определённой по соответствующей колонке таблицы локации попадания БэтлМеха или машины.

Данная атака приводит к выделению тепла использованных прыжковых двигателей как при их обычном использовании.

Ослиный Пинок (Атака): Этот манёвр может использоваться только четырёхногими (квад) Мехами, и только если противник находится непосредственно позади вас. Это позволяет делать обычную атаку пинком (с.47) против цели в тыловой арке, но к целевому числу применяется модификатор +1. У атакующего нет шансов упасть, даже если он проиграет в этом раунде.

Нырок БэтлМехом (Атака): Этот сложный манёвр – вариация толчка, который наносит удар по ногам, а не по верхней части корпуса, с целью сбить цель с ног. Опираясь на физическую конструкцию атакующего Меха, гейм-мастер может решить, насколько сложен и вообще возможен ли этот манёвр, применив к TN уместный модификатор или запретив проведение этого манёвра.

Нырок БэтлМехом работает подобно манёвру «толчок» (с.47), но к вашему TN применяется модификатор -4, если ваш противник не знает этого приёма; преимущество этого манёвра в его неожиданности. Также для разбора повреждения от нырка БэтлМехом используйте таблицу «Локация попадания пинка» (с.47).

ТАКТИКА/АНТИ-БЭТЛМЕХ

Этот новый Субнавык охватывает тактику, необходимую пехоте для проведения эффективных анти-БэтлМех атак, включая и известный манёвр «рой». Персонаж с этим Навыком можно использовать вместо Тактики/Пехота, если противник имеет БэтлМехи. Вдобавок этот Навык используется для правильной установки взрывчатки и помощи другим атакам против брони БэтлМехов в диапазоне «в упор», приводя к максимальной проникаемости брони (см. *Анти-БэтлМехи атаки*, с.58).

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Подобно принадлежностям в MW3, в этой секции описываются дополнительные принадлежности, которые могут выбрать игроки во время создания персонажа. Хотя игрок может и не встретить подобных принадлежностей непосредственно на Солярисе 7, здесь может ощущаться их влияние, и поэтому они и включены сюда.

МАРКА ХАОС

Сотрясаемая постоянной войной и политической нестабильностью, область пространства, известная как марка Хаос, является смесью постоянно меняющейся лояльностей и кровавого конфликта.

Практически все фракции Внутренней Сферы приложили руку к несчастьям этой марки. Хотя конфликт обязан своим появлением Дому Ляо, который правил здесь вплоть до 4-й Наследной войны, эта область на данный момент поддерживается множеством независимых движений, мотивирующих своё участие борьбой между различными Наследными Государствами.

Жизнь в марке Хаос жестока. Весьма распространён вандализм, для большинства жителей террористы-бомбисты и партизанские действия стали неотъемлемой частью жизни. Дороги наводняют военные контрольно-пропускные пункты, делая путешествия для тех, кто сторонится военных действий, весьма рискованными. Очень немногие помнят о долге, обусловленном клятвой о лояльности, и поэтому флаг меняется с частотой ветра. Единственный способ выжить – знать, чья пушка нацелена на тебя сейчас.

Игровой материал

Большинство персонажей, использующих эту принадлежность, должны быть относительно молоды, а их истории должны быть связаны с мирами и конфликтом, бушующим в марке Хаос. Если игрок – старый персонаж, желающий попасть в марку Хаос, он должен выбрать другую соответствующую принадлежность.

Основной язык: Мандарин (китайский)

Вторичные языки: Русский, английский, французский, немецкий, галльский

Бонусы Навыков: Попрошайничество +1, Выживаемость +1, выберите что-нибудь одно: Винтовки +1, Разрушительность +1, Пистолеты +1

Бонусы Черт: Причуда/Враждебная Реакция На Другие Принадлежности, Естественная Способность/Тактика/Пехота; Черты Упрямство и 6-е Чувство стоят на 1 очко персонажа меньше, чем обычно (2 и 3 соответственно)

Ограничения на следующий Путь: Персонажи с принадлежностью к марке Хаос не могут выбрать следующие Пути: Военная Школа (Действие 2); Университет или Военная Академия (Действие 3); Аспирантура (Действие 4)

КОМСТАР

КомСтар состоит из 2-х отдельных групп: технического персонала, оперирующего с большинством оборудования сети межзвёздных коммуникаций и служащего исследователями и учёными, и воинов, которые продолжают формировать оплот обороны от клановской угрозы. Далее, КомСтар имеет одним из крупнейших и прекрасно оснащённых флотов во Внутренней Сфере, имеющим в своём составе массу различных кораблей: от исследующих глубокий космос кораблей Исследовательского корпуса до массивных боевых кораблей КомГвардии. ROM, агентство разведки и спецвойск ордена, считается одним из лучших во Внутренней Сфере.

К сожалению, реформы, последовавшие после смещения примаса Миндо Уотерли, привели к расколу в ордена. КомСтар в своих действиях отказался от многих религиозных атрибутов, сфокусировавшись на чисто научных исследованиях, и начал также открыто распространять информацию. Посчитав это ересью, оппозиционная техно-религиозная фракция ушла в Лигу Свободных Миров и сформировала там «Слово Блейка».

Игровой материал

КомСтар – это необычная принадлежность, поскольку большинство её членов начали свою жизнь за пределами этого ордена. Игроки должны выбрать другую стартовую принадлежность для своих персонажей, которая определяется Ранним Детством и Взрослением и – по выбору игрока – Высшим Образованием и Настоящей Жизнью. Дополнительные Черты и Навыки от принадлежности к КомСтару добавляются к тем, которые уже получены благодаря изначальной принадлежности персонажа.

Персонажи, стремящиеся войти на Подпуть Подготовка в КомСтаре, должны иметь техническую Сферу, а те, кто стремится войти на Подпуть Подготовка в КомГвардии, должны иметь военную Сферу.

В отличие от большинства принадлежностей, все члены КомСтара – а не только КомГвардии – имеют звание, которые представлено Чертой Ранг.

Основной язык: Изначальная принадлежность

Бонусы Навыков: Средства Связи/Сопв. +2, Переговоры +1

Бонусы Черт: Хорошая Оснащённость, Клеймо, Враг (3): «Слово Блейка», Ранг

Ограничения на следующий Путь: Нужно выбрать Путь Настоящей Жизни «Служба в КомСтаре» как минимум один раз прежде, чем будет завершено создание персонажа.

«СЛОВО БЛЕЙКА»

Гибель в 3052 году примаса Миндо Уотерли и последующие радикальные перемены в устоявшейся жизни КомСтара поставили орден с ног на голову. Некоторые экстремисты решили покинуть этот новый КомСтар и сохранить старые квазимистические методы. Эти «истинно верующие» улетели в Лигу Свободных Миров, и, найдя убежище у генерал-капитана Томаса Марика, организовали фракционную организацию, известную как «Слово Блейка». Марик позволил им занять планету Гибсон, а они, в свою очередь, стали обслуживать все гиперимпульсные генераторы Лиги Свободных Миров.

Со своей базы в Лиге Свободных Миров «Слово Блейка» в 3058 году запланировало и привело в исполнение план по захвату Терры, изгнав КомСтар из Солнечной системы.

Игровой материал

Большинство членов «Слова Блейка» начинают свою жизнь за пределами ордена. Игроки должны выбрать другую стартовую принадлежность для своих персонажей, которая определяется Ранним Детством и Взрослением и – по выбору игрока – Высшим Образованием и Настоящей Жизнью. Дополнительные Черты и Навыки от принадлежности к «Слову Блейка» добавляются к тем, которые уже получены благодаря изначальной принадлежности персонажа.

Персонажи, стремящиеся войти на Подпуть Подготовка в «Слове Блейка», должны иметь техническую Сферу, а те, кто стремится войти на Подпуть Подготовка в милиции «Слова Блейка», должны иметь военную Сферу.

Все члены «Слова Блейка» имеют звание, которые представлено Чертой Ранг.

Все персонажи «Слова Блейка» должны выбрать фракцию своего ордена. Существует 4 крупнейших фракции: консервативные «Истинно верующие», радикалы «Тойямы», ревизионисты «Контрреформисты» и «Экспатрианты», недавно переметнувшиеся к КомСтару. Затем они должны пройти годичную подготовку, которая даёт следующие преимущества:

Основной язык: Изначальная принадлежность

Бонусы Навыков: Академичность/История Звёздной Лиги +3, Средства Связи/Сопв. +1

Бонусы Черт фракций: «Истинно верующие»: Переговоры +3; «Тойяма»: Запугивание +3; «Контрреформисты»: Лидерство +3; «Экспатрианты»: Протокол/КомСтар +3

Бонусы Черт: Хорошая Оснащённость (2), Контакт (2), На всю Жизнь, Причуда/Преданность «Слову Блейка», Клеймо/Фанатик (2), Враг/КомСтар (2), Ранг

Ограничения на следующий Путь: Нужно выбрать Путь Настоящей Жизни «Служба в «Слове Блейка»» как минимум один раз прежде, чем будет завершено создание персонажа.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУТИ

Следующая секция содержит множество Жизненных путей, уникальных для Игрового Мира Солярис 7 и принадлежностей, включённых в эту книгу. Игроки и гейм-мастера могут использовать эти Пути вместе с теми, которые даны в MW3 (начиная со с.33). Вместе с другими возможностями, вы можете создать персонажа, выросшего и получившего образование на Солярисе 7, или же взять одного из тех, которые приведены в этой книге.

Подобно Путям, данным в MW3, данные здесь Пути имеют некоторые основные предпосылки. Вдобавок к требуемому минимуму Атрибутов, для некоторых Путей также приводятся Пути, которые персонаж должен пройти прежде, чем выберет данный Путь.

В этих Жизненных путях Соляриса 7 появляются 2 новых Черты: *Патрон* и *Известность*. Они описаны на с.8 и с.9 соответственно. Для персонажей Соляриса также доступны и 2 новых Навыка: *Военные Искусства/БэтлМех* и *Тактика/Анти-БэтлМех* (с.11-12).

СОБЫТИЯ

Подобно Путям, представленным в MW3, каждый из нижеприведённых Путей имеет уникальный список Событий. При определении Событий для персонажа (см. с.24, MW3) игроки и гейм-мастера должны следовать всем обычным правилам, за одним исключением: при случайном определении События игроки вместо броска 2D6 должны бросать 2D10.

ПРЕДЫДУЩИЙ ПУТЬ

Нижеследующие Пути имеют список предыдущих Путь, которые персонаж должен пройти прежде, чем войдёт в выбранный Путь (вам нужно взять только один из приведённых Путь). Такая информация приводится в пункте *Предыдущий Путь*.

ДЕЙСТВИЕ 2: ВЗРОСЛЕНИЕ

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для *Действия 2: Взросление* секции *Создание персонажа* книги *MW3* (с.36).

МОЛОДЁЖНАЯ ВОЙНА

Только для принадлежности марка Хаос

Выросши с винтовкой в руках, а не с соской во рту, вы потеряли в боях все зубы. Ваш альбом для наклеивания вырезок заполняют снимки ожесточённых стычек, бушующих в марке Хаос.

Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, RFL +1, WIL +1, INT -1

Черты: Чувство Боя, Бедность, Враг (2), Причуда/Параноик

Навыки: Первая Помощь +1, Выживаемость +3, Мудрость Улиц/Марка Хаос +2, Винтовки +1, Скрытность +2, Восприятие +1

Предыдущий Путь: Задворки (1), Синий Воротничок (1), Ферма (1), Улица (1), Белый Воротничок (1)

Следующий Путь: Торговая Школа (3), Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4), Гражданская Работа (4)

События Пути Молодёжная Война

- 2 В разгар боя предатель из числа ваших переметнулся к другой принадлежности [Выберите чего-нибудь два: Потеря Члена (2), Плохое Зрение (2), Стеклянная Челюсть, Боязнь Боя, Плохая Успеваемость]
- 3 Прячась в грязных джунглях, вы подхватили ужасное вирусное заболевание [BOD -2, INT -1]
- 4 Смотреть на то, как на ваших глазах вырезают вашу семью, было выше ваших сил [Амнезия]
- 5 Вы пленены вражеской фракцией и пострадали от последствий [-2 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути (округляя вниз), добавьте 1D6 лет]
- 6 Постоянный страх смерти сломал вас [Дурная Привычка (2), Робость, -1 к половине Навыков, полученным на этом Пути (округляя вниз)]
- 7 Вы не так удачно работаете со взрывчаткой, как думали [Потеря Члена, Плохой Слух (3), Разрушительность +2]
- 8 Местная фракция у власти наконец-таки дотянулась до вас и зашвырнула в такую дыру, который доселе вы не видали [Добавьте 1D10 лет, Мастер Побег +3]
- 9 Вы поняли, что выбрали не ту фракцию [Клеймо/Предатель, Интроверт, Контакт]
- 10 Ваша местная ячейка оказалась очень неумелой в отыскании врага [-1 к половине Навыков, полученным на этом Пути (округляя вниз)]
- 11 Ваше участие в активных боевых действиях было в лучшем случае минимальным [+1 к двум Навыкам, полученным на этом Пути]
- 12 Ваша природное проворство – огромное преимущество [Акробатика +1, Альпинизм +1, Бег +1]
- 13 Поедание диких грибов, чтобы остаться в живых, привело к появлению неожиданного преимущества [Сопrotивляемость Яду]

- 14 Ваша сноровка – не для поля боя [Компьютеры +2, Криптография +2, INT +1]
- 15 Мелкая война была направлена на сохранение паритета [Стрельба Из Лука +3, Ножи +3, Склонность +3, Ухаживание За Животными +2]
- 16 Ваша удал в рукопашном бою становится примечательной [Естественная Способность/Военные Искусства, Военные Искусства/Воинственность +1]
- 17 Иссечённый шрамами ветеран разглядел ваш потенциал и взял вас под своё крыло [6-е Чувство, +3 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути]
- 18 Годы упорной работы оправдывали себя, когда фракция, поддержанная вами, наконец-таки одержала верх [Богатство (3), Контакт (2), Быстрый Разговор +2]
- 19 Наёмное подразделение разглядело ваш потенциал и предложило вам шанс присоединиться к нему [Потом можно взять Путь Наёмное Отродье и или продолжить этот Путь с данного места, или вернуться и продолжить Жизненный путь с данного момента; этот дополнительный Путь не учитывается при подсчёте максимума количества Путь и не добавляет никакого дополнительного времени]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

ДЕЙСТВИЕ 3: ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для *Действия 3: Высшее Образование* секции *Создание персонажа* книги *MW3* (с.40).

ИНТЕРНАТУРА В КОНЮШНЕ

Каждая из конюшен Соляриса 7 постоянно ищет новые таланты, включая МехВоинов, техников и тех, кто мыслит по-деловому. Хотя большинство талантов попадают к ним из разных уголков Внутренней Сферы, многие конюшни втихую ищут и ярких личностей среди граждан своих родных планет. В обмен на интернатуру, во время которой такой человек обучается своему ремеслу, персонаж обязан отслужить в конюшне долгие годы. После принудительной службы – обычно 4 года – персонажи свободны в достижении своих собственных целей.

Главный Путь представляет собой игровое полотно, переплетающееся с игровой обстановкой на Солярисе 7. Далее, персонаж должен взять Подпуть, который представляет собой лучший способ выразить специализацию игрока. При прохождении этого Пути можно взять только один Подпуть; чтобы взять дополнительные Подпути, персонаж должен повторить этот Путь. Существует 4 Подпути: Подготовка на Техника БэтлМеха, Подготовка на МехВоина, Обучение на Журналиста/Диктора и Подготовка на Менеджера Конюшни.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 4, WIL 3

Навыки: Компьютеры +2, Бюрократизм/Солярис 7 +2, Быстрый Разговор +2

Предыдущий Путь: Высшая Школа (2), Наёмное Отродье (2), Военная Школа (2), Подготовительная Школа (2)

Следующий Путь: Подготовка на Техника БэтлМеха (предписано, часть этого прохождения), Обучение на Журналиста/Диктора (предписано, часть этого прохождения), Подготовка на МехВоина (предписано, часть этого прохождения) и Подготовка на Менеджера Конюшни (предписано, часть этого прохождения).

События Пути Интернатура в Конюшне

- 2 Обвинён в растрате (не зависимо то того, виновен или нет) [Бюрократизм/Солярис 7 +4, Плохая Репутация, Клеймо/Осуждённый Уголовник и добавьте 1D10 лет ко времени прохождения этого Пути, Известность -2 и больше нельзя брать Пути Соляриса]
- 3 Вы с кем-то схлестнулись, и вас выкинули из программы [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, и больше нельзя брать Пути Соляриса]
- 4 Ночная жизнь города Солярис стала вашей единственной жизнью [Мудрость Улиц/Солярис 7 +3, Азартность +2, Дурная привычка (2), -1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути]
- 5 Подхватив лихорадку Шильда, вы пропустили тренировки [BOD -1 и добавьте +1 год ко времени прохождения этого Пути]
- 6 После накопления огромного карточного долга вы обратились к плохим людям [Нужно выплатить ссуду, взятую при Черте Богатство (4) (см. *Богатство*, с.9); персонаж не получает выгоду от ссуды – они уже растратили её]
- 7 Попал на линию огня между враждующими бандами [Интроверт, Причуда/Ненависть к Бандам, и выберите или Плохое Зрение, или Потеря Члена]
- 8 Выезд на природу под конец недели закончился весьма плачевно [Дурная Привычка/Болеутоляющие, Потеря Члена, Выживаемость +1]
- 9 Отвергнув любовь той, которую вы посчитали не более чем увлечением на этой неделе, вы получили подброшенного ребёнка – ребёнок этт ваш, и о нём теперь нужно заботиться [Иждивенцы]
- 10 Ввязался в ожесточённую войну слов [-1 к любым двум Навыкам, полученным на этом Пути, Быстрый Разговор +1, Восприятие +1, Попрошайничество +1]
- 11 Ваши родители всегда говорили вам, что улицы Соляриса весьма небезопасны, а вы внимали их словам, став «книгоедом» [+1 к любым двум Навыкам, полученным на этом Пути]
- 12 Наставник взял вас под своё крыло [Патрон, +2 к любым двум Навыкам, полученным на этом Пути]
- 13 Друг посвятил вас в некоторые нюансы своей работы [Выберите любые 3 Навыка значения +1 из одного из предписанных Подпутьей Интернатуры в Конюшне, которые вы пока не выбирали]
- 14 Вы нашли ваше настоящее призвание [Естественная Способность/Любой Навык, полученный на этом Пути]
- 15 Вы – в бистро, и все знают, что это ваше рабочее место [Контакт, Общительность, Карьера/Буфетчик, Карьера/Шеф +4]
- 16 Они научили вас всему, что изучали по ночам в офисах [Компьютеры +4, Системы Безопасности +2, Богатство (2), Хорошая Оснащённость]
- 17 Вы мастерски справляетесь со всем, что они вам поручают, и поэтому было решено направить вас на углубленное обучение [Завершите Интернатуру и соответствующую профессиональную подготовку за половину требуемого времени (округляя вниз). Проследуйте на Путь или Университет, или Военная Академия, и возьмите любую главную или АИТ-специализацию (игнорируя предпосылки Университета или Начальной Подготовки). Затем вернитесь к этому месту в Жизненном пути и продолжите его]

- 18 Босс предлагает вам не только работу – он настолько впечатлён, что представляет вас всем своим друзьям [Патрон (3), Известность +2]
- 19 Вы превзошли все ожидания – включая и ваши собственные [+1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Патрон (4), Хорошая Репутация (2), Известность +3]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

Предписанный Подпуть: Подготовка на Техника БэтлМеха

Требуется Путь Интернатура в Конюшне

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: DEX 4, INT 5

Навыки: Разработка +1, Попрошайничество +3, Системы Безопасности +1

Сферы: Начинаящий Техник, Техник Меха

События: Не делайте бросок для событий Подготовки на Техника БэтлМеха

Следующий Путь: Свой на Солярисе (4, взять дважды)

Предписанный Подпуть: Подготовка на Журналиста/Диктора

Требуется Путь Интернатура в Конюшне

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: INT 4, CHA 5

Навыки: Карьера/Журналист +3, Средства Связи/Сопв. +1, Допрос +1, Язык/Любой +3, Восприятие +1, Мудрость Улиц/Солярис 7 +3, выберите чего-нибудь два: Действие +1, Бюрократизм/Солярис 7 +3, Маскировка +1, Быстрый Разговор +3, Язык/Любой +2, Запугивание +1

События: Не делайте бросок для событий Подготовки на Журналиста/Диктора

Следующий Путь: Свой на Солярисе (4, взять дважды)

Предписанный Подпуть: Подготовка на МехВоина

Требуется Путь Интернатура в Конюшне

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: DEX 4, RFL 5

Пороговые значения Атрибутов: DEX +1, RFL +1

Навыки: Действие +1, Карьера/МехВоин +3, Пилотирование/Мех +1, Стрельба/Мех/Любая +1, Военные Искусства/БэтлМех +3

Сферы: МехВоин (предпосылки для Начальной Подготовки не требуются)

События: Не делайте бросок для событий Подготовки на МехВоина

Следующий Путь: Игры Соляриса 7 (4, взять дважды)

Предписанный Подпуть: Подготовка на Менеджера Конюшни

Требуется Путь Интернатура в Конюшне

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: INT 5, CHA 5

Навыки: Административность +3, Бюрократизм/Солярис 7 +4, Карьера/Менеджер Конюшни +3, Компьютеры +3, Переговоры +3, выберите чего-нибудь два: Действие +1, Лидерство +2, Мудрость Улиц/Солярис 7 +2, Подготовленность +1, Протокол/Солярис 7 +3, Быстрый Разговор +3, Запугивание +3

Сферы: МехВоин (предпосылки для Начальной Подготовки не требуются)

События: Не делайте бросок для событий Подготовки на МехВоина

Следующий Путь: Свой на Солярисе (4, взять дважды)

ДЕЙСТВИЕ 4: НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для Действия 4: Настоящая Жизнь секции Создание персонажа книги MW3 (с.47).

СВОЙ НА СОЛЯРИСЕ

Требуется Путь Интернаттура в Конюшне или Известность 1

Кроме МехВоинов, очень немногие из посторонних попадали в игровые сражения на аренах Соляриса. Те, кто всё-таки хочет пробраться туда, должны затратить годы, прежде чем найдут все входы и выходы, ведущие к игровым кругам. Однако будущая награда окупает себя, и именно поэтому не жаль лет, затраченных на поиск нужных связей.

Путь Интернаттура в Конюшне, за исключением Подпути Подготовка на МехВоина, требует от персонажа взять этот Путь дважды. Никакой персонаж не пользуется никакими привилегиями, получая обычный штраф -1 к броску на событие за каждое повторение независимо от того, по какой причине он выбрал этот Путь.

Время: 2 года

Черты: Богатство, Контакт, Враг

Навыки: Бюрократизм/Солярис 7 +1, Мудрость Улиц +1, добавьте +2 к любым трём Навыкам и дополнительно +1 к любым другим трём Навыкам

Следующий Путь: Свой на Солярисе (4), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Путешествие (4), Свободный Торговец (4)

События Пути Свой на Солярисе

- 2 Вы сделали ставку не на того человека! Хуже всего то, что вы втянули в это и других [Враг (3), Бедность, Робость, Клеймо/Неудачник, Известность -2, Азартность +2]
- 3 Слишком много работаете по ночам [Дурная Привычка (2), теряете все бонусы Навыков, полученные на этом Пути, Мудрость Улиц/Солярис 7 +3]
- 4 Постоянно работая допоздна, вы обнаружили, что ваш босс действительно крут. Вы всё делаете правильно, и полиция пообещала оставить вас в покое [Контакт (2), Враг (3), Клеймо/Награда за голову, Вживаемость в Образ, и можете выбрать любые Пути Высшего Образования или Настоящей Жизни, которые не требуют определённой принадлежности, любые дополнительные предпосылки игнорируйте]
- 5 Банда «Стадо» теперь от вас не отцепится [Контакт, На Всю Жизнь, Клеймо/Коррупированный]
- 6 Вам не нужно было бродить ночью перед утренним голопоказом [Плохая Репутация (2), Клеймо/Некомпетентный]
- 7 Вы приобрели вкус к весьма тонким вещам [Дурная Привычка]
- 8 Они предложили вам сделку, которая слишком хороша, чтобы быть правдой [Сделайте выбор: Если вы принимаете предложение, получаете Богатство, Робость и Клеймо/Коррупированный. Если же нет, получаете Враг (2), Бедность, Отвага]
- 9 Шанс приобрести редкий набор первого выпуска действующих фигур «Бессмертного воина» был очень заманчив [Бедность]
- 10 До тех пор, пока они не послали вас в ошеломляющий тур по Внутренней Сфере, вы и не знали, что так сильно ненавидите космическое путешествие [Синдром Дезориентации в Пространстве (TDS)]
- 11 Новый босс поощряет вас «расширять свои горизонты» и отыскивать новые таланты [+2 к любым трём Навыкам]

- 12 Босс разделяет с вами некоторые свои увлечения [+2 к любым трём Навыкам]
- 13 Вы научились тонкому офисному искусству: управлению [Администрирование +1, Лидерство +1]
- 14 Ваше краткое отсутствие на планете научило вас гораздо большему в искусстве ведения партизанской войны, чем вы знали до этого [Первая Помощь +4, Винтовки +2, Попрошайничество +2, Тактика/Любая +2]
- 15 Иной раз трудно принять трезвое решение [Естественная Способность Азартность, Контакт]
- 16 Пока окружавшие вас люди задирали носы, кичась своими достижениями, вы молча делали то, что было в ваших силах, оставшись без признания талантов [+4 к любому одному Навыку и +2 к любым двум другим Навыкам]
- 17 Вы научились тонкому искусству – быть в нужное время в нужном месте [Хорошая Репутация, Богатство (2), Хорошая Оснащённость]
- 18 Подъём наверх был непросто, и вам всегда нужно было нагонять своих товарищей, но зато вы этому посвящали больше времени [Патрон (2), Богатство (4), Известность +1, Клеймо/Действующий Из-под Тишка]
- 19 Ваша азартность оправдала себя! [Патрон (4), Богатство (3), Хорошая Оснащённость (2), Известность +2, Азартность +4]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

ИГРЫ СОЛЯРИСА 7

Только для прошедшего Подготовку на МехВоина из Интернаттуры в Конюшне или Обязательного Тура

Солярис 7 – мир, о котором мечтают, наполненный героями, которыми дети так стремятся стать однажды. Даже впоследствии, когда эти дети вырастают и становятся МехВоинами, многие из них сохраняют эту мечту в своём сердце. Те, кто оказался поособразительней (или поотчаянней), направляются на Солярис, находя этот мир сильно отличающимся от того, что они ожидали. Ставки очень высоки, как и награды, но потенциальный риск оказывается очень коварным и более опасным, чем думалось.

Подпути Интернаттуры в Конюшне «Подготовка на МехВоина» требует от персонажа взять этот Путь дважды. Никакой персонаж не пользуется никакими привилегиями, получая обычный штраф -1 к броску на событие за каждое повторение независимо от того, по какой причине он выбрал этот Путь.

Время: 2 года

Черты: Богатство, ТС (2), Враг

Навыки: Бюрократизм/Солярис 7 +1, добавьте +2 к любым трём Навыкам и дополнительно +1 к любым другим трём Навыкам

Следующий Путь: Свой на Солярисе (4), Игры Соляриса 7 (4), Бездельник (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4)

События Пути Игры Соляриса 7

- 2 Вы были ужасно ранены в большой игре, когда ваш Мех превратился в шар огня [ТС -2, Потеря Члена (3), Непривлекательность, RFL -1]
- 3 «Деловые вечеринки» становятся вашей единственной жизнью [Теряете все бонусы Навыков, полученные на этом Пути, получает Мудрость Улиц +4 и выберите чего-нибудь три: Дурная Привычка (2), Стеклозлая Челюсть, Плохой Слух (2), Плохое Зрение (2), Бедность]

- 4 Ваше веселье обернулось полным фиаско, и две недели вы провели в полном кошмаре [DEX -1, Нетрудоспособный, Стеклозуб Челюсть, Интроверт, Известность +1, Мастер Побег +4]
- 5 Вы были ранены, когда ваш Мех пострадал от взрыва боеприпасов: неплохо бы подумать о CASE [ТС -1, Потеря Члена (2)]
- 6 Банда «Стадо» теперь от вас не отцепится [Контакт, На Всю Жизнь, Клеймо/Коррупцированный]
- 7 Арены – не для вас [Лимон]
- 8 Ваша процветающая социальная жизнь привела вас к такому же социальному истощению [BOD -1 и добавьте 1 год ко времени прохождения этого Пути]
- 9 Ваш менеджер предпочитает тонкое искусство траты чужих денег [Бедность, Бюрократизм/Солярис 7 +4]
- 10 Близкий друг был безжалостно застрелен на арене (во всяком случае, по вашему мнению) [Причуда/Кровавая Вражда]
- 11 Больше проводите время в городе, чем на игровых аренах [Быстрый Разговор +1, Обольстительность +1, Мудрость Улиц +1]
- 12 Новый босс поощряет вас «расширять свои горизонты» и отыскивать новые таланты [+2 к любым трём Навыкам]
- 13 Вербовщик дал вам шанс поучаствовать в *настоящем* приключении [Потом можете взять Вербовку на Военную Службу или Военную Академию (игнорируя любые предпосылки)]
- 14 Вы, может быть, и не будете чемпионом, зато вы всегда отлично проявляете себя [+2 к любым трём Навыкам]
- 15 То коммерческое предприятие быстро обернулось для вас карьерным ростом [Известность +1, Действие +4, Бюрократизм/Киноиндустрия Соляриса 7 +3]
- 16 Вы выложились по максимуму [Богатство (3), Известность +2]
- 17 Едва не закончившийся смертью опыт радикально изменил вашу жизнь [Выберите или Быструю Успеваемость, Естественную Способность/Пилотирование/Мех и Боязнь Боя, или Чувство Боя и Интроверт]
- 18 Вы нашли патрона, предоставившего вам место в своей конюшне [Патрон (4), Хорошая Оснащённость, Административность +2, Протокол/Солярис 7 +4]
- 19 Вы выиграли! [Богатство (3), Хорошая Оснащённость, ТС (3), Владелец ТС, Известность, Патрон (3)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

СЛУЖБА В КОМСТАРЕ

Только для принадлежности КомСтар

Жизнь аколита КомСтара может привести к назначению на исследовательские станции, ГИГ-установки или в гарнизонные военные городки, разбросанных по большей части изведанного пространства. Это даёт беспрецедентную возможность своими глазами увидеть Вселенную, хотя это и сопряжено иной раз с большим риском.

Время: 2 года

Навыки: Академичность/История Внутренней Сферы +3, Административность +1, Интерес/Любой +2, Переговоры +1, Восприятие +1, Мудрость Улиц/Любая +1

Предыдущий Путь: Высшая Школа (2), Наёмное Отродье (2), Военная Школа (2), Подготовительная Школа (2), Военная Академия (3), Вербовка на Военную Службу (3), Ново-Авалонский Институт Наук (3), Полицейская Академия (3), Технический Колледж (3), Университет (3), Гражданская Работа (4), Аспирантура (4), Служить и Защищать (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4)

Следующий Путь: Если прохождение этого Пути первое, то только Подготовка КомСтара (предписано, часть этого

прохождения), Подготовка КомГвардии (предписано, часть этого прохождения); после последующих прохождений этого Пути – Служба в КомСтаре, Исследовательский Корпус (часть этого прохождения), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Служба в «Слове Блейка» (4)

События Пути Служба в КомСтаре

- 2 Обвинён в шпионаже и заключён в тюрьму [Клеймо/Предатель, Амнезия и добавьте 1D6 лет ко времени прохождения этого Пути. Теряете все Черты Ранг и Полномочие]
- 3 Едва избежал смерти, когда ваше учреждение было атаковано агентами «Слова Блейка» [Выберите чего-нибудь два: Плохое Зрение (3), Боязнь Боя, Плохой Слух (5), Потеря Члена (2), BOD -1, Плохая Успеваемость]
- 4 Предложили «возможность» шпионить на иностранную державу [Если согласитесь, то: Богатство (4), Враг (3), На Всю Жизнь. Если откажетесь, то выберите что-нибудь одно: BOD -1, STR -1, DEX -1]
- 5 Слился с местной природой [BOD -1, Причуда/Пугать Дикарей]
- 6 Вы ненавидите космические путешествия. Я говорю о *настоящей* ненависти к космическим путешествиям [Синдром Дезориентации в Пространстве (TDS), Аллергия/Космическое Путешествие]
- 7 Культурный шок: жизнь здесь настолько отличается от жизни дома, что всё своё время вы проводите в учреждении [Интроверт, Академичность/Любая +2, Техника/Любая +2]
- 8 Устав от жизни на этой унылой станции, вы ищите новых развлечений [Дурная Привычка, Мудрость Улиц/Любая +2]
- 9 Вы не ладите с местной пищей и окружающей средой [Аллергия (2)]
- 10 Установили отношения с местными [Язык/Любой +2, Бюрократизм/Любой +1, Контакт]
- 11 Слишком много времени работаете за компьютером [Компьютер +1, Плохое Зрение]
- 12 Стычка с администратором учреждения [Переговоры +1, Враг]
- 13 Вы подхватили лихорадку Рокланда, но выжили [Сопrotивляемость Яду]
- 14 Разнообразие в работе дало вам шанс отточить свои способности [+1 к любым двум Навыкам]
- 15 Оказавшись на самом дне, вы должны были многому научиться или же умереть [Быстрая Успеваемость, +2 к любым двум Навыкам]
- 16 Помещён на ключевую станцию, где работа совсем вас загрузила [Административность +2, Карьера/КомСтар +3, Контакт (2)]
- 17 Награждён за героизм во время вражеского нападения [Отвага, Хорошая Репутация (2), +2 к любым двум Навыкам и +2 к любым трём Навыкам Военной Сферы]
- 18 Повышение в звании! [Административность +1, Лидерство +1, Подготовленность +1, Хорошая Репутация (2), Полномочие, Продвижение (2), Карьера/КомСтар +2]
- 19 Вы заслужили репутацию человека, которого знают все [Контакт (3), Общительность, Мудрость Улиц/Любая +3, Быстрый Разговор +2, Попрошайничество +2, Обширные Связи (2)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

Предписанный Подпуть: Аколит КомСтара

Требуется Служба в КомСтаре

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: INT 4, DEX 4

Навыки: Средства Связи/Любые +3,
Административность +1, Техника/Любая +1,
Карьера/КомСтар +2

Сферы: Выберите одну из следующих Сфер, подчиняясь приведённым предпосылкам: Гражданский Тех, Учёный (минимум INT 6)

События: Не делайте бросок для событий Аколита КомСтара

Следующий Путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Университет (4), Исследовательский Корпус (4, часть прохождения), Служба в КомСтаре (4)

Предписанный Подпуть: Подготовка в КомГвардии
Требуется Служба в КомСтаре

Когда входите на Подпуть Подготовка в КомГвардии, воспользуйтесь Путём Военная Академия (см. с.40, MW3). Если не сказано иначе, следуйте всем правилам для Пути Военная Академия; минимумы Атрибутов, время, Черты и Навыки, приведённые ниже, заменяют те, которые указаны для Пути Военная Академия.

Минимумы Атрибутов: INT 4, BOD 4

Время: 5 лет

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость (2), Обширные Связи, ТС (2)

Навыки: Стратегия +2, Тактика/Любая +2, +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки, +2 к любым трём другим Навыкам, Карьера/КомСтар +1

Сферы: Следующие Сферы добавляются к тем, которые приведены в Подпути АИТ Пути Военная Академия:

Пилот JumpShip'a (Пилот DropShip'a, минимум INT 5, нельзя иметь Черту TDS)

Пилот WarShip'a (Пилот JumpShip'a или Пилот DropShip'a, минимум INT 6, нельзя иметь Черту TDS)

События: Не делайте бросок для событий Подготовки в КомГвардии

Следующий Путь: Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Подготовка в «Гневе Блейка» (часть этого прохождения)

Подпуть: Подготовка в «Гневе Блейка»

Требуется Подготовка в КомГвардии (только Бронепехотинец, Морской Пехотинец и МехВоин)

Хотя и не настолько опасные, как ЭУКД Синдиката Драконов – больше из-за скрытной натуры этой организации, чем из-за способностей, – специальные войска КомСтара – ROM – имеют в своём распоряжении беспрецедентный источник – всю коммуникационную сеть КомСтара. Техника крайне жёсткой подготовки, вместе с почти неограниченным финансированием, сделало «Гнев Блейка» одним из наиболее эффективных во Внутренней Сфере войск подобного рода.

Время: 4 года

Минимумы Атрибутов: INT 5, BOD 5, RFL 6

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, RFL +1, CHA – 1

Черты: Полномочие, Отвага, Продвижение, ТС (2), На Всю Жизнь, Причуда/Преданность КомСтару

Навыки: Действие +1, Маскировка +2, Восприятие +2, Мудрость Улиц/Любая +3, Тактика/Любая соответствующая +3, +2 к половине (округляя вверх) Навыков Военной Сферы персонажа

Сферы: Спецназовец, МехВоин, Аэрокосмический Пилот

Следующий Путь: Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4) или Тайные Операции (4)

Подпуть: Исследовательский Корпус

Требуется Служба в КомСтаре (только Аэрокосмический Пилот, Пилот DropShip'a, Морской

Пехотинец, Пилот JumpShip'a, Командир Корабля и Пилот WarShip'a). Нельзя иметь Черту TDS

В 2947 году примас Адрианна Симс создала Исследовательский Корпус для расширения человеческих знаний о Вселенной, обследования новых миров для колонизации и обеспечения раннего оповещения об опасности Внутренней Сфере. Вряд ли она могла знать, что обнаружение заблудившимся кораблём Исследовательского Корпуса клановских миров станет поводом для Вторжения. Независимо от этого, благодаря неустанной работе Корпуса, практически во всех областях астрономии были сделаны большие шаги вперёд. Эти открытия стали стимулом для дальнейших исследований и авантюрных предприятий.

Время: 6 лет

Минимумы Атрибутов: INT 5, BOD 4, RFL 4

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, STR –1

Навыки: Академичность/Любая +2, Административность +1, Карьера/КомСтар +1, Язык/Любой +2, Язык/Любой +1, Операции при 0-гравитации +3

Сферы: Выберите одну из следующих Сфер, подчиняясь приведённым предпосылкам: Пилот DropShip'a (минимум DEX 5), Пилот JumpShip'a (Сфера Пилот DropShip'a, минимум INT 6), Планетарный Инспектор (минимум INT 6), Командир Корабля (минимум RFL 6), Учёный (Путь Университет, минимум INT 7)

Следующий Путь: Путешествие (4), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Свободный Торговец (4), Служба в КомСтаре (4), Исследовательский Корпус (4)

СЛУЖБА В «СЛОВЕ БЛЕЙКА»

Только для принадлежности «Слово Блейка»

Аколиты «Слова Блейка» и члены его милиции концентрируются вокруг ГИГ-станций и исследовательских учреждений, разбросанных по Лиге Свободных Миров, Конфедерации Капеллы и в обширных секторах Периферии. Эти посты могут оказаться как весьма полезными в плане образования, так и очень опасными.

Время: 2 года

Пороговые значения Атрибутов: INT +1

Навыки: Карьера/«Слово Блейка» +1, Административность +1, Компьютеры +2, Интересы/Писания Джерома Блейка +3, Язык/Любой +1, Переговоры +1, Академичность/Любая +1

Предыдущий Путь: Высшая Школа (2), Наёмное Отродье (2), Военная Школа (2), Подготовительная Школа (2), Военная Академия (3), Вербовка на Военную Службу (3), Полицейская Академия (3), Технический Колледж (3), Университет (3), Гражданская Работа (4), Аспирантура (4), Служить и Защищать (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Служба в КомСтаре (4)

Следующий Путь: Если прохождение этого Пути первое, то только Подготовка «Слова Блейка» (предписано, часть этого прохождения), Подготовка милиции «Слова Блейка» (предписано, часть этого прохождения); после последующих прохождений этого Пути – Служба в «Слове Блейка», Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Служба в КомСтаре (4)

События Пути Служба в «Слове Блейка»

- 2 Захвачен и подвергся пыткам агентов ROM КомСтара [Нетрудоспособный (2), Непривлекательность, и выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (3), Дурная Привычка (2)]
- 3 Захвачен агентами разведки Великого Дома [Враг (3), Амнезия]
- 4 Вас пострадали в ужасном несчастном случае на ГИГ-станции [Плохое Зрение (2), Плохой Слух (3)]

- 5 ROM допрашивала вас как возможного предателя [Клеймо/Сомнительная лояльность (2), Причуда/Параноик]
- 6 Ваш путь пересёкся с плохим членом другой фракции [Враг (2), Плохая Репутация (2)]
- 7 Давление вероучения просто невыносимо [Дурная Привычка, Интроверт]
- 8 Получив своё первое назначение, вы узнали о себе кое-что новенькое [Синдром Дезориентации в Пространстве (TDS)]
- 9 Вы проводили слишком много времени при искусственном освещении [Куриная Слепота]
- 10 Дабы избежать пристального внимания ROM, вы с головой окунулись в чтение технических руководств [Техника/Любая +3, Плохое Зрение]
- 11 Ваше первое назначение оказалось ужасающе скучным – выполнение на ГИГ обязанностей ремонтника [Техника/Средства Связи +2]
- 12 Во время путешествий в различные ГИГ-учреждения «Слова Блейка» вы нашли новых друзей [Контакт]
- 13 Колоссальный трафик ГИГ-сообщений отнимает всё ваше время, но зато вы теснее познакомились со своим ремеслом [Средства Связи/ГИГ +5]
- 14 Выбранный вашей фракцией «Слова Блейка» для специальной миссии, вы получили превосходное денежное снабжение и оснащение оборудованием [Богатство (2), ТС (2)]
- 15 Вы проводите массу времени с друзьями из милиции [Пистолеты +3, Винтовки +2, Контакт]
- 16 Вы привлекли внимание высокопоставленного члена фракции [Продвижение (4), Обширные Связи (2), Протокол/«Слова Блейка» +3]
- 17 Вас избрали для специальной «изнурительной подготовки» [Сопrotивляемость Боли, Допрос +2, Первая Помощь +2, BOD +1]
- 18 Одарённый от природы, вы впитывали всё, чему вас учили, и даже больше [Быстрая Успеваемость, +3 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути]
- 19 Ваши выдающиеся усилия привлекли к вам внимание высокопоставленного представителя КомСтара [Полномочие, Продвижение (6), Контакт (2), Хорошая Репутация (2), Богатство (4)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

Предписанный Подпуть: Подготовка в «Слове Блейка»

Требуется Служба в «Слове Блейка»

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: INT 4, DEX 4

Навыки: Средства Связи/ГИГ +3, Административность +1, Техника/ Любая +1, Карьера/«Слова Блейка» +1, Компьютеры +2

Сферы: Выберите одну из следующих Сфер, подчиняясь приведённым предпосылкам: Гражданский Тех; Политик; Учёный (*минимум INT 6*)

События: Не делайте бросок для событий Аколита «Слова Блейки»

Следующий Путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Университет (3), Служба в «Слове Блейка» (4)

Предписанный Подпуть: Подготовка в милиции «Слова Блейка»

Требуется Служба в «Слове Блейка»

Когда входите на Подпуть Подготовка в милиции «Слова Блейка», воспользуйтесь Путём Военная Академия (см. с.40, *МВЗ*). Если не сказано иначе, следуйте всем правилам для Пути Военная Академия; минимумы Атрибутов, время, Черты и

Навыки, приведённые ниже, заменяют те, которые указаны для Пути Военная Академия.

Минимумы Атрибутов: INT 4, BOD 4

Время: 5 лет

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость (2), Обширные Связи, ТС (2)

Навыки: Стратегия +2, Тактика/Любая +2, +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки, +2 к любым трём другим Навыкам, Карьера/«Слова Блейка» +1

Сферы: Следующие Сферы добавляются к тем, которые приведены в Подпути АИТ Пути Военная Академия:

Пилот JumpShip'a (Пилот DropShip'a, *минимум INT 5*, нельзя иметь Черту TDS)

Пилот WarShip'a (Пилот JumpShip'a или Пилот DropShip'a, *минимум INT 6*, нельзя иметь Черту TDS)

События: Не делайте бросок для событий Подготовки в милиции «Слова Блейка»

Следующий Путь: Подготовка в «Свете человечества» (часть этого прохождения), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4)

Предписанный Подпуть: Подготовка в «Свете человечества»

Требуется Подготовка в милиции «Слова Блейка» (только Бронепехотинец, Морской Пехотинец и МехВоин)

Когда в 3052 году в КомСтаре произошёл раскол, 70% оперативников ROM сформировали «Слова Блейка», образовав корпус обученного персонала такого уровня, до которого ROM КомСтара не дотягивал. Как только «Слова Блейка» реорганизовало ROM, его спецвойска стали объектом пристального внимания. Ссылаясь на слова, сказанные Конрадом Тойямой в отношении логотипа КомСтара, этот род войск называли «Светом человечества». Набранный из ветеранов, даже в этой организации фанатиков прославившихся фанатизмом, «Свет человечества» может оказаться одним из наиболее жестоких и опасных образцов подразделений спецвойск, существовавших когда-либо.

Время: 4 года

Минимумы Атрибутов: WIL 5, BOD 5, RFL 6

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, RFL +1, СНА –1

Черты: Сопrotивляемость Яду, Продвижение, Причуда/Преданность ROM'у (2), Полномочие, ТС (2)

Навыки: Допрос +2, Запугивание +2, Восприятие +2, Тактика/Любая соответствующая +3, +2 к половине (округляя вверх) Навыков Военной Сферы персонажа

Сферы: Спецназовец, МехВоин

Следующий Путь: Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4) или Тайные Операции (4)

ОБРАЗЦЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Далее в этой секции даётся 4 образца персонажей, которые были созданы так же, как и персонажи на с.62-77, *МВЗ*. В описании каждого персонажа даются его иллюстрация, история и рекордшит, что позволяет использовать эти персонажи вместе с персонажами, представленными в *МВЗ*.

Новички могут воспользоваться ими, чтобы начать играть прямо сейчас, без погружения в процесс создания персонажа. Игроки могут также взять эти образцы за основу своих собственных персонажей, изменяя их Навыки и Черты на другие, эквивалентные по значению (по усмотрению гейм-мастера). В конце концов гейм-мастер может использовать эти персонажи как главные НИПы (см. с.205, *МВЗ*).

ПОЛЕВОЙ УЧЁНЫЙ

Оба ваших родителя были членами Объединённого Воинства Синдиката Драконов, когда повстречали друг друга на недавно завоёванной в 4-й Наследной войне планете Мардук. Будучи оба в годах, они, поженившись, решили уйти в отставку из ОВСД, они сумели найти работу в качестве советников и пилотов-испытателей завода «Виктори БэтлМех продакшн» (бывший «Норс БэтлМех Уоркс») на Мардуке, где вы и родились в 3033 году¹.

Благодаря связям ваших родителей вас смогли устроить в престижную военную школу на Мардуке. Вы прославили свою семью – вас величали не иначе как ребёнок-гений, весьма одарённым в области военных наук и достойным дальнейшего углубленного их изучения. Однако ваше же собственное высокомерие и стало причиной вашего падения – один из ваших весьма экзотических опытов уничтожил несколько бесценных артефактов².

Невероятно обескураженный уроном чести семьи, вы направились в единственно возможное место – в КомСтар. Поклявшись никогда не повторять ошибок, вы с головой окунулись в учёбу. И вновь ваши выдающиеся способности дали о себе знать – вы быстро делали карьеру, получив власть проводить исследования в любых полевых условиях, которые вы пожелаете³.

Вы попросили разработать для вас более углубленные учебные планы, и КомСтар не стал экономить, позволив вам получить шанс поступить в лучшие «одобренные» университеты. С непреодолимым влечением к астрономии, вы проводили бесчисленные часы над книгами, расширяя свои знания о Вселенной и основах наук. Стремясь отплатить КомСтару за веру в вас, вы закончили свои университетские курсы за половину обычного времени⁴.

Как только вы вернулись к действительной службе в КомСтаре, единственным отделом, где вы могли применить полученные знания, стал Исследовательский Корпус. Используя свою репутацию как движущей силы, вы сделали свой собственный выбор: миссия в Rimward-оперативной области. Ближе к концу миссии, которую вы осуществляли на мирах терранского коридора, на вас напали войска из 1-го дивизиона «Слова Блейка». Пережитое оставило на вас неизгладимые физические и психологические шрамы⁵.

Постоянно углубляя свои знания, вы начали задаваться вопросом – не мешает ли политическая неразбериха в КомСтаре вашим амбициозным устремлениям. Может быть, пришло время двигаться в новом направлении?



¹ Принадлежность: Синдикат Драконов (с.26, MW3); Действие 1: Раннее Детство (Синий Воротничок) - Результат броска события 10 (с.33, MW3)

² Действие 2: Взросление (Военная Школа) - Результат броска события 12, затем 6, 10 (с.38, MW3)

³ Принадлежность: КомСтар (с.13); Действие 4: Настоящая Жизнь(Служба в КомСтаре: Подготовка в КомСтаре) - Результат броска события 18 (с.17)

⁴ Действие 3: Высшее Образование (Университет: Основы Наук) - Результат броска события 10 (с.46, MW3)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь(Служба в КомСтаре: Исследовательский Корпус) - Результат броска события 3 (с.17)

Weight 78 kg

MECH WARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	4	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	6	—	8
Reflexes	6	—	8
Intelligence	8	-1	8
Willpower	6	—	8
Charisma	4	—	9
Edge	4	—	9
Social Standing	4	—	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/Inner Sphere History	+1
Academic/Military History	+1
Academic/Physical Sciences	+3
Administration	+1
Archery	+0
Art/Oral Tradition	+1
Bureaucracy/ComStar	+0
Career/ComStar	+1
Career/Military Scientist	+1
Career/Scientist	+2
Career/Soldier	+0
Comms/Conv.	+1
Comms/HPG	+1
Computers	+3
Cryptography	+1
Interest/Astronomy	+1
Language/English	+1
Language/Japanese	+1
Language/Mandarin (Chinese)	+1
Martial Arts/Karate	+0
Martial Arts/Military	+0
Negotiations	+0
Perception	+3
Pistols	+0
Rifles	+0
Strategy	+0
Streetwise/Draconis Combine	+0
Tactics/Infantry	+1
Technician/Comms	+0
Training	+2
Zero-G Operations	+1

TRAITS

Combat Paralysis
Commision/Rank (2): Adept
Enemy: Word of Blake (2)
Fast Learner
Good Reputation (2): Irurzun Prefecture
Quirk/Xenophobia
Stigma/Fanatical

Wealth (2)
Well-Equipped

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Ablative/Flak Suit	AV (M/B/E/X)	2	4	5	2
Type B: Heavy Combat Gloves	AV (M/B/E/X)	3	4	4	3
Type C: Combat Boots	AV (M/B/E/X)	2	3	3	1
Type D: Parka	AV (M/B/E/X)	1	0	0	0

Fatigue

Fatigue $\leq$ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
 +1 TN per Fatigue $>$ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☒
 Unconscious if Fatigue $>$ (2 x WIL)

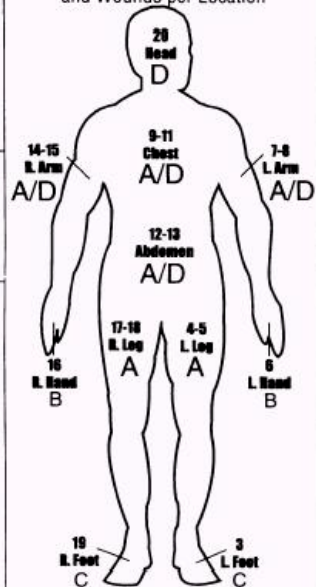
Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
 Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
 Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
 Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
 Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
 Total Wound Value of all Wounds: _____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D)
and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Laser Pistol	4•3D6	E	15 / 35 / 80 / 225	10†	
			/ / /	—	
			/ / /	—	
			/ / /	—	
			/ / /		

† Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

- Fatigues
- 2 HC Military Power Pack (300 Pwr ea.)
- HC Power Pack (30 Pwr)
- Solar Recharger
- Long-Range Communication Kit
- Personal Computer
- Scanalyzer
- Noteputer
- Electronic Compass
- Emergency Rations
- Advanced Medical Kit
- Personal Enviro Bag
- Deluxe Tool Kit

Rangefinder Binoculars

C-bills: 62

Movement (W/R/S): 10 / 20 / 40

Experience Points: 0

МОЛОДОЙ СТРЕЛОК

Хотя работа ваших родителей на деревообрабатывающем предприятии Хсиена и обеспечила довольно неплохие условия жизни, вы выросли в скудной обстановке, а большую часть своей жизни провели на улицах. Конечно, улицы любого крупного метрополиса в лучшем случае весьма опасны. Затронуто это и вас, когда ваш лучший друг был убит прямо на ваших глазах, а сами вы едва избежали подобной участи¹.

Поклявшись кардинально изменить свою жизнь к лучшему, но, едва вы начали обучение в публичной школе, как началась операция «Гуэрреро», совместное наступление войск Конфедерации Капеллы и Лиги Свободных Миров, затронувшее все миры марки Сарна, что в Федеративном Содружестве. Хотя наёмное подразделение «Бронекавалерия МакКэррона» и завоевало вашу планету, установив правительство от имени Конфедерации Капелла, вскоре они покинули планету, и вакуум власти был заполнен несколькими фракциями, каждая из которых пыталась установить полный контроль над планетой. Неожиданно вы оказались членом партизанской ячейки сопротивления, решив помочь своей фракции получить контроль над правительством планеты. Ваши действия привели к появлению нескольких сильных врагов, включая и барона Луиса Монтон 5-го, лидера одной из фракций, стремившихся к власти над планетой.

Через 5 лет вы, наконец, смели все препятствия на пути к месту в правительстве, и к власти пришла ваша фракция. Ваша репутация (плохая она или хорошая зависит от того, кто слушает) стала широко известна. В благодарность за помощь партизанским бойцам — многие из которых были подростками, — помогавшим новому губернатору Хсиена прийти к власти, он выпустил указы, в которых он поблагодарил всех помогавших ему и богато одарил их².

Однако, так долго прожив в условиях постоянной войны, вы поняли, что банальность обычной жизни — не для вас.

Имея такие примечательные воинские способности, которые можно продавать очень дорого, вы готовы встретить лицом к лицу любой вызов.



¹ Принадлежность: Марка Хаос (с.12); Действие 1: Раннее Детство (Улица) - Результат броска события 8 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Молодёжная Война) - Результат броска события 18, потрачен Лимит на переброс (с.14)

Name Young Gun

Affiliation Chaos March

Age 16

Height 1.41 m

Weight 41 kg

MECH WARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	4	—	8
Body	6	—	8
Dexterity	6	—	8
Reflexes	7	-1	8
Intelligence	5	—	8
Willpower	7	-1	8
Charisma	4	—	9
Edge	7	-1	9
Social Standing	2	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Fast Talk	+0
First Aid	+0
Language/English	+1
Language/Mandarin (Chinese)	+0
Perception	+1
Shot Gun	+2
Scrounge	+0
Stealth	+0
Streetwise/Chaos March	+1
Survival	+1
Tactics/Infantry*	+0

* Natural Aptitude

TRAITS

Bad Reputation (3): Capellan Confederation
Brave
Combat Sense
Contact (2): Governor of Hsien
Enemy (2): Baron Luis Montog V
Quirk/Hostile to other Affiliations
Quirk/Paranoid
Sixth Sense
Toughness
Wealth (2)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Flak Vest AV (M/B/E/X) 1 / 5 / 1 / 3
Type B: Heavy Combat Gloves AV (M/B/E/X) 3 / 4 / 4 / 3
Type C: Combat Boots AV (M/B/E/X) 2 / 3 / 3 / 1
Type D: _____ AV (M/B/E/X) _____

Fatigue

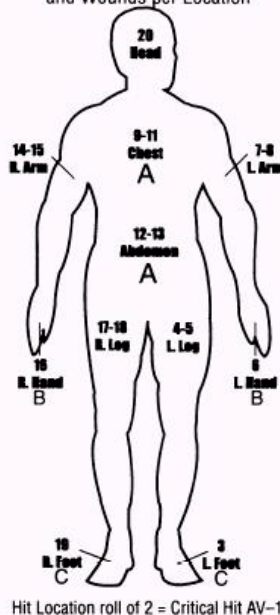
Fatigues WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue > WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Weapons

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Knife	1•1D6	M	— / — / — / —	—	
Pump-Action Shotgun	1•6D6	B	4 / 10 / 20 / 45	6	Splash
Sonic Stunner	0•4D6	E	2 / 5 / 7 / 10	1†	Subduing
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

† Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Fatigues
Pump-Action Shotgun Reloads (10)
HC Power Pack (30 Pwr)
HC Military Power Pack (300 Pwr)
Military Microcommunicator
Advanced Medical Kit
Energy Weapon Clean/Repair Kit
Federated Long Rifle Reloads (10)
Submachine Gun Reloads (10)
Holster
Holster
C-bills: 3,137
Movement (W/R/S): 11/21/42
Experience Points: 0

МЕХВОИН-ФАНАТИК

Ваш отец был управляющим компанией «Имстар Аэроспейс», тайно спонсируемой правительством. За его службу государству, генерал-капитан лично наградил вашего отца титулом баронета и осыпал золотом. Покинув службу, он поселился в горах Нового Гринленда, что на мире Новая Олимпия, чтобы быть ближе к увлечению своей жизни: аэрокосмическим истребителям, имевшимся в распоряжении аэрокосмической школы им. Ллойда Марика-Стэнли. Хотя вы и выросли в окружении аэрокосмических лихачей – что привело к появлению врага в лице лётного инструктора, который ненавидел «богатеньких детишек», – большую любовь вы чувствовали к Мехам¹.

Т.к. деньги для вас не были проблемой, вы уговорили своего отца послать вас учиться в военную школу города Дариенбад, с надеждой поступить в Институт МехВоинов им.Эллисона, находившийся рядом с городом. Хотя вы и попали в школу, вас очень заинтересовались ГИГ-учреждением КомСтара, находившимся между Дариенбадом и ИМиЭ. Постепенно вы стали закадычным другом одного из аколитов, хотя вы и были на мирах, необслуживаемых КомСтаром. Он начал формировать ваши взгляды на жизнь в гораздо большей степени, чем школа, в которой вы учились. И тут во время обучения случился ужасный несчастный случай, стоившего вам пальца ноги одной ноги и практически всей стопы другой. Хуже всего было то, что из-за политической целесообразности вина за этот несчастный случай была возложена на вас. Крайне озлобившись, вы начали думать, что может быть выбранный вами путь всё-таки не для вас².

Вы сказали своим родителям, что хотели бы присоединиться к КомСтару, и они, в конце концов, уступили вашим просьбам. Вскоре после того, как вы оказались в КомСтаре, произошли известные события на Токкайдо, а в КомСтар произошёл раскол. Вы оказались в «Слове Блейка», а свою преданность доказали тем, что устроили жесточайшую чистку. Накачанная соответствующими идеями, вы стали членом радикальной фракции «Тойяма». Учитывая вашу военную подготовленность и ваш возраст, фракция послала вас на Гибсон, новую «столицу» блейкистов. Где вы попали в недавно организованную академию МехВоинов, обеспечивая в нём отсутствие комстаровских предателей. За время своего пребывания здесь, вы также преуспели и как слушатель курса для МехВоинов³.

По завершении вашего обучения на МехВоина, ваша полная самоотдача делу, навыки и академичность позволили вам влиться в недавно сформированный «Свет человечества», спецвойска ROM. Ваш феноменальный успех в подготовке привлёк к вам внимание прецента самого Камерона Сент-Джеймса, новоизбранного лидера секты «Тойяма» и в последующем военного прецента милиции «Слова Блейка»⁴.

Пройдя начальную подготовку в «Свете человечества», вы поняли, что вы можете действовать в любой местности или в любой ситуации и сможете послужить будущим целям «Слова Блейка».



¹ Принадлежность: Лига Свободных Миров (с.28, MW3); Действие 1: Раннее Детство (Знать) - Результат броска события 8 (с.34, MW3)

² Действие 2: Взросление (Военная Школа) - Результат броска события 3 (с.38, MW3)

³ Принадлежность: «Слово Блейка» (с.13); Действие 4: Настоящая Жизнь(Служба в «Слове Блейка»: Подготовка в милиции «Слова Блейка») - Результат броска события 14 (с.18)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь(Служба в «Слове Блейка»: Подготовка в «Свете человечества») - Результат броска события 16, потрачен Лимит на переброс (с.18)

Name Zealot MechWarrior

Affiliation Word of Blake: Toyama Faction

Age 27

Height 1.67 m

Weight 70 kg

MECH WARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	5	—	8
Body	6	—	8
Dexterity	6	—	8
Reflexes	7	-1	8
Intelligence	7	-1	8
Willpower	8	-1	8
Charisma	3	+1	9
Edge	3	+1	9
Social Standing	5	—	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/Military History	+1
Academic/Philosophy and the Word of Blake	+0
Academic/Star League History	+1
Administration	+0
Art/Body Painting	+0
Career/Soldier	+2
Career/Word of Blake	+0
Comms/Conv.	+0
Computer	+0
First Aid	+1
Gunnery/Ballistic/Humanoid	+2
Gunnery/Laser/Humanoid	+2
Gunnery/Missile/Humanoid	+2
Interest/Writings of Jerome Blake	+1
Interrogation	+0
Intimidation	+0
Language/English	+1
Language/Greek	+0
Language/Spanish	+0
Language/Romanian	+1
Leadership	+1
Martial Arts/Military	+2
Haymaker ^A , Neck Jab ^B	
Navigation/Ground	+1
Negotiations	+0
Perception	+0
Piloting/Mech	+2
Protocol/Free Worlds League	+0
Protocol/Word of Blake	+1
Rifles	+1
Sensor Operations	+2
Strategy	+0
Tactics/Mech	+2

^AOpponent's TN to hit +3; you cannot inflict damage

^BTN to hit +2; if successful, opponent is knocked prone

TRAITS

Commission/Rank (6): Demi Precentor
Contact (2): Cameron St. Jarnais
Enemy (2): ComStar
Enemy: LMS Flight Instructor
In For Life: Word of Blake
Lost Limb: Top of right foot
Poison Resistance
Quirk (2)/Loyalty to ROM
Quirk (2)/Loyalty to Word of Blake
Stigma (2): Fanatic
Vehicle (6): Toyama [75]
Wealth (4)
Well-Connected (2): Free Worlds League
Well-Equipped (4)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Flak Suit	AV (M/B/E/X) 1 / 5 / 1 / 3
Type B: Combat Boots	AV (M/B/E/X) 2 / 3 / 3 / 1
Type C: Parka	AV (M/B/E/X) 1 / 0 / 0 / 0
Type D: _____	AV (M/B/E/X) / / / /

Fatigue

Fatigue ≤ WIL ☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue > WIL ☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

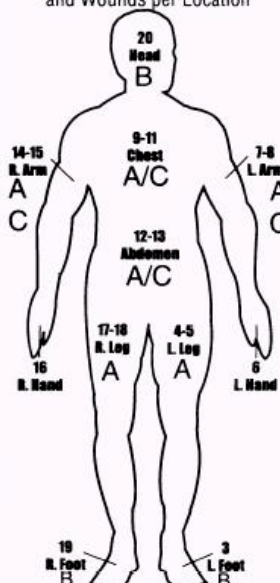
Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Sternsnacht	3•6D6	B	5 / 15 / 38 / 70	3	See *
Gyrojet Rifle	4•5D6	B	35 / 90 / 275 / 500	10	See **
_____	_____	_____	/ / / /	_____	_____
_____	_____	_____	/ / / /	_____	_____

* Range Modifiers: +0/+3/+6/+11. ** No AP reduction for Extreme Range

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Sternsnacht Reloads (10) _____
Holster _____
Flash Suppressor (JAF-05) _____
Vibro Lock Pick Set _____
HC Micro Power Pack (20 Pwr) _____
Slugthrower Clean/Repair Kit _____
Military Microcommunicator _____
Long-Range Communications Kit _____
Gyrojet Rifle Reloads (10) _____
C-bills: 17,564 _____

Movement (W/R/S): 12 / 22 / 44

Experience Points: 0

МЕХВОИН-ЭКСПЕРТ

Ваши родители были одними из миллиардов работяг, вращавших колёса Великих Домов Внутренней Сферы, а сами вы родились в секторе Силезия города Солярис. С молодых ногтей пристрастившись к спорту, вы научились плавать раньше, чем стали ходить, а играть в футбол начали ещё до поступления в начальную школу¹.

Во время получения высшего образования – точная копия образования любого другого из миллионов – вы избавились от всех своих иллюзий. Понимая, что вы когда-нибудь вырастаете и станете точно таким же синим воротничком, как и ваши родители, вы стали прятаться от мира в головид-шоу. Видя, как ваши умения улетучиваются – вместе с социальным статусом, – вас всё больше и больше стали привлекать игры на Солярисе 7: дуэли Мехов. По-прежнему увлекаясь спортом, вы вскоре были очарованы этим «спортом» для взрослых, быстро став кабинетным экспертом по всем бойцам, конюшням и аренам².

Ваши родители, крайне встревоженные вашим упадочным настроением, пошли на многое, чтобы вы попали на интернатуру в конюшни «Линч». Едва начав своё обучение на МехВоина, вы обнаружили, что ваше увлечение играми не прошло даром – вы знали многие имена и места, и у вас обнаружился природный дар избегать всевозможных тёмных и неприятных моментов, связанных с Играми Соляриса³.

Завершив своё обучение, вы начали сражаться на аренах, скованные 4-летним контрактом. Уже в течении первых 2-х лет у вас появился впечатляющий список побед, что принесло вам богатство и известность, далеко превосходивших самые смелые ваши мечты. Однако в это время Альянс Лиры отделился от Федеративного Содружества, и между вами и МехВоином с принадлежностью к Федеративным Солнцам из конюшни «Чёрная Звезда» появилась вражда⁴.

Во второй половине срока вашего бойцовского контракта вы обнаружили оборотную сторону Игр Соляриса. Это вынудило вас принять трудное решение – рано уйти из игр и начать новую жизнь в качестве сильного закулисного брокера⁵.

В вашей новой карьере – как потенциально мощного игрока конюшни «Линч» – вы приобрели как врагов (это преимущественно вежливые бюрократы, не любящие отставных МехВоинов, лезущих не в свои дела), так и друзей (включая и МехВоина Виктора Вандергриффа, одного из МехВоинов Соляриса, входящего в двадчатку лучших). С подвешенным языком и хорошей репутацией, вы убедили владельца конюшни «Линч» позволить вам поддержать несколько новых пилотов, что, в свою очередь, сказалось бы на классе конюшни, она превратилась бы в учреждение открытого класса. Но всё рухнуло – все новые пилоты погибли или были серьёзно ранены, что стоило вам и конюшне колоссальной суммы денег⁶.

Сейчас Тревор Линч – ваш враг, а сами вы имеет репутацию неудачника. Вдобавок вы стали довольно робко относиться к работе, и пока у вас нет уверенности в том, что вы готовы снова выйти на арены. Может быть, пришло время посмотреть Вселенную?



¹ Принадлежность: Альянс Лиры (с.29, MW3); Действие 1: Раннее Детство (Синий Воротничок) - Результат броска события 9, потрачен Лимит на переброс (с.33, MW3)

² Действие 2: Взросление (Высшая Школа) - Результат броска события 6 (с.38, MW3)

³ Действие 3: Высшее Образование (Интернатура в Конюшне: Подготовка на МехВоина) - Результат броска события 14 (с.14)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Игры Соляриса 7) - Результат броска события 16 (с.16)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Игры Соляриса 7) - Результат броска события 11 (с.16)

⁶ Действие 4: Настоящая Жизнь (Свой на Солярисе) - Результат броска события 2 (с.16)

Name Expert MechWarrior

Affiliation Lyrn Alliance

Age 25

Height 1.80 m

Weight 77 kg

MECH WARRIOR

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	5	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	7	-1	8
Reflexes	8	-1	8
Intelligence	6	—	8
Willpower	5	—	8
Charisma	6	—	9
Edge	5	—	9
Social Standing	3	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Acting	+1
Appraisal	+0
Bureaucracy/Solaris VII ^A	+2
Career/MechWarrior	+1
Career/Stable Manager	+0
Computer	+0
Fast Talk	+1
Gambling	+2
Gunnery/Ballistic/Humanoid	+1
Gunnery/Laser/Humanoid	+3
Gunnery/Missile/Humanoid	+1
Interest/Holovid Game Shows	+1
Interest/Soccer	+0
Language/English	+1
Language/German	+1
Martial Arts/BattleMech	+2
Dodge ^B , Sweep ^C	
Negotiations	+1
Perception	+1
Piloting 'Mech	+2
Pistols	+1
Seduction	+1
Sensor Operations	+2
Streetwise/Solaris VII	+1
Swimming	+0
Tactics/Mech	+1

^A Natural Aptitude

^B Opponent's TN to hit +1 if you pilot Assault 'Mech, +2 if Hvy/Med 'Mech, +3 if Lt 'Mech; your 'Mech cannot inflict damage. (p. 12)

^C Follows Push maneuver but TN to hit is -4. (p. 12)

TRAITS

Contact: High School Instructor

Contact: Victor Vandergriff

Enemy: Federated Suns MechWarrior

Enemy: Petty Bureaucrat

Enemy (3): Trevor Lync

Stigma/Loser

Timid

Vehicle (2): WLF-2 Wolfhound [35]

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Leather Jacket	AV (M/B/E/X) 1 / 1 / 0 / 1
Type B: Leather Vest	AV (M/B/E/X) 1 / 1 / 0 / 1
Type C: Leather Shoes	AV (M/B/E/X) 1 / 1 / 0 / 1
Type D:	AV (M/B/E/X) / / / /

Fatigue

Fatigue ≤ WIL	XXXXXX□□□□□□
+1 TN per Fatigue > WIL	XXXXXX□□□□□□
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)	

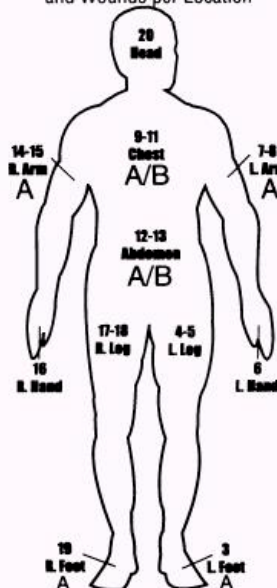
Wounds

Grazing Wounds (WV 1):	
Minor Wounds (WV 2):	+1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4):	+2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8):	+3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16):	Knockout
Total Wound Value of all Wounds:	*

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Sonic Stunner	0•4D6*	E	2 / 5 / 7 / 10	1†	Subduing
			/ / / /		
			/ / / /		
			/ / / /		

* See weapon description for rules. † Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Micro Power Pack (Pwr 15)

Civilian Microcommunicator

Pants, Shirt

C-bills: 595

Movement (W/R/S): 13/23/46

Experience Points: 0

БОЙ МЕХОВ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Стоит ли посещать Солярис 7 без визита на дуэли БэтлМехов, неважно, в каком качестве – их участника или зрителя? Нижеследующие правила добавляют играм *MW3* сражения на БэтлМехах с достаточной опасностью и возбуждением, чтобы вы всегда хотели стать свидетелем дуэли Мехов!

Эти правила полностью интегрируют БэтлМехи и другие транспортные средства в игру *MW3*. Учтите, что в отличие от правил *Сражения на ТС*, которые приведены в *MW3*, с.126, приведённые здесь правила базируются на игровой системе *MW3*, а не на системе *BattleTech*, и поэтому нет никакой необходимости отыгрывать игру *BattleTech*. всё, что нужно, – это рекордшита *BattleTech* для каждого Меха и машины, участвующих в игре.

С добавлением в игру *MW3* боевых единиц масштаба *BattleTech* все боевые единицы в игре – от персонажей на земле до пилотов в их Мехах – могут участвовать в ней, используя одни и те же правила. Это упорядочивает и упрощает игру, а гейм-мастер может устраивать бои гигантских БэтлМехов или танков таким же образом, что и бой пеших персонажей, с применением или без такового миниатюр и гексагональных карт.

Важно помнить, что эти правила не предназначены для замены тактических боевых игр *BattleTech*. Как и в случае с правилами игры *MW3*, которая не является по-настоящему тактической боевой игрой на уровне пехоты, данные здесь правила пригодны для использования преимущественно в те моменты, когда персонажи сражаются в кратких стычках, находясь внутри машин, или когда машины являются частью войск противника. Сражения типа «Бой насмерть» будет, вероятнее всего, разобрать лучше с использованием правил *BattleTech*, а правила конвертации *MW3* можно найти в основной книге правил.

Используя эту систему, бой разбирается с использованием правил *MW3* и отыгрывается как ситуация в ролевой игре: гейм-мастер устраивает игровую сцену, зачастую лишь с кратким описанием области и противника. Затем происходит само сражение, но в виде плавного рассказа, а не строгой симуляции сражения, как в *BattleTech*. Точные расположения Мехов и персонажей на поле боя отслеживать не нужно, нужно лишь определить общее местонахождение – либо словесно, либо обозначить на листке бумаги, показав имеющуюся местность и другие особенности. Вместо определения линии взгляда, следования строгим правилам и использования измерительного инструмента, игрок может просто сказать, что его Мех «укрылся за этими скалами».

Как и в сражении пеших персонажей, состыковка таких ситуаций, как и ведение игры, возлагается на гейм-мастера. Могут возникать такие моменты, когда гейм-мастер будет устраивать специальные ситуации для состыковки, у нас нет места охватить здесь все могущие возникнуть ситуации (в конце концов, имеется 160-страничная книга по бою Мехов: *Правила Мастера BattleTech (BMR)*).

Просто используйте данные здесь правила для боя Мехов как те правила, которые используются для сражения пеших персонажей. Воспользуйтесь правилами *BattleTech*, если вы хотите использовать бой Мехов в основном как военную игру.

ОБЩИЕ ТЕРМИНЫ

Практически все правила, которые применяются к БэтлМехам, применяются в той же мере и к

традиционным транспортным средствам вроде танков. Для ясности правила описывают ситуации применительно к Мехам, даже если какое-либо правило применяется как к машинам, так и к Мехам. Если правило применяется только к БэтлМехам или традиционным машинам, это будет ясно либо из контекста (танки не имеют рук, которые могут получить повреждения, поэтому правила критических попаданий в активаторы рук к танкам не применяются), либо в правилах об этом будет сказано отдельно. В любых случаях, когда неясно, как поступать, считайте, что данное правило применяется к обеим группам, если это возможно.

НА ЗАМЕТКУ ИГРОКАМ BATTLETECH

Игроки *BattleTech* должны знать, что приведённые здесь правила не являются прямым и буквальным переносом настольной игры *BattleTech*. Некоторые элементы были изменены или упрощены, чтобы облегчить игру и сделать работу с системой *MW3* более гибкой, а также чтобы у играющих было шире игровой выбор. Различия между этими двумя системами сделаны умышленно. Если же вы хотите отыграть обычную игру *BattleTech*, используя при этом персонажей *MW3*, то вам нужно продолжить использование правил *Сражения на ТС*, приведённых на с.126, *MW3*.

Некоторые правила и оборудование не учитывались, дабы облегчить игру, это преимущественно касается различных типов специальных ракетных боеприпасов. Искушённые гейм-мастера не будут испытывать проблем в адаптации этих правил для использования с *MW3*, следуя примерам, приведённым здесь и в *BMR*.

Учтите, что никакие правила в этой секции нельзя рассматривать как официальные правила *BattleTech*. Игроки, использующие в играх *BattleTech* приведённые здесь правила, должны считать их правилами Уровня 3.

РЕКОРДШИТ БЭТЛМЕХА

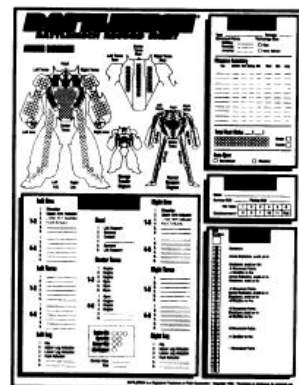
Для каждого БэтлМеха, участвующего в игре, необходимо иметь рекордшит *BattleTech*. Их можно найти в любых книгах *Рекордшита BattleTech*. Рекордшита также имеются и в некоторых других продуктах, вроде *BattleTech*, 4-е издание, и в различных Полевых Руководствах *BattleTech*.

Рекордшит содержит всю информацию, которая нужна для Меха, поэтому в данной секции будет описано не только то, что есть на рекордшите, но и многие базовые правила.

Будем считать, что используется рекордшит БэтлМеха; транспортные средства (не Мехи) используют схожий, но отличающийся рекордшит, что обсуждается в *Рекордшитах ТС* (с.31).

Пехота (включая и персонажей в боевой броне) не используют рекордшита *BattleTech*, они вместо этого отыгрываются как обычные персонажи *MW3*.

В нижеследующих секциях описываются все части рекордшита БэтлМеха, и поправки и дополнения, необходимые для того, чтобы сделать этот лист пригодным в игре *MW3*.





ДАННЫЕ МЕХА ('MECH DATA)

Вверху справа на листе указывается тип Меха, а также его тоннаж и технологическая база (Внутренняя Сфера или Клан) и приблизительный год выпуска.

Остальная информация в этой части рекордшита включает в себя *Пункты движения*, *Список оружия*, *Боеприпасы*, *Охладители* и *Автокатапульты*.

Пункты движения (Movement Points)

Пункты движения (MP) *BattleTech* конвертируются для *MW3* в метры за ход, путём умножения их на 15. Запишите эти значения на рекордшите рядом с пунктами движения.

Подобно персонажам, БэтлМехи способны шагать и бежать, покрывая приведённую дистанцию в каждой акции движения. БэтлМехи также могут уклонения и рывки, движение типа «Рывок» для боевых единиц равно их удвоенному значению проходимых метров за ход пешком.

Прыжок: Некоторые БэтлМехи имеют прыжковые двигатели, позволяющие им прыгать на огромные расстояния. Максимальная дистанция каждого прыжка в метрах равна приведённым пунктам движения, умноженным на 15. Максимальная высота прыжка равна приведённым пунктам движения, умноженным на 6 (максимумов длины и высоты прыжка можно достичь в одном и том же прыжке). Вне боевых ситуаций, когда Мех, к примеру, перепрыгивает через препятствия или прыгает от здания к зданию, прыгающий Мех может покрывать максимальную дистанцию, вдвое превышающую его обычный максимум (т.е. MP Прыжка умножается на 30 м). Максимальная высота такая же.

Список оружия (Weapon Inventory)

В этой части рекордшита приводится всё оружие Меха и игровая информация, которая понадобится вам при его использовании. Дополнительные правила, касающиеся некоторого оружия и оборудования, можно найти в *Оборудовании БэтлМеха*, начиная со с.51.

Ниже приведены расшифровки названий каждой из колонок данных, а в скобках указаны их аббревиатуры, используемые в рекордшите.

Номер (#): Это – количество слотов отдельного оружия, установленного в одной и той же локации. Например, если в этой колонке написано «3», это означает, что данное оружие имеет в данной локации 3 слота.

Тип: Эта колонка определяет тип оружия – к примеру, «Средний лазер» (Medium Laser) или «РДД 10» (LRM 10).

Локация (Loc): В этой колонке указывается локация тела Меха, в которой установлено оружие, в виде аббревиатуры начальных букв локации: к примеру, для правой руки (Right Arm) это будет RA. Локация влияет на то, куда сможет стрелять данное оружие относительно положения Меха (см. *Арки стрельбы*, с.36), а также сколько повреждений оно выдержит (см. *Критическое повреждение*, с.41).

Нагрев (Ht): Критичный элемент при пилотировании БэтлМеха – 'это его избыточное тепло, или нагрев, выделяемое при оружейной стрельбе. Нагрев измеряется в пунктах нагрева, а в данной колонке приводится количество тепла, выделяемое данным оружием при стрельбе. Учтите, что это нагрев отдельного оружия приведённого типа на тот случай, если его количество Номер (#) выше 1. Более подробные сведения о выделении и рассеивании тепла приведены в *Нагреве* (с.48).

Повреждение (D): Это – количество повреждения, наносимого оружием БэтлМехам и другим машинам. Для

разбора повреждения, наносимого персонажам, воспользуйтесь правилами на с.127, *MW3*. Правила для разбора успешных атак можно найти в *Повреждении* (с.40).

Минимальный диапазон (Min): Некоторое оружие имеет минимальный диапазон действия. Это расстояние, в сотнях метров, в котором оружие становится менее эффективным, поскольку оно разрабатывалось для использования против удалённых целей. В приведённом минимальном диапазоне к атакам, совершаемым этим оружием, применяется модификатор к TN +2. За каждые 100 м меньше минимального диапазона применяется дополнительный штраф +2.

Короткий диапазон (S): Это – максимальный короткий диапазон оружия, в сотнях метров.

Средний диапазон (M): Это – максимальный средний диапазон оружия, в сотнях метров.

Длинный диапазон (L): Это – максимальный дальний диапазон оружия, в сотнях метров. Учтите, что оружие, устанавливаемое на Мехам, не имеет Сверхдлинного диапазона, однако и их дальнего диапазона действия вполне хватает для поражения целей в играх *MW3*.

Боеприпасы (Ammo)

БэтлМехи несут ограниченное число боеприпасов для ракетных установок, пулемётов, автопушек и другого баллистического и ракетного оружия. Всякий раз, когда такое оружие стреляет, тратится один залп его боеприпасов. Учтите, что «залп» в данном случае представляет собой единичное использование оружия, а не одну ракету или заряд боеприпасов. например, РДД 20 с 1 т боеприпасов имеет запас ракет на 6 выстрелов, поэтому данное оружие может стрелять 6 раз, всякий раз выстреливая 20 ракет. Пулемёт с 1 т боеприпасов может стрелять 200 раз.

На рекордшите, в Списке оружия каждой боевой единицы, указывается доступное число залпов для каждого оружия. Игрок должен отслеживать число отстрелянных залпов по таблице критических попаданий, ставя после каждого залпа очередную риску рядом с боеприпасом данного оружия. Когда число рисков становится равным количеству боеприпасов в данном слоте, он считается опустевшим. Если БэтлМех больше не несёт боеприпасов данного типа, такое оружие считается не имеющим больше боеприпасов, и до конца игры стрелять им нельзя. Каждое оружие может тратить боеприпасы из любого слота, в котором имеется такой же тип боеприпасов, а боеприпасы к оружию нет нужды размещать в той же локации, что и само оружие. Например, установка РДД 15, установленная в левой руке, может использовать боеприпасы для РДД 15, расположенные в любой локации, но не может использовать боеприпасы для РДД 5, РДД 10 или РДД 20.

Общее число охладителей (Total Heat Sinks)

Каждый Мех имеет некоторое количество охладителей, используемых для рассеивания колоссального тепла, выделяемого оружием при стрельбе и движением самого Меха. В данной секции приводится общее число охладителей. Если охладители являются улучшенными двойными охладителями, это также указывается, а в скобках приводится их общая рассеивающая способность.

Поскольку ход в *MW3* в половину короче хода *BattleTech*, охладители за ход *MW3* могут рассеять лишь половину тепла. Чтобы вы помнили об этом, рядом с полной рассеивающей способностью вы можете записать уменьшенную рассеивающую способность.

Разделите общую рассеивающую способность охладителей (для двойных охладителей она приводится в скобках) на 2, и округлите результат вниз. Итог – количество тепла, рассеиваемого к концу каждого хода MW3.

Более подробно об охладителях смотрите в *Охладителях* (с.49).

Автокатапультирование (Auto Eject)

БэтлМехи оснащены внутренними датчиками, которые обнаруживают взрывы боеприпасов и автоматически катапультируют пилота сразу же, как только это происходит. Данная система может быть отключена или вновь включена во время боя посредством Простого Действия. Текущий статус системы автоматического катапультирования должен постоянно отслеживаться путём зачёркивания соответствующей клетки в данной секции рекордшита.

ДАнные ВОИНА (WARRIOR DATA)

Эта секция в игре MW3 не используется, поскольку содержит сведения из *BattleTech*. Вместо этой секции рекордшита используется рекордшит MW3 вашего персонажа.

ШКАЛА НАГРЕВА (HEAT SCALE)

Здесь отслеживается наращивание нагрева БэтлМеха. К концу каждого хода все игроки должны добавить пункты нагрева, выделенные БэтлМехом. Вычитите тепло, рассеиваемое охладителями БэтлМеха, и любое дополнительное рассеяние тепла, если БэтлМех стоит в водном гексе. Полученный результат может быть положительным или отрицательным. Добавьте этот результат к текущему уровню нагрева, указанному на рекордшите БэтлМеха в секции «Шкала нагрева». Если результат отрицательный, нагрев будет уменьшаться. Если результат положительный, нагрев будет нарастать. Уровень нагрева, отображаемый на шкале нагрева, не может быть меньше 0.

Отмечайте нагрев на шкале нагрева карандашом, поскольку нагрев во время игры будет повышаться и понижаться не один раз.

Когда избыточный нагрев по шкале нагрева достигает отметки «5» или больше, БэтлМех начнёт страдать от побочных эффектов. Они подробно описаны в главе *Эффекты нагрева* на с.49.

Нагрев Меха может и превышать отметку в 30 пунктов. Нагрев, превышающий эту отметку, не страдает от дополнительных эффектов, помимо автоматического глушения реактора, но избыток нагрева отодвигает время повторного запуска реактора Меха, поскольку уровень нагрева должен упасть ниже отметки «30» прежде, чем реактор Меха можно будет запускать вновь. Отметьте любой нагрев, превышающий 30 пунктов, в клетке «Heat Overflow». Если на рекордшите нет такой клетки, просто запишите избыточный нагрев в верхней части шкалы нагрева. Когда будет рассеиваться нагрев, первым должно списываться значение клетки «Heat Overflow», а уже потом нагрев по шкале нагрева.

ДИАГРАММА БРОНИ (ARMOR DIAGRAM)

Набор диаграмм в верхней части рекордшита обычно описывается как просто «Диаграмма брони» и показывает расположение броневых плит БэтлМеха. Каждый кружок (описываемый как бокс) представляет собой 1 пункт брони. Как только оружие попадает и уничтожает броню Меха, игрок должен вычеркнуть соответствующее число боксов брони. В диаграмме брони показаны передняя и тыловая броню торса БэтлМеха, диаграмма внутренней структуры и диаграмма переноса повреждений.

Диаграмма внутренней структуры (Internal Structure Diagram)

Эта диаграмма показывает местонахождения внутренней структуры БэтлМеха и используется для отслеживания повреждения данным локациям. Эта диаграмма показывает, куда пойдёт полученное повреждение или его перенос в другие локации БэтлМеха, если нужная локация уже была уничтожена.

Диаграмма переноса повреждений (Damage Transfer Diagram)

БэтлМехи могут пережить уничтожение некоторых частей тела. Стрелки на этой диаграмме показывают, куда пойдёт избыток повреждения, если нужная локация уже уничтожена.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ (CRITICAL HIT TABLE)

Эта таблица показывает физическое местонахождение важного оборудования БэтлМеха, оружия и боеприпасов. Каждая часть тела Меха, вроде левой руки, правой ноги или центрального торса, описывается как локация. Каждая строка в локации (по 6 строк в голове и ногах и по 12 строк в других локациях) описывается как критический слот, или просто *слот*. Каждый слот представляет собой отдельное оружие или какую-либо часть оборудования, которое можно уничтожить. Некоторое оборудование занимает в Мехе так много места, что требует нескольких слотов.

Серьёзное повреждение может привести к критическому повреждению, которое отмечается в таблице критических попаданий путём зачёркивания определённого слота. Специфические описания эффектов критических попаданий смотрит в главе *Критическое попадание*, с.42.

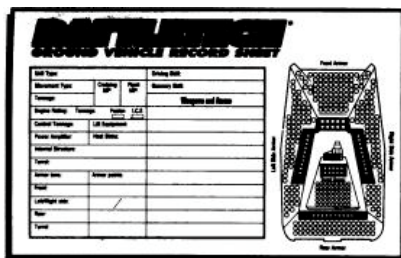
Стоимость (Cost) и Боевая ценность (Battle Value, BV)

Все рекордшиты включают в себя стоимость в С-банкнотах внизу в центре таблицы критических попаданий. Конечно, вряд ли вы сможете приобрести БэтлМех по данной цене. С тех пор, как это орудие войны в плане технологии далеко шагнули вперёд и в основном используются военными или очень крупными корпорациями, игровые персонажи обычно могут получить Мехи либо в качестве трофеев, либо приобрести их на «чёрном рынке» по вздутым ценам. БэтлМехи Внутренней Сферы можно считать имеющими рейтинг оборудования E/D/E; клановские Мехи – F/E/F (см. *Спрос и предложение*, с.129, MW3).

Большинство рекордшитов также включают в себя и Боевую ценность (BV), который в числовом выражении даёт общую оценку боевых качеств данного Меха. Войска, состоящие из равных по BV боевых единиц и примерно равные по количеству боевых единиц, будут сражаться друг с другом примерно на равных, хотя в данном случае не учитываются навыки пилотов этих боевых единиц, местность на поле боя или специфика боевой ситуации. Более подробно о боевой ценности смотрите в *BMR* на с.139.

РЕКОРДШИТЫ ТС

Рекордшит транспортного средства (ТС) позволяет игрокам отслеживать повреждение, полученное отдельными машинами во время боя. Каждый тип машины (наземной, СВВП и военно-космической) использует отличный от других рекордшит, но все они имеют общие черты, описанные ниже. Большинство секций рекордшита машины похожи на соответствующие секции рекордшита БэтлМеха настолько, что никаких дополнительных разъяснений не требуется.



Нужно сразу же отметить, что рекордшит машины не имеет шкалы нагрева и таблицы критических попаданий. Это объясняется тем,

что машинам не нужно отслеживать наращивание нагрева. Эффекты критических попаданий в машины носят более общий характер, нежели у БэтлМехов, что позволило убрать и таблицу критических попаданий. Секция критических повреждений стала гораздо меньше.

ДВИЖЕНИЕ (MOVEMENT)

Транспортные средства вместо Ходьбы и Бега имеют крейсерскую и фланговую скорость, выраженные также в МР, но они в правилах они используются в тех же самых значениях, что и Ходьба и Бег. Если ТС использует движение Ходьба, оно может двигаться на расстояние, равное крейсерским МР, умноженным на 15. Если же оно использует движение Бег, оно может двигаться на расстояние, равное фланговым МР, умноженным на 15, и т.д.

ДИАГРАММА БРОНИ (ARMOR DIAGRAM)

Диаграмма брони с правой стороны рекордшита показывает размещение броневых плит и внутренней структуры машины. Как только оружие уничтожает броню, игрок закрашивает кружки (зачёркивает боксы). Когда закрашиваются все боксы в одной секции, повреждение переходит на смежную внутреннюю структуру. Серые области диаграммы брони показывают расположение внутренней структуры машины.

На рекордшите машин нет диаграммы переноса повреждений, поскольку машина не может пережить уничтожение локаций. Машина уничтожается, если была уничтожена одна из её локаций.

ДАННЫЕ МАШИНЫ (VEHICLE DATA)

В секции «Данные машины» приведена остальная важная статистика транспортного средства, включая его тоннаж, движение, список оружия и другие компоненты. Рекордшиты СВВП и подводных лодок включают в себя колонки «Поворот» и «Возвышение», которые игрок использует для отслеживания высоты СВВП или глубины погружения подлодки в конце движения каждого хода.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Хотя для учёта БэтлМехов в правила игры были внесены значительные дополнения, сама игра происходит точно так же, как описано в основных правилах МВЗ (см. Бой, с.109-128, МВЗ).

ДЕЙСТВИЯ

БэтлМехи – сложные машины. Поэтому МехВоин имеет в своём распоряжении гораздо большее число движений, чем это нужно обычному пехотинцу. Эти новые Действия описаны в соответствующих секциях данных правил, а в

нижеследующем списке дана их полная сводка. Для простоты описания нижеследующий список включает в себя все Действия из МВЗ; новые Действия даны курсивом.

Непредвиденные Действия

Активация Системы MASC
Избежание Глушения Реактора
Фаза Задержки
Бросок Объекта
Бросок Ничком
Катапультирование
(автоматическая активация)
Удар По Противнику (в Схватке)
Жест
Наблюдение
Выбор Типа Боеприпасов
Выбор Режимы Стрельбы
Речь (одно слово)
Поворот Торса/Турели
Движение Шагом

Простые Действия

Выключение/Включение
Автокатапультирования
Осторожное Прицеливание
Атака «Таран» (требуется движения бегом)
Атака «Смерть Сверху»
(требуется движения прыжком)
Сброс Боеприпасов
Катапультирование (ручная активация)
Движение Прыжком
Управление Командой
Слив Охладителя
Зарядка Оружия
Детальное Наблюдение
Подобрать/Положить Объект
Дистанционная Атака: Оружейная Стрельба
Одиночная или Очередью
Дистанционная Атака:
Стрельба с Использованием ЦЗЦ
Подготовка/Вытаскивание Оборудования
Приход в Себя После Оглушения
Движение Бегом
Сканирование сенсором
Включение/Выключение Противоракетной Системы
Включение/Выключение Охладителя
Речь (короткая фраза)
Встать Из Положения Лёжа (за Попытку)
Убрать/Спрятать В Ножны Оборудование
Использовать Простой Объект

Сложные Действия

Заливка хладагентом
Высвобождение (из Схватки)
Уклонное Движение
Подавительный Огонь
Атака В Схватке
Дистанционная Атака: Альфа-удар
(стрельба всем оружием)
Переконфигурирование ЦЗЦ
Уход Усталости
Повторный Пуск Заглушённого Меха
Захват Цели Сенсором
Речь (беседа)
Наведение Непрямого Огня
Движение Перебежками (рывок)
Использование Сложного Объекта
Использование Навыка

ДВИЖЕНИЕ

Благодаря своей человекоподобной конфигурации, БэтлМехи движутся более-менее подобно людям. Поэтому правила для движения персонажей МВЗ применяются и к БэтлМехам, за исключением нюансов, описанных ниже.

БэтлМехи проворнее танков, но не настолько, как люди. Поэтому БэтлМехи и другие машины обычно могут двигаться только по прямой вперёд или назад, а на поворот должны «потратить» движение. Также БэтлМехи при падении могут получить серьёзное повреждение, поэтому здесь приводятся и подробные правила для использования Навыка Пилотирование, нужного для избежания падения.

НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

БэтлМехи и машины всегда могут двигаться по прямой вперёд.

Движение задом

БэтлМех или машина может двигаться задом до тех пор, пока он/она использует движение шагом. Если же БэтлМех/машина бежит или делает рывок, он/она может двигаться только вперёд.

Движение вбок

Четырёхногие (квад) БэтлМехи и СВВП могут делать движение вбок. Оно совершается так же, как и движение вперёд, но все движения вбок имеют половину значения движения вперёд. Например, Мех-квад со скоростью в 90 м может сделать движение вбок только на 45 м, если соберётся потратить на такой тип движения всё своё движение. Если он сначала хочет пройти 40 м вперёд, а затем использовать оставшееся движение для движения вбок, он сможет пройти вбок только 25 м.

Обычные двуногие БэтлМехи также могут делать движения вбок, но из-за своей конструкции их скорость при таком движении сильно сокращается. Движение вбок имеют четверть значения обычного движения вперёд, и движения вбок не могут быть использованы Мехом, если он двигался быстрее, чем со скоростью ходьбы.

Учтите, что в любом случае для движения вбок поворот не требуется; машины и Мехи сохраняют направление своей лицевой стороны.

ПОВОРОТ

Если персонаж хочет переместить свой БэтлМех или машину в направлении, отличном от прямо вперёд или назад, ему нужно будет развернуть своё транспортное средство. Каждый поворот на 45° (или доли этого угла) приводит к трате 10 м движения, которое не может быть использовано для покрытия расстояния. По аналогии, поворот на 90° приводит к трате 20 м движения, а разворот на 180° приведёт к трате 40 м движения.

Ограниченный поворот (необязательное правило)

Конечно, можно рассуждать и о том, что быстро движущиеся машины не могут взять и просто развернуться. Попытка слишком резкого поворота на очень высокой скорости может привести к падению или крушению. Данное необязательное правило представляет собой попытку добавить такой элемент движения, как радиус ограниченного поворота. Учтите, что если машина или Мех используют движение шагом, это правило не применяется; оно влияет лишь на более быстрые режимы движения.

Когда машина или БэтлМех движется со скоростью бега, включая уклонные движения или высвобождение из схватки, она/он должны между поворотами двигаться вперёд как минимум на 20 м, а каждый поворот может быть совершён только на 90° .

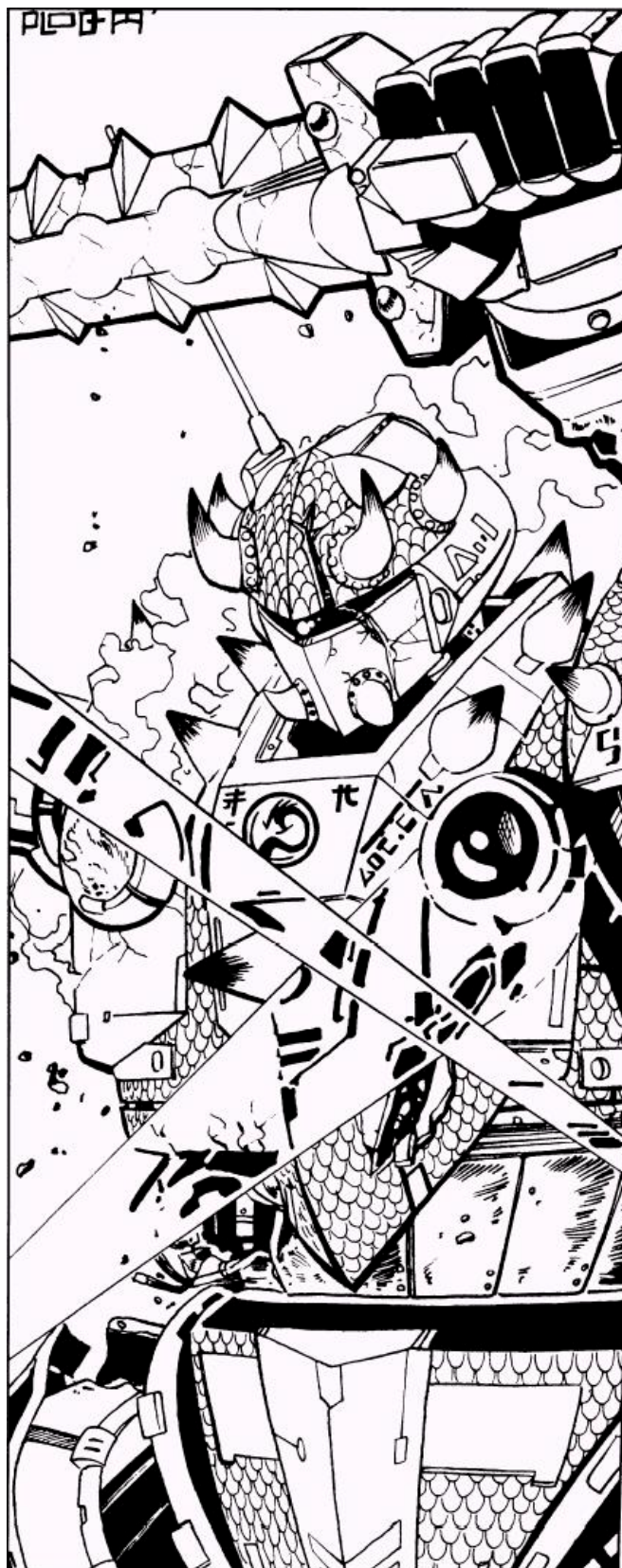


ТАБЛИЦА «ПРОВЕРКА НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЕ»

Ситуация с БэтлМехом	Модификатор к TN
<i>Повреждение БэтлМеху (Модификаторы Сложности)</i>	
БэтлМех получил в одной фазе 20+ пунктов повреждения	+1
Реактор БэтлМеха заглох	+3 ¹
Попадание в активатор ноги/ступни/бедро	+1
Попадание в гироскоп	+5
Уничтожен гироскоп	автоматическое падение
Уничтожена нога	автоматическое падение
<i>Специальные Атаки Схватки на БэтлМехе (Модификаторы Действия)</i>	
БэтлМех пнул	0
БэтлМех толкнул	0
БэтлМех таранил/провели атаку «смерть сверху»	+3
<i>Действия боевой единицы (Модификаторы Действия)</i>	
БэтлМех при пинке промахнулся	0
БэтлМех таранил	+3
БэтлМех делал атаку «смерть сверху»	+6 ²
БэтлМех входит в воду, на щебень или другую сложную местность	от -1 до +2
БэтлМех пытается встать	0
БэтлМех бежал, уклонялся, делал рывок или прыжок с повреждённым гироскопом или повреждёнными активаторами ноги/ступни/бедро	по правилам Уже имеющихся повреждённых, ниже
<i>Специальный случай и необязательные правила (Модификаторы Действия)</i>	
МехВоин при падении своего Меха пытается избежать повреждения	0
БэтлМех – четырёхногий (квад), и все его 4 ноги не повреждены	-3
Попытка резкого поворота (см. Ограниченный поворот, с.33)	0
<i>Уже имеющиеся повреждения (Кондиционные Модификаторы)</i>	
За каждый уничтоженный до этого активатор ноги/ступни/бедро	+1
За каждое предыдущее попадание в гироскоп	+5
За каждую уничтоженную до этого ногу	+8 ³

¹ Только во время хода, в котором заглох реактор. Если МехВоин должен сделать Проверку Пилотирования для Меха с заглушим реактором, БэтлМех автоматически падает

² Автоматическое падение, если атака «смерть сверху» оказалась неудачной

³ Не добавляйте модификаторы за другие повреждённые активаторы в этой ноге

Повороты резче невозможны, поскольку при движении бегом это уже небезопасно.

Когда машина или БэтлМех двигаются со скоростью рывка (sprinting speed), ТС между поворотами должно двигаться вперёд как минимум 30 м, а каждый поворот может быть не более чем на 45°.

Эти ограничения определяются использованием точных измерений, но также могут применяться и тогда, когда игра отыгрывается «на лету». В этом случае гейм-мастер может потребовать Проверки Навыка в те моменты, когда игрок делает движения, требующие от его Меха резкого поворота.

Если в данном ходу нарушено какое-либо ограничение – ход был очень напряжённым и молниеносным, или между поворотами не было пройдено необходимое расстояние по прямой, – для предотвращения крушения машины (или БэтлМеха от падения) требуется выполнить Проверку Навыка Пилотирование. Смотрите *Проверка Навыка Пилотирование*.

ПРОВЕРКИ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЕ

Игроки во многих трудных случаях – обычно для избежания падения – должны делать за своих персонажей Проверку Пилотирования. Наиболее частые случаи, требующие Проверки Пилотирования, приведены в таблице «Проверка Навыка Пилотирование», хотя последним судьёй в таких случаях будет всё же гейм-мастер, выясняя, нужна ли Проверка Пилотирования и с какими модификаторами.

В таблице «Проверка Навыка Пилотирование» приведены наиболее распространённые события,

требующие от игрока Проверки Пилотирования. Всякий раз, когда происходит одно из указанных событий, игрок использует приведённые модификаторы целевого числа: все указанные для данного случая модификаторы, плюс дополнительные модификаторы от любых других событий, имеющих место в этой же самой фазе, включая и те, которые приведены в абзаце «Уже имеющиеся повреждения» таблицы «Проверка Навыка Пилотирование».

Если Проверка Пилотирования неудачна, БэтлМех падает. В этом случае традиционные транспортные средства терпят крушение. В любом случае правила разбора этих неприятностей смотрите в главе *Падение и крушение* (с.35).

Во время фазы противника БэтлМех получил 40 пунктов повреждения и потерял 2 активатора ног. Игрок делает одну Проверку Пилотирования за получение 20+ пунктов повреждения в одной фазе, и ещё две за потерю 2-х активаторов ног. Модифицированное целевое число для каждой из Проверок Навыка равно 13 [базовое TN +1 (20+ пунктов повреждения) +1 (повреждённый активатор ноги) +1 (повреждённый активатор ноги)]

ПАДЕНИЕ И КРУШЕНИЕ

Говорят, что чем выше взберёшься, тем больнее падать, и даже БэтлМехи иной раз не являются исключением из этих правил.

В отличие от персонажей, которые падают ничком без каких-либо дополнительных повреждений или возникновения проблем (помимо попытки встать), БэтлМехи падают на землю так, как если бы их сбросили в воздухе.

Когда БэтлМех падает, машина и её пилот всегда получают повреждение. Количество повреждения, полученное БэтлМехом, зависит от его веса. А вот получил ли повреждение МехВоин или нет, зависит от Проверки Пилотирования.

Определение локации и направления лицевой стороны после падения

Чтобы определить локацию БэтлМеха после падения, гейм-мастер должен быть справедливым в вынесении своего решения. Локация после падения должна определяться действием, которое привело к падению, и местностью, окружающей Мех.

Когда БэтлМех падает, направление его лицевой стороны может измениться. Это изменение направления лицевой стороны определяется использованием таблицы «Локация попадания в БэтлМех» для размещения повреждения Меху после его падения. Чтобы определить направление лицевой стороны боевой единицы после её падения и локацию, которая получит повреждение от падения, бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с таблицей «Направление лицевой стороны после падения».

ТАБЛИЦА «НАПРАВЛЕНИЕ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ»

Результат броска 1D6	Новое направление лицевой стороны	Локация попадания
1	То же самое	Перед
2	1 гекс вправо	Правая сторона
3	2 гекса вправо	Правая сторона
4	Противоположное	Тыл
5	2 гекса влево	Левая сторона
6	1 гекс влево	Левая сторона

Повреждение от падения БэтлМеху

БэтлМех всегда получает повреждение от падения, равное 1 пункту за каждые 10 т (округляя вверх) своего веса. Если падение происходит в глубокой воде, применяется лишь половина (округляя вверх) общего повреждения от падения.

Разбейте повреждение на группы по 5 пунктов: иными словами, сформируйте сколько можно групп по 5 пунктов повреждения, а все оставшиеся пункты повреждения соберите в одну, меньшую группу, и определите локацию попадания для каждой группы. Например, БэтлМех получает 33 пункта повреждения, разбивает их на 6 групп по 5 пунктов и 1 группу в 3 пункта. Чтобы определить локацию попадания каждой такой группы, воспользуйтесь соответствующей колонкой таблицы «Локация попадания в БэтлМех» (с.40), ссылка на которую дана в таблице «Направление лицевой стороны после падения».

Повреждение от падения МехВоину

Чтобы определить, получил ли при падении Мех его пилот повреждение, игрок должен делать после каждого падения вторую Проверку Пилотирования, применяя все те же модификаторы к TN, которые применялись при неудачной Проверке Пилотирования, приведшей к падению. Как указано в таблице «Конвертация повреждения пилоту BattleTech» (с.127, MW3), успешная Проверка Пилотирования приводит к 1D6 пунктам повреждения пилоту от атаки схватки (типа M), а неудачная Проверка Пилотирования приводит к 2D6 пунктам повреждения пилоту от атаки схватки (типа M). В случае неудачной Проверки добавьте к результату

броска на повреждение Предел Провала (MoF) таким же образом, как к повреждению от обычной атаки добавляется Предел Успеха (MoS).

Крушения традиционных транспортных средств

Одним из немногих преимуществ традиционных транспортных средств над БэтлМехами является то, что они не могут упасть. Однако крайне резкий поворот или любой другой опасный манёвр (что определяется гейм-мастером) может потребовать Проверки Пилотирования, как у БэтлМехов. Неудачная Проверка в данном случае означает не падение, а крушение.

Точный тип крушения зависит от манёвра, который пытался осуществить игрок, и местности (и других машин), окружавшей машину в момент крушения. Гейм-мастер сам определит эти факторы, однако общий результат в терминах правил обычно бывает одним и тем же. В любом случае, движение машины прекращается, а персонажи, находившиеся на борту этой машины, в этом же ходу не могут предпринимать никаких действий.

Если манёвр или условия не указывают на иное, терпящая крушение машина получает повреждение по передней броне. Количество полученного повреждения основывается на тоннаже машины (как и в *Повреждении от падения БэтлМеху*). Если машина сталкивается с другой машиной, количество повреждения основывается на тоннаже противоположной машины.

Водитель должен сделать Проверку Пилотирования, чтобы определить повреждение после крушения для всех персонажей, ехавших в этой машине. Повреждение разбирается так же, как это описано в *Повреждении от падения МехВоину*, за исключением того, что оно применяется ко всем персонажам в машине (делайте броски повреждения для каждого персонажа по отдельности). Если персонаж внутри машины не находился в какой-либо капсуле безопасности или был без ремня безопасности, повреждение от крушения удваивается.

Аппарат на воздушной подушке над водой: Если аппарат на воздушной подушке (ховераппарат) потерпел крушение во время движения над водой, он затонет (а не получит повреждение, как в обычном случае). Персонажам, находящимся на борту такой машины, нужно из неё выбираться и вплавь добираться до берега.

СВВП: Крушение СВВП носит более серьёзный характер, чем крушение наземных машин, поскольку СВВП имеет винт, благодаря которому оно и поднимается над землёй, также СВВП обычно не настолько прочны, как наземные машины. Удвойте повреждение, полученное СВВП из-за крушения, если оно летело на малой высоте, или утройте его, если оно летело на большой высоте. Вдобавок примените к Проверке Пилотирования для избежания повреждения персонажам в этом СВВП модификатор к TN +3.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Для разбора атак между БэтлМехами воспользуйтесь обычными правилами MW3 для дистанционного боя (с.111, MW3), со следующими изменениями и дополнениями.

Одним оружием или группой оружия идентичного вида, установленного в одной и той же локации, может стрелять Простым Действием. С другой стороны, пилот может нанести «альфа-удар», выстрелив всем оружием сразу, посредством Сложного Действия. В любом случае эти атаки должны быть произведены по одной цели. Смотрите также *Цели захвата цели* (с.37).

Вместо обычной таблицы «Модификаторы дистанционного боя» воспользуйтесь таблицей «Модификаторы дистанционного боя для машины» (с.38). Приведённые здесь новые модификаторы объясняются в последующих секциях.

НА ЗАМЕТКУ ИГРОКАМ BATTLETECH

В *BattleTech* сложность попадания в цель определяется преимущественно скоростью движения этой самой цели, вмещающимся ландшафтом и расстоянием до неё. Местность и расстояние охватываются обычными модификаторами. Скорость движения цели – дело другое.

Попасть в цели, движущиеся с высокой скоростью, несложно, если они имеют предсказуемую траекторию движения. Что осложняет попадание в них, так это навык пилота во время уклонных движений; такая тактика оказывается более эффективной для быстро двигающихся Мехов, поскольку они могут быстрее менять своё положение.

В *BattleTech* такая тактика увёрток считается частью всего движения, и чем больше пройдёт боевая единица, тем больше увёрток она использует. В *MW3* увёртки должны выполняться как отдельное действие. Так сделано потому, что поворот по расстоянию «эффективен» вполуполовину меньше (в *BattleTech* большинство из них – это трата 5 сек на каждый поворот) и потому, что мы хотим, чтобы у вас был шире выбор в ролевой игре; мы можете уклоняться, если вы хотите этого, или пожертвовать защитой ради атаки или других действий. Хотя быстро в движущуюся цель по-прежнему труднее попасть, лёгким Мехам нужно более активно использовать тактику увёрток, чтобы воспользоваться той защитой, которую им предоставляет их скорость.

АРКИ СТРЕЛЬБЫ

В зависимости от оружия, установленного на Мехе или на машине, оно может обстреливать ограниченные области вокруг боевой единицы, называемые «арками стрельбы». Игрок должен учитывать местоположение каждого оружия, когда решает каким оружием стрелять и как это сделать.

Оружие, установленное в трёх передних торсовых локациях, в ногах или в голове БэтлМеха, может стрелять только по тем целям, которые находятся в передней арке данного Меха. Оружие, установленное в руках, может стрелять в переднюю и свою боковую арку. Оружие, смотрящее в тыл, указывается на рекордшите символом «(R)» и может стрелять только в тыловую арку.

При определении приемлемых целей гейм-мастер должен всегда помнить, что большинство БэтлМехов подвижную «талию» (за исключением четырёхногих Мехов), поэтому они могут поворачивать торс, чтобы получить поле обзора пошире и, соответственно, стрелять большим числом своего оружия, как человек, который разворачивает торс в ту или иную сторону.

Машины: Оружие машин может стрелять только в те арки, где оно установлено. Оружие, установленное в турели, может стрелять в том направлении, куда смотрит лицевая сторона турели.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Несмотря на такие факторы, как скорость и расстояние, в БэтлМехи и другие машины попасть гораздо легче, чем в персонажей. Так происходит и из-за их громадного размера, и из-за отсутствия гибкости, такой, как у человека.

Базовое число попадания в машину или БэтлМех получается из Атрибута DEX или INT пилота цели. Учтите, что влияние INT персонажа (т.е. способность восприятия) ограничивается его способностью интерпретировать данные сенсоров. Поэтому когда правила указывают на использование INT персонажа как части целевого числа, используйте или INT персонажа, или его бонус Навыка Сенсорные Операции – что меньше.

Модификаторы движения

Поскольку Мехи и машины движутся значительно быстрее, чем персонажи, транспортные средства получают дополнительный модификатор к своим TN на попадание, основанный на режиме движения, выбранного в данной фазе, способности пилота использовать эффективные уклонные манёвры и максимальной скорости машины.

Дабы ускорить игру, до её начала подсчитайте целевые числа на попадание в каждый Мех, включая и бонусы за использование каждого типа движения. Помните, что когда правила ссылаются

на INT, вы должны использовать меньшее число – или INT персонажа, или бонус Навыка Сенсорные Операции.

Максимальный бонус, полученный от Навыка Пилотирование, основывается на текущем максимуме MP машины, учитывающем нагрев и критическое повреждение. Учтите, что этот максимум применяется только к тому бонусу Навыка Пилотирование, который может быть добавлен к TN; само общее целевое число может быть иногда и выше, чем MP машины.

Стоя без движения: Меньшее – или DEX, или INT цели

Ходьба: (меньшее – DEX или INT) + (бонус Навыка Пилотирование, максимум MP Ходьбы/Крейсирования)

Бег/Рывок: (большее – DEX или INT) + (бонус Навыка Пилотирование, максимум MP Бега/Фланкирования)

Прыжок: (большее – DEX или INT) + (бонус Навыка Пилотирование, максимум MP Прыжка)

Уклонение: (большее – DEX или INT) + (удвоенный бонус Навыка Пилотирование, максимум MP Бега/Фланкирования)

Модификаторы размера цели

В дистанционном бою пеших персонажей это модификатор, основанный на размере цели. Он существует по той простой причине, что в маленькую цель попасть сложнее, чем в крупную.

В сражении на ТС мы имеем дело с более широким диапазоном размеров атакующего и цели. Оружие, установленное на 12-метровых Мехах, предназначено для стрельбы по другим Мехам, а не по отдельным людям. Следовательно, персонаж, ведущий ответный огонь по Меху, практически всегда попадёт в этот «широкий сарай».

Тут приходится иметь дело с изменением модификатора цели, основанного на относительном, а не на точном, размере цели атакующего. Эти эффекты приведены в таблице «Модификаторы дистанционного боя машин» (с.38), но большинство распространённых взаимодействий между атакующим и целью также суммарно даны в таблице «Относительные размеры» (с.37) для сравнения.

Модификаторы нагрева и повреждений

Атакующий БэтлМех может иметь модификаторы к TN, вызванные боевым повреждением и наращиванием нагрева. Модификаторы этих условий обсуждаются в *Критическом повреждении*, с.42, и *Эффектах нагрева*, с.49. В секции «Шкала нагрева» рекордшита дана сводка модификаторов эффектов перегрева.

ТАБЛИЦА «ОТНОСИТЕЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ»

			Цель		
Атакующий	БэтлМех*	Машина**	Пехота	Персонаж	Мелкая цель
БэтлМех*	-	+2	+4	+6	+8
Машина**	-2	-	+2	+4	+6
Персонаж	-4	-2	-	-	+4

* Включая и транспортные средства (не Мехи), весящие 20 т и больше

** Включая и транспортные средства, весящие менее 20 т

Перевёртыши (необязательное правило)

Проверка Действия, завершившаяся перевёртышем (когда при броске 2D10 результат равен 2), может привести к поломке оборудования, если игроки согласны использовать это правило. В этом случае любая такая атака с использованием оружия машины или Меха имеет следующие эффекты.

В случае использования энергетического оружия (ПИИ, огнемёты и все виды лазеров) атака, завершившаяся перевёртышем, приводит не только к промаху, но и значение самого крупного наращивания температуры от оружия удваивается.

Баллистическое оружие (автопушки, пулемёты, винтовки Гаусса и традиционная артиллерия) при перевёртыше заклинивает, и до конца сражения из такого оружия стрелять нельзя. После боя техник может легко расклинить такое оружие.

Ракетное оружие (РДД, РБД, РСД, АТМ, ракетные маяки NARC и артиллерия «Стрела IV») при перевёртыше дают осечку, сильное отклонение от выбранной цели и могут нанести удар не по выбранной цели, а по ближайшей к ней другой цели. Сделайте другую Проверку атаки против ближайшей доступной цели, используя правила *Промахов* (с.120, MW3). Вторичной цели не нужно иметь линии взгляда к атакующему, поскольку ракеты могут обрушить углы и другие препятствия. Далее, в этом случае дистанция, которую она имеет с выбранной целью, ограничивается не Пределом Провала (MoF), а лишь максимальным диапазоном действия данного оружия.

ЦЕПИ ЗАХВАТА ЦЕЛИ (ЦЗЦ)

С целью получения большей гибкости, пилот может устанавливать до трёх цепей захвата цели (ЦЗЦ), которые группируют оружие вместе для стрельбы одним нажатием триггера. Это можно сделать как до начала игры (т.е. прямо перед тем, как пилот взберётся в кабину), так и в процессе игры, «на лету», выполнив Сложное Действие (переконфигурирование одной ЦЗЦ требует отдельного Сложного Действия).

Запишите букву слева от каждого оружия, которое включается в отдельную ЦЗЦ, обозначающих как А, В и С. Одно оружие может быть включено в различные ЦЗЦ. Когда посредством Простого Действия стреляют ЦЗЦ, стреляет всё оружие, включенное в эту ЦЗЦ, но оно должно быть нацелено в одну и ту же цель.

ЗАПАЗДЫВАНИЕ ОРУЖИЯ

Многие виды оружия, которое несут БэтлМехи, гораздо крупнее и тяжелее, чем оружие поддержки, которое управляется расчётом. Некоторые виды такого оружия могут стрелять только через ход, поскольку им нужен ход на подзарядку, охлаждение или подачу боеприпасов. Под эту категорию подпадает следующее оружие:

1. Ракетные установки (АТМ, РБД, РДД, РСД, самонаводящиеся Streak и ракетные радиомаяки NARC);
2. Артиллерийское оружие («Снайпер», «Грохот», «Длинный Том» и «Стрела IV»);
3. ПИИ (обычные и УДД);

4. Большие лазеры (обычные, импульсные, УДД и тяжёлые);
5. Автопушки (обычные, кластерные и ультра, см. также *Ультра-автопушка*, с.52);
6. Винтовки Гаусса (обычные и лёгкие).

Ультра-автопушка: Ультра-автопушка имеет более ускоренный темп стрельбы, чем обычная автопушка. Такой тип вооружения может стрелять каждый ход, но при 2-м и последующих чётных выстрелах считается стреляющей в «удвоенном» темпе, что увеличивает шанс появления перевёртыша и заклинивания на +2 за каждый чётный выстрел (см. *Ультра-автопушка*, с.52).

СЕНСОРЫ

Попасть в цель гораздо проще, если она обнаружена и идентифицирована. Эти операции производятся бортовыми сенсорами, с использованием Навыка Сенсорные Операции.

Активный зонд (Active Probe): Если ваш Мех имеет это устройство, он лучше обнаруживает цели. Примените к TN модификатор –2 для Проверок Действия сенсора.

ЕСМ: Если цель имеет устройство ЕСМ, или у неё имеется дружественная боевая единица, в радиус действия которого она попадает (см. *Устройство ЕСМ*, с.54), её сложнее обнаружить и отслеживать сенсорами. Примените к TN модификатор +2 для любых сенсорных действий, сделанных против такой цели.

Нагрев: Если цель – это Мех, имеющий не рассеянный нагрев, может появиться модификатор к TN, поскольку перегрев цели делает её чётче видимой для инфракрасных сенсоров. Примените модификатор пунктов движения цели за нагрев (если есть) к TN сенсоров.

Сканирование сенсором

Сканирование сенсором – это Простое Действие, когда персонаж пытается обнаружить местоположение и идентифицировать каждую боевую единицу поблизости, вражескую или дружественную. Это Проверка Навыка Сенсорные Операции противника, пытающегося спрятаться или скрыть своё присутствие с помощью ЕСМ. К этим броскам никаких специфических модификаторов не применяется, хотя условия окружающей среды и могут осложнить работу сенсоров (вроде плохой погоды или массы металла на окружающей местности). Если боевая единица не прячется, или броски имеют меньший МоС, чем у сканирующего персонажа, тип такой боевой единицы и её местонахождение становятся известны сканирующему персонажу. Сенсоры не дают автоматического обновления данных; требуется другое сканирование, или же можно провести захват цели сенсором.

ЗАХВАТ ЦЕЛИ СЕНСОРОМ

Используя Сложное Действие, персонаж может попытаться захватить цель сенсором, что нужно для получения подробной информации (направление движения, скорость, статус оружия, статус брони, двигателя, нагрев и т.д.) об отдельной боевой единице, чтобы вести по ней стрельбу более эффективно.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ НА МАШИНАХ»

Цель – ...	Базовое TN
Бегущий, прыгающий, делающий рывок или уклоняющийся Мех	Наибольшее из DEX или INT цели+
Шагающий или не двигавшийся Мех	Наименьшее из DEX или INT цели++
Неожиданный Мех	2
Неодушевлённая или полностью неподвижная	1
Кондиционные модификаторы	Модификатор к TN
<i>Дистанция (расстояние в ВТ x 100 = метры)</i>	
Короткая дистанция	-
Средняя дистанция	+3
Длинная дистанция	+6
Минимальная дистанция, применяется за минимум и за каждые 100 м ближе	+2
<i>Видимость</i>	
Слабая видимость (дождь, лёгкий снегопад)	+1
Плохая видимость (сумерки, густой снегопад, лёгкий туман)	+3
Ужасная видимость (темнота, густой туман)	+5
Слабое укрытие (редкий подлесок, 1/4 укрытия)	+2
Среднее укрытие (обычный подлесок, 1/2 укрытия)	+4
Серьёзное укрытие (плотный подлесок, 3/4 укрытия)	+6
<i>Размер цели относительно атакующего (пример относительно БэтлМеха)</i>	
Очень крупный (большое здание)	-4
Крупный (небольшое здание)	-2
Такой же (Мех или 20 т + машина)	-
Меленький (машина до 20 т)	+2
Очень маленький (пехотное подразделение)	+4
Мелкий (отдельный персонаж)	+6
Микроскопический (собака или другая подобная цель)	+8
<i>Повреждения у атакующего БэтлМеха (см. Критическое повреждение, с.41)</i>	
Попадание в сенсоры	+2
Попадание в актуатор руки (каждый)	+1 к оружию в данной руке
<i>Нагрев у атакующего БэтлМеха</i>	
0-7	-
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
<i>Другие условия</i>	
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Атакующий персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Другие условия (по усмотрению гейм-мастера)	от -1 до +3
Модификаторы Действия	Модификатор к TN
Цель шагает, бежит, прыгает или делает рывок	+(бонус Навыка Пилотирование цели)*
Цель уклоняется	+(двойной бонус Навыка Пилотирование цели)**
Цель оглушена	-2
Цель лежит	+2
Действие с запаздыванием	+2
Атакующий тщательно прицеливается	-1/за Действие нацеливания (макс. -3)
Цель захвачена сенсором (см. <i>Захват цели сенсором</i>)	-1++
Атакующий идёт	+1
Атакующий бежит	+3
Атакующий прыгает	+5
Специальное оружие	
Тяжёлый лазер или РСД	+1
Импульсный лазер	-2
Компьютер нацеливания	-1/-2 за прицельный выстрел
Непрямой огонь с наводчиком	+3
Непрямой огонь без наводчика	+6
<i>Прицельные выстрелы (показания традиционных машин приведены в скобках)</i>	
Центральный торс (Перед, Тыл, Левый бок, Правый бок)	+3
Правый торс, Левый торс, Рука, Нога (Турель)	+6
Голова (Ротор СВВП)	+9
Специфическое оружие или компонент; он должен быть захвачен сенсором	+12

* Максимальный бонус равен текущему значению МР Ходьбы/Крейсирования (или прыжковым МР, если боевая единица прыгала)

** Максимальный бонус равен текущему значению МР Бега/Фланкирования

+ Используйте наименьшее – или Атрибут персонажа INT, или бонус Навыка Сенсорные Операции

++ Уменьшите на 1 штраф за каждое из следующих условий: дистанция, видимость, размер цели, непрямой огонь

Такая операция может быть проведена только против той цели, которая уже была обнаружена с помощью сенсоров.

Чтобы попытаться захватить цель сенсором, персонаж должен сделать Проверку Сенсорных Операций со всеми обычными модификаторами, применяемыми за дистанционный бой. В целях дистанции считайте сенсоры имеющими тот же самый диапазон действия, что и самое дальнобойное оружие машины, но модификаторов за минимальное расстояние нет.

Успех даёт *захват цели*, что уменьшает на 1 любые штрафы за дистанцию, видимость, непрямой огонь и размер цели. Это применяется только раз за одно условие, и не имеет эффекта, если модификатор за данное условие уже и так отрицательный (вроде дистанции «в упор»).

Также, если вы захваченную сенсором цель, во время своей атаки вы можете прицеливаться отдельным оружием или компонентом (см. *Прицельные атаки*, с.46).

Боевая единица одновременно может захватить сенсором лишь одну цель, но зато удержание захвата цели ничего не стоит.

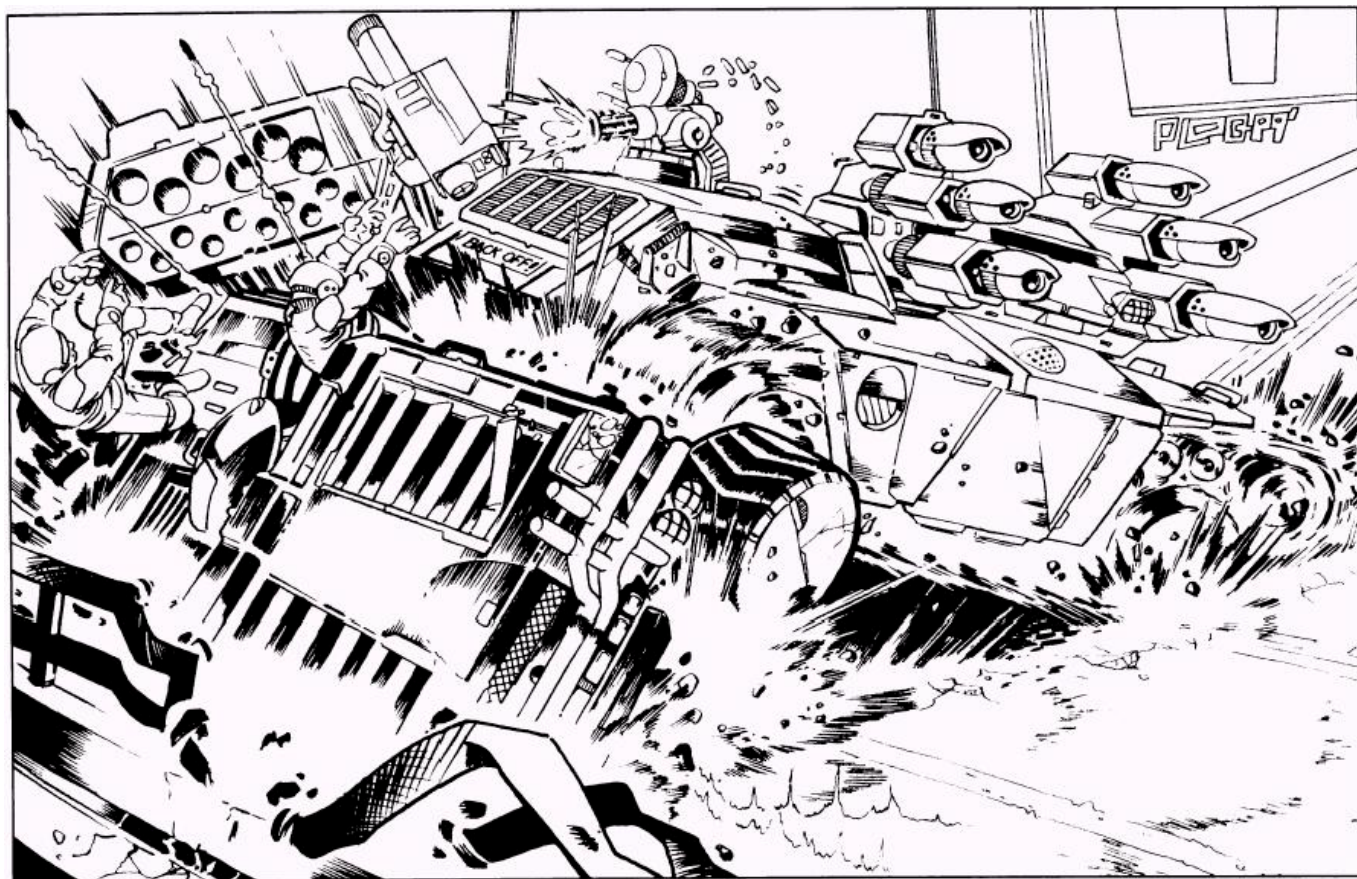
С³-компьютеры: Боевые единицы, оснащённые С³- или iС³-компьютерами, могут «поделиться» сенсорными захватами по всей сети С³. Это означает, что копьё с С³ может удерживать до 4-х захваченных сенсорами вражеских боевых единиц, и выгоду от этого будут извлекать все члены данного копия С³.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Когда атака попадает в цель, стрелявший игрок должен точно определить, куда в цель попала его атака. Локация попадания определяется направлением атаки и направлением лицевой стороной цели.

Направление атаки

Когда атака попадает в БэтлМех или машину, она попадает по переду, тылу, левой или правой стороне цели – смотря от направления лицевой стороны атакующего.



Если же имеются затруднения в её определении, гейм-мастер, отталкиваясь от игровой ситуации, должен решить, с какого направления пришла атака.

Ракетное оружие

Когда игрок проводит ракетную атаку, нанесённое успешной атакой повреждение зависит от того, сколько ракет было выпущено атакующим и на самом деле достигло цели, что определяется броском 2D6 и консультацией с таблицей «Попавшие ракеты».

Во-первых, найдите в верхней части таблицы число выпущенных ракет. Пересечение с результатом броска, данным в таблице слева, даст вам количество ракет, попавших в цель. Учтите, что некоторые улучшенные оружейные системы изменяют получаемый результат, что отражает их повышенную точность. А противоракетные системы цели могут уменьшить число попавших ракет (см. *Оборудование БэтлМеха*, с.51).

Определение локации попадания

Чтобы определить точную локацию попадания, атакующий бросает 2D6 и консультируется с соответствующей колонкой таблицы «Локация попадания в БэтлМех» (с.40).

РБД: Атакующий бросает 2D6 для каждой попавшей ракеты по отдельности.

РДД, РСД и АТМ: Атакующий делает один бросок на определение локации попадания для

каждой группы в 5 пунктов повреждения для ракет дальнего радиуса действия (РДД), ракет среднего радиуса действия (РСД) или улучшенных тактических ракет (АТМ), попавших в цель. Группируйте эти ракеты в группы по 5 пунктов повреждения; другими словами, сформируйте как можно больше групп по 5 пунктов, а все оставшиеся пункты повреждения соберите в одну, меньшую группу, а затем определите локацию попадания для каждой группы по отдельности.

Машины: Традиционные транспортные средства используют специальную таблицу локации попадания. См. *Повреждение машине*, с.44.

ТАБЛИЦА «ПОПАВШИЕ РАКЕТЫ»

Результат броска (2D6)	Число выпущенных ракет									
	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
2	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20

ТАБЛИЦА "ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ В БЭТЛМЕХ"

Результат
броска

(2D6)	Левая сторона	Перед/Тыл	Правая сторона
2*	Left Torso (critical)	Center Torso (critical)	Right Torso (critical)
3	Left Leg	Right Arm	Right Leg
4	Left Arm	Right Arm	Right Arm
5	Left Arm	Right Leg	Right Arm
6	Left Leg	Right Torso	Right Leg
7	Left Torso	C. Torso	Right Torso
8	C. Torso	Left Torso	C. Torso
9	Right Torso	Left Leg	Left Torso
10	Right Arm	Left Arm	Left Arm
11	Right Leg	Left Arm	Left Leg
12	Head	Head	Head

* Результат "2" может привести к критическому попаданию. Разместите повреждение броне как обычно, но атакующий игрок должен сделать ещё один бросок по таблице "Определение критических попаданий", с.42.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Если цель атаки – персонаж (включая и персонажа в боевой броне), то повреждение разбирается по правилам MW3, как описано в *Сражении на ТС (MW3, с.126)*. Предел Успеха (MoS) применяется к повреждению как обычно.

Если цель атаки – Мех или машина, каждый пункт повреждения BattleTech «выбивает» один бокс брони или внутренней структуры. В этом случае Предел Успеха не добавляется напрямую к повреждению, как в MW3. Вместо этого за каждые 5 полных пунктов MoS добавьте к атаке 1 пункт повреждения. В случае ракетных установок за каждые 5 полных пунктов MoS добавьте 1 очко к результату броска по таблице «Попавшие ракеты», а не к повреждению. Для определения эффектов этого повреждения следуйте пошаговой процедуре, описанной в *Разборе повреждения (с.41)*.

Машины: Попадания в машины следуют тем же основным правилам, что и попадания в БэтлМехи, хотя они и не могут пережить уничтожение локации, а повреждение не переносится. См. *Повреждение машине, с.44*.

Уничтожение торса

Если правый или левый торс БэтлМеха теряет всю свою внутреннюю структуру, соответствующая рука сразу же отстреливается (см. *Эффекты критического попадания, с.42*). соответствующая нога не повреждается. Если же уничтожен центральный торс, уничтожается весь Мех (см. *Уничтожение Меха, с.45*).

Уничтожение ноги

Если БэтлМех теряет ногу – или из-за критического попадания, или из-за уничтожения внутренней структуры ноги, – он автоматически падает. В следующем ходу БэтлМех может попытаться встать на оставшуюся ногу, но пилот должен добавить к TN Проверки Пилотирования модификатор +8, плюс любые модификаторы за остальные условия. Если БэтлМех сумел встать, он имеет MP Ходьбы, равные 1. Для учёта потерянной ноги, добавляйте +8 к любой последующей Проверке Пилотирования. БэтлМех по-прежнему может прыгать (минус мощность прыжковых двигателей в утраченной ноге), но всякий раз после приземления пилот должен делать Проверку Пилотирования.

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЯ

БэтлМехи могут пережить уничтожение любой части тела, кроме головы и или центрального торса. Если какая-либо секция уничтожена и туда вновь приходит попадание, или же после выстрела, уничтожившего локацию, остаётся избыточное повреждение, это повреждение переносится (затрагивает) броню соседней – по направлению к центру – локации. Избыточное повреждение от взрыва боеприпасов переносится непосредственно на внутреннюю структуру соседней – по направлению к центру – локации. Этот принцип иллюстрируется диаграммой переноса повреждений, которая имеется на любом рекордшите.

Повреждение утраченной руке или ноге переносится на торс того же бока (повреждение левой ноге или левой руке переносится на левый торс, повреждение правой ноге или правой руке переносится на правый торс). Дополнительное повреждение уничтоженному боковому торсу переносится на центральный торс. Повреждение уничтоженной голове или центральному торсу не переносится.

Повреждение с тыла, которое приходится на уничтоженную конечность, переносится на соответствующую тыловую локацию торса. Например, повреждение с тыла, пришедшее в уничтоженную левую ногу, будет перенесено на тыловую левый торс.

В левую руку Grasshopper'a попала ПИИ (значение повреждения 10), большой лазер (значение повреждения 8) и 2 группы по 5 пунктов повреждения от РДД (значение повреждения 1 за попавшую ракету, или 5 пунктов за полную группу). До этого хода Grasshopper имел в этой руке целую броню (22 пункта).

Попадание излучателя уменьшает значение брони на 10 – нужно зачеркнуть 10 боксов. Лазер наносит 8 пунктов повреждения – нужно зачеркнуть ещё 8 боксов, остаётся 4 бокса брони. Первая группа ракет уменьшает значение брони на 5 пунктов, но поскольку у Меха осталось всего 4 пункта брони, оставшийся 1 пункт повреждения данная локация поглотить не может.

Оставшийся от первой группы 1 пункт ракетного повреждения переносится на внутреннюю структуру Меха, и поэтому на диаграмме внутренней структуры вычёркивается 1 бокс – получается, что от первоначальных 11 пунктов внутренней структуры осталось 10. Последняя группа ракет уменьшает внутреннюю структуру ещё на 5 боксов. Осталось 5 пунктов внутренней структуры. Если левая рука Grasshopper'a получит попадание от оружия, наносящего 5 пунктов повреждения или больше, она будет полностью уничтожена.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Всякий раз, когда внутренняя структура БэтлМеха или машины получает повреждение – от дистанционной атаки, от рукопашной схватки или взрыва боеприпасов, – внутренние компоненты могут получить критическое повреждение.

Чтобы определить, получила ли внутренняя структура боевой единицы критическое повреждение, атакующий игрок должен бросить 2D6 и проконсультироваться с таблицей «Определение критических попаданий» (с.42). При результате 8 и выше цель получает критическое повреждение. Чем выше результат, тем более серьёзно это повреждение. Если боевая единица получает критическое повреждение, целевой игрок бросает 2D6 и консультируется с таблицей «Критическое попадание», чтобы определить точное попадание этого повреждения, как описано *Критические попадания в БэтлМех, с.42.*

Каждая успешная атака, повреждающая внутреннюю структуру, создаёт для атакующего только одну возможность нанести критическое попадание, не зависимо от числа уничтоженных отдельным оружием (или другой атакой) боксов внутренней структуры. Атакующий игрок бросает 2D6 только один раз для каждого потенциального критического попадания.

Локация повреждения определяет точную природу критического попадания. Каждая часть тела БэтлМеха может пострадать от нескольких типов критических попаданий. Далее, каждый тип БэтлМехов может пострадать от различных критических попаданий, зависящих от оружейного арсенала и другого имеющегося там оборудования. Таблица «Критическое попадание» для каждого типа БэтлМеха приводится на всех рекордшитах БэтлМехов.

Машины: В отличие от БэтлМехов, которые имеют уникальную для каждой модели таблицу «Критическое попадание», все машины используют обычный набор таблиц «Критическое попадание». Эти таблицы для различных типов машин приводятся в *Повреждении машине, с.45.*

РАЗБОР ПОВРЕЖДЕНИЯ

Процедура размещения повреждения от атаки разбирается на нижеследующие этапы. Начините с количества повреждения, нанесённого атакой, и локации попадания этой атаки, и обратитесь к Шагу 1. Отвечая на каждый вопрос «да» или «нет», вам нужно следовать приведённым инструкциям до тех пор, пока не будет написано «Атака закончена».

1. Есть в локации броня?

Да: Зачёркивайте по 1 боксу брони на диаграмме брони соответствующей локации за каждый полученный пункт повреждения, пока не будет размещено всё повреждение, или пока не будет уничтожена вся броня в этой локации. Идите к Шагу 2.

Нет: Идите к Шагу 3.

2. Есть не размещённое повреждение?

Да: Идите к Шагу 3, чтобы разместить оставшееся повреждение.

Нет: Атака завершена.

3. Есть в данной локации внутренняя структура?

Да: Зачёркивайте по 1 боксу внутренней структуры на диаграмме внутренней структуры соответствующей локации за каждый полученный пункт повреждения, пока не будет размещено всё повреждение, или пока не будет уничтожена вся внутренняя структура в этой локации. Идите к Шагу 4.

Нет: Идите к Шагу 3.

4. В начале текущей фазы были ли какие-нибудь компоненты в локации, которые получили критическое попадание?

Да: Сделайте один бросок по таблице «Определение критических попаданий». Примените эффекты любых критических попаданий в данной локации. Избыточные критические попадания, которые не могут быть применены, не переносятся. Идите к Шагу 5.

Нет: Сделайте один бросок по таблице «Определение критических попаданий». Примените эффекты любых критических попаданий к соседней – по направлению к центру – локации (см. диаграмму переноса повреждения). Идите к Шагу 6.

5. Осталась в данной локации внутренняя структура?

Да: Атака завершена.

Нет: Данная локация и все имевшиеся в ней компоненты уничтожены. Уничтожение компонентов подобным образом не приводит к взрыву боеприпасов (или других компонентов), но считается, что все компоненты данной локации как будто получили критические попадания. Идите к Шагу 6.

6. Есть неразмещённое повреждение?

Да: Идите к Шагу 7, чтобы разместить оставшееся повреждение.

Нет: Атака завершена.

7. Повреждение было вызвано взрывом боеприпасов (или другого внутреннего компонента)?

Да: Идите к Шагу 8.

Нет: Повреждение переносится на броню соседней – по направлению к центру – локации (см. диаграмму переноса повреждения). Идите к Шагу 1.

8. Локация защищена оборудованием раздельного хранения боеприпасов (CASE)?

Да: Оставшееся повреждение применяется к броне локации (тыловой броне в случае торсовых локаций), а любое оставшееся повреждение не учитывается. После этого атака завершена.

Нет: Повреждение переносится на соседнюю – по направлению к центру – локацию (см. диаграмму переноса повреждения), непосредственно на внутреннюю структуру. Идите к Шагу 3.

Локация попадания критических попаданий: Некоторые результаты по таблицам локации попадания дают шанс появления критического попадания, даже если внутренняя структура и не была повреждена атакой. Они разбираются путём броска по таблице «Определение критических попаданий», как для обычных критических попаданий. Этот шанс добавляется к тому, который появляется в результате повреждения внутренней структуры атакой. Например, результат локации попадания «2» в БэтлМех, не имеющий брони левого торса, даст шанс дважды сделать бросок по таблице «Определение критических попаданий». Даже если бы Мех имел в этой локации броню, всё равно один шанс на критическое попадание был бы.

ТАБЛИЦА «ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ»	
Результат бросок (2D6)	Эффект
2-7	Нет критического попадания
8-9	1 критическое попадание
10-11	2 критических попадания
12	Отстрел головы/конечности / 3 критических попадания*
* 3 критических попадания, если удар пришёлся в торс	

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ В БЭТЛМЕХ

Когда атакующий наносит цели критическое попадание, целевой игрок должен найти по таблице «Критическое повреждение» рекордшита БэтлМеха локацию, куда придётся повреждение, а затем бросает кубик для каждого критического попадания, отмечая по таблице «Критическое попадание» полученное повреждение.

Учтите, что некоторое оружие, двойные охладители и другое оборудование занимают по таблице «Критическое попадание» несколько слотов. Отдельное критическое попадание выводит из строя любое оружие или оборудование, за исключением двигателя, гироскопа и сенсоров (однако критическое попадание в охладитель уничтожает только данный охладитель). Критические попадания в дополнительные слоты, занимаемые оружием, двойным охладителем и т.д., лишь увеличивают сложность ремонта повреждённого оборудования.

Попадания в голову или ногу: Если критическое попадание пришлось на голову или ногу БэтлМеха, бросьте 1D6, найдите результат по таблице «Критическое попадание» и зачеркните повреждённый слот. Если в результате броска получается слот, который уже не может получить критическое попадание, вновь сделайте бросок.

Попадания в торс или руку: Если критическое попадание пришлось на торс или руку БэтлМеха, игрок бросает 2D6. Результат первого кубика покажет вам, в какую половину таблицы «Критическое попадание» пришлось попадание, а результат второго кубика покажет точный слот критического попадания. Таблица «Критическое попадание» этих локаций разделена на две части, по 6 критических слотов, помеченных «1-3» и «4-6».

Результат первого кубика покажет вам, какая группа слотов получила критическое попадание. При результате 1, 2 или 3 критическое попадание пришлось в первую группу слотов. При результате 4, 5 или 6 критическое попадание пришлось во вторую группу слотов. Результат второго кубика укажет точный слот, куда пришлось критическое попадание.

Каждое оружие и другие части оборудования занимают как минимум один слот по таблице «Критическое попадание». Если игрок в результате броска получает слот, в котором нет никакого оборудования, или данный слот не может получить критическое попадание (вроде Endo Steel. CASE или Ferro-Fibrous), или слот уже получил критическое попадание, он бросает оба кубика вновь.

Перенос критических повреждений: Если в предыдущих фазах все возможные слоты в повреждённой области уже получили критические попадания, или в данной области больше нет никаких предметов, которые могли бы получить критическое повреждение, критическое повреждение, по диаграмме переноса повреждения, переносится в соседнюю локацию. Критические попадания в центральный торс и голову не переносятся.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Каждый тип критического попадания влияет на Мех определённым образом, что описывается в нижеследующих секциях.

Результат «Отстрел головы/конечности» – отдельный случай. Такое критическое попадание случается, когда игрок по таблице «Определение критических попаданий» выбрасывает результат 12 – в этом случае конечность, соответствующая локации попадания, отстреливается (если атака попадает в торсовую локацию, вместо отстрела происходит получение 3-х критических попаданий).

Всё оружие и оборудование в отстреленной конечности Мех, конечно же, теряет, и оно более не доступно для использования. Когда отстрелена нога БэтлМеха, Мех автоматически падает и получает обычное повреждение от падения, хотя и может потом попытаться встать. См. *Критические попадания в ногу*, с.44. Отстреленные руки и ноги можно подобрать и использовать их как дубины по правилам *Дубин*, с.45. Отстрел же головы Меха уничтожает эту локацию, убивает МехВоина и выводит из строя этот БэтлМех до конца игры. Если МехВоин затратит пункт EDG, он может попытаться катапультироваться за мгновения до того, как будет отстрелена голова (см. *Катапультирование*, с.46).

Если отстреленная рука или нога подобрана как трофеем, оборудование, установленное в ней, включая броню и внутреннюю структуру, считается находящимся в таком состоянии, в каком она была на момент отстрела. В отличие от других результатов отстрела конечности, для головы это означает уничтожение всех слотов в данной локации – как трофеем её взять нельзя.

Боеприпасы

Если критическое попадание уничтожает слот, несущий боеприпасы, эти боеприпасы взрываются. В результате обратной связи нейрошлема МехВоин получает повреждение (4D6, броня не влияет). Вдобавок повреждение получает внутренняя структура БэтлМеха.

Подсчитайте общее значение повреждения всех боеприпасов, бывших в таком слоте, и примените это число к диаграмме внутренней структуры (повреждение от взрыва боеприпасов начинается с *Разбора повреждения* на Шаг 3, как описано на с.41). Если данная локация не защищена CASE, любое избыточное повреждение переносится на внутреннюю структуру соседней локации. Для локаций, защищённых CASE, примените избыточное повреждение к броне (к тыловой броне, если локация торсовые), а затем проигнорируйте любое оставшееся повреждение. Подробности смотрите в *Оборудовании БэтлМеха*, с.51.



Критическое попадание в слот с боеприпасом подрывает только тот боеприпас, который находился в этом слоте. Этот слот взрывается с силой, равной значению повреждения боеприпаса, умноженному на количество оставшихся залпов. Ракетный боеприпас взрывается с силой, равной числу оставшихся ракет, умноженному на их

значение повреждения. Например, 1 полная тонна боеприпаса к пулемёту взорвётся с силой, равной 400 пунктам повреждения (2x200), а 1 полная тонна боеприпаса к РБД-2 взорвётся силой, равной 200 пунктам повреждения (2x2x50).

Критические повреждения в руку

Критические повреждения в различные активаторы руки (кистевой активатор, нижний активатор руки, плечевой и верхний активаторы руки) ухудшают подвижность этой конечности, сильно осложняя действия этой рукой. Каждое критическое попадание в один из этих активаторов суммарно и приводит к появлению дополнительного модификатора к TN +1 для всех Проверок Действия, осуществляемых с использованием этой руки, включая и дистанционные и рукопашные атаки с использованием этой руки (в некоторых случаях гейм-мастер сам решает, используется ли повреждённая рука для совершения какого-нибудь особенного движения).

Вдобавок повреждённая кисть не может сжиматься или подбирать вещи, и атаки вроде удара дубиной становятся невозможными, если кистевой активатор получил критическое попадание, а меч или топор, установленный в такой руке, использовать больше нельзя.

Наконец, всё повреждение, наносимое повреждённой рукой в рукопашной схватке, делится наполовину (округляя вниз).

Кабина

Критическое попадание в кабину уничтожает этот слот, убивает МехВоина и выводит БэтлМех из строя до конца игры. Игровой персонаж или главный НИП может попытаться избежать смерти, затратив на это пункт EDG. Это даёт персонажу шанс катапультироваться из кабины за мгновения до её уничтожения (см. *Катапультирование*, с.45).

Двигатель

Двигатель БэтлМеха имеет 3 пункта экранирования. Каждое критическое повреждение в слот с двигателем уничтожает 1 пункт экранирования. Как только все пункты экранирования будут уничтожены, резко возрастает нагрев, выделяемый термоядерным двигателем БэтлМеха.

Первое попадание в двигатель Меха увеличивает наращивание нагрева на 2 пункта за ход. Второе попадание в двигатель приводит к 5 (в сумме) пунктам дополнительного нагрева за ход, а третье критическое попадание в двигатель приводит к его остановке и выводит БэтлМех из строя до конца игры. Хотя XL-двигатели имеют дополнительные слоты (в боковых торсах), критические попадания в любые 3 слота двигателя также приводят к остановке двигателя. Учтите, что это означает, что Мехи Внутренней Сферы с XL-двигателями уничтожаются, если уничтожаются их центральная или одна из боковых торсовых локаций.

Гироскоп

Гироскоп – наиболее чувствительная часть оборудования БэтлМеха. Он отвечает за сохранение вертикального положения Меха и его способность двигаться. Гироскоп может пережить лишь 1 критическое попадание; второе критическое попадание уничтожает его.

После первого критического попадания в гироскоп игрок должен сделать Проверку Пилотирования всякий раз, когда повреждённый БэтлМех бежит, делает рывок, уклоняется или прыгает, с модификатором +5. Делайте этот бросок в конце любого такого движения.

Когда гироскоп БэтлМеха уничтожается (после второго критического попадания), Мех автоматически падает и больше не может встать. Он может в лежачем положении немного приподняться для ведения стрельбы и может медленно двигаться, вращаясь кругом (10 м/ход), используя для этого свои руки для небольшого поднятия над землёй.

Охладитель

Одно критическое попадание в охладитель уничтожает его и понижает способность БэтлМеха рассеивать избыточный нагрев. Общее число доступных охлаждателей должно быть уменьшено на 1, что отмечается в области «Общее число охлаждателей» рекордшита, а затем нужно пересчитать количество рассеиваемого за ход тепла (т.е. разделить это число на 2 и округлить вниз).

Двойной охладитель занимает больше одного слота в таблице «Критическое попадание», но также уничтожается одним критическим попаданием. Дополнительные критические попадания в охладитель, занимающий много слотов, не имеют дальнейших эффектов. Каждый уничтоженный двойной охладитель понижает способность Меха рассеивать тепло на 1 полный пункт.

Прыжковый двигатель

Когда выхлопная дюза прыжкового двигателя получает критическое попадание, данный прыжковый двигатель больше не может вырабатывать импульс. Это уменьшает расстояние, которое может пролететь БэтлМех. За каждую повреждённую выхлопную дюзу уменьшите МР Прыжка Меха на 1.

Критические попадания в ногу

Критические попадания в различные активаторы ноги (бедренный, нижний, стопы и верхний активаторы) ухудшают подвижность этой конечности, сильно осложняя действия этой ногой. Каждое критическое попадание в один из этих активаторов суммарно и приводит к появлению дополнительного модификатора к TN +1 для всех Проверок Действия, осуществляемых с использованием этой ноги, включая и дистанционные и рукопашные атаки с использованием этой руки (в некоторых случаях гейм-мастер сам решает, используется ли повреждённая нога для совершения какого-нибудь особенного движения).

Если Мех с повреждённым активатором ноги двигается как-то иначе, чем ходьбой, пилот должен в конце такого движения сделать Проверку Пилотирования, или же упадёт.

Вдобавок каждое критическое попадание в активатор ноги уменьшает МР Ходьбы и Бега Меха на 1. Повреждения активаторам суммируются, поэтому 3 повреждённых активатора приведут к появлению штрафа –3 МР.

Наконец, всё повреждение, наносимое повреждённой ногой в рукопашной схватке, делится наполовину (округляя вниз).

Система жизнеобеспечения

Система жизнеобеспечения БэтлМеха защищает пилота от внутреннего нагрева машины, поддерживая его жизнь в безвоздушных мирах и в условиях враждебной окружающей среды. В игре основная функция системы жизнеобеспечения – это защита от тепла, выделяемого термоядерным реактором БэтлМеха, его движением и оружейными системами.

Любое критическое попадание в эту систему выводит её из строя, делая пилота уязвимым к наращиванию нагрева. МехВоин получает повреждение

каждый ход, в котором внутренний нагрев БэтлМеха составляет по шкале нагрева 15 или больше пунктов (как по таблице «Конвертация повреждения пилоту BattleTech» (с.127, MW3).

Критическое попадание в систему жизнеобеспечения также лишает Мех системы внутренней подачи кислорода. Если к концу любого хода Мех погружён в воду или находится в вакууме, пилот начнёт задыхаться, получая при этом 2D6 пунктов повреждения, которое не затрагивает броню.

Сенсоры

Когда БэтлМех получает критическое попадание в сенсоры, то всякий раз, когда Мех стреляет своим оружием или пытается провести сканирование сенсорами или захват цели сенсорами, добавляйте модификатор к TN +2. Второе критическое попадание в сенсоры делает невозможным для Меха любую оружейную стрельбу или использование его сенсоров. Критические попадания в сенсоры не влияют на рукопашные схватки.

Оружие и оборудование

Оружейные системы – что неожиданно – весьма хрупки, и поэтому даже одно критическое попадание в оружие или другой внутренний компонент выводит его из строя. Хотя одно оружие может занимать по таблице «Критическое попадание» больше одного слота, первое же критическое попадание выводит его из строя. Дополнительные критические попадания в оружие, занимающее множество слотов, не имеет дальнейшего эффекта, кроме того, что такое оборудование будет сложнее починить. Например, протонно-ионный излучатель Внутренней Сферы занимает 3 критических слота. Однако этот излучатель будет выведен из строя, как только один из его слотов получит критическое попадание.

Взрывчатые компоненты: Некоторые компоненты (не боеприпасы) вроде винтовки Гаусса могут взрываться, когда получают критическое попадание. В этом случае для такого оборудования используются специальные правила, которые и определяют количество полученного повреждения (см. *Оборудование БэтлМеха*, с.51). Эти взрывы разбираются точно так же, как взрыв боеприпасов.

ПОВРЕЖДЕНИЕ МАШИНЕ

Машины в бою используют большинство обычных правил, но для них правила для повреждения слегка отличаются от обычных.

Машины получают попадания только в 4 или 5 локаций: Перед, Правый борт, Левый борт, Тыл и Турель или Ротор (если имеется). Когда машина получает попадание, бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей «Локация попадания в машину» (с.45), чтобы определить, какая локация получила повреждение, используя соответствующую колонку, основанную на направлении атаки. Также могут быть и другие результаты, как показано в таблице.

В отличие от атак по БэтлМехам, атака против машины всегда попадает в тот борт, со стороны которого пришла атака, или в турель. Например, результат 2-9 против правого борта машины приведёт к попаданию в броню (или внутреннюю структуру, если вся броня в этой локации уничтожена) Правого борта. Результат 10-12 приведёт к попаданию в турель или ротор (если он имеется).

Критическое повреждение машине

Рекордшита машин не имеют таблиц «Критическое попадание». Вместо этого эффекты критических попаданий сведены в группу, в таблицу «Критические попадания в машину». Эффекты критических попаданий разъясняются в таблице.

ТАБЛИЦА «ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ В МАШИНУ»

Результат броска (2D6)	Перед/Тыл	Борт
2*	Броня (критическое попадание)	Броня (критическое попадание)
3	Броня ¹	Броня ¹
4	Броня ²	Броня ²
5	Броня ³	Броня ³
6	Броня	Броня
7	Броня	Броня
8	Броня	Броня
9	Броня	Броня ³
10	Броня турели	Броня турели
11	Броня турели ⁴	Броня турели ⁴
12*	Броня турели (критическое попадание)	Броня (критическое попадание)

Примечание: Попадание «Броня турели» для СВВП считается попаданием в ротор. Если нет турели или ротора, то все попадания в турель являются обычными попаданиями в броню.

¹ Гусеница, ось, подъемный винт, двигательный отсек, крылья или ротор разрушен; данная боевая единица не может двигаться до конца игры. Если аппарат на воздушной подушке или СВВП получает это попадание, находясь над водой, он тонет и является уничтоженным.

² Двигатель, колесо, воздушная юбка, двигательный отсек, крыло или ротор поврежден; -1 МР Крейсирования до конца игры.

³ Если машина является аппаратом на воздушной подушке, судном на подводных крыльях или СВВП, то воздушная юбка, крыло или ротор повреждена; -1 МР Крейсирования до конца игры. Если машина не является аппаратом на воздушной подушке, судном на подводных крыльях или СВВП, никакого дополнительного эффекта нет.

⁴ Турель (если имеется) заклинивает в её текущем положении (последнее направление лицевой стороны), и до конца игры она не может поворачиваться; она может стрелять только в текущую арку стрельбы. Если нет турели, никакого дополнительного эффекта нет.

* Результат «2» или «12» может привести к критическому попаданию. Примените повреждение к броне в этой секции как обычно, но атакующий игрок также делает бросок по таблице «Определение критических попаданий», с.42.

ТАБЛИЦА «КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ В МАШИНУ»

Результат броска (1D6)	Результат
1	Экипаж оглушен (никаких действий до конца этого хода и ещё 2 хода)
2	Главное оружие заклинило (1 ход никакой стрельбы из самой крупной оружейной системы)
3	Попадание в двигатель (никакого движения до конца игры; если аппарат на воздушной подушке или СВВП в момент получения попадания находился над водой, он уничтожается)
4	Экипаж убит (машина вне игры)
5	Попадание в топливный бак (машина взрывается)
6	Попадание в боеприпас/силовую установку

Повреждение экипажу происходит при результате 4, 5 или 6; смотрите таблицу «Конвертация повреждения пилоту BattleTech» (с.127, MW3).

СВВП

Средства вертикального взлёта и посадки (СВВП) – это воздушные аппараты, которые

падают, если их ротор уничтожен или если по таблице «Критические повреждения машине» выпадет результат 3, 4, 5 или 6. Получаемое от падения повреждение – как для упавшего персонажа – основывается на высоте СВВП перед его падением (см. *Падение*, с.120, MW3), а повреждение разберите как в *Индивидуальных атаках* (с.128, MW3).

УНИЧТОЖЕНИЕ МЕХА

При специфических условиях, описанных ниже, Мех или машина должны считаться уничтоженными. Учтите, что «уничтоженный» Мех может быть на самом деле и не уничтожен физически. Просто он становится тактически бесполезным и считается «погибшим в бою». такие боевые единицы выходят из игры, но позднее могут быть отремонтированы.

БэтлМехи

БэтлМех считается уничтоженным, если его МехВоин погиб, или если БэтлМех получил 3 попадания в двигатель. Учтите, что уничтожение головы, кабины или центрального торса имеет те же самые эффекты, и БэтлМех считается уничтоженным. Вдобавок, Мех Внутренней Сферы с XL-двигателем уничтожается, если уничтожена внутренняя структура правого или левого торса.

Выживание МехВоина: МехВоин погибает, когда уничтожается голова, кабина или центральный торс Меха, в результате взрыва боеприпаса или в результате артиллерийского обстрела, если он не сумел катапультироваться (см. *Катапультирование*).

Машины

Машина считается уничтоженной и вышедшей из игры, если все боксы её внутренней структуры в одной секции были зачёркнуты, или когда по таблице «Критическое попадание» указывает на уничтожение машины.

Выживание экипажа: Не имея под рукой системы катапультирования, экипаж машины при уничтожении машины считается погибшим. Игровой персонаж или главный НИП, находившийся внутри машины, может потратить на выживание 1 пункт EDG, хотя и получает Серьёзное Ранение, прежде чем выкарабкивается из-под обломков.

КАТАПУЛЬТИРОВАНИЕ

При некоторых несчастливых обстоятельствах МехВоин может быть вынужден в спешке покинуть свой БэтлМех, воспользовавшись катапультирующей системой кабины Меха. Когда пилот задействует эту систему, взрывающиеся задвижки позволяют фонарю кабины отделиться от Меха, и пилот улетает прочь от поверженного БэтлМеха, приземляясь в безопасности (относительной) на парашюте.

Катапультирование из Меха может быть опасным, и пилот при приземлении может получить повреждение.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ БОЯ ДЛЯ СХВАТКИ НА МАШИНАХ»

Цель...	Базовое TN
Знает об атаке	DEX + INT оппонента+
Удивлена	Наименьшее DEX или INT оппонента+
Высвобождается из боя или останавливается в попытке высвободиться из боя	DEX оппонента + тоннаж/10
Неодушевлённый предмет или полностью неподвижна	1
Кондиционные модификаторы	Модификатор к TN
<i>Повреждения у атакующего БэтлМеха (см. Критическое повреждение, с.41)</i>	
Попадание в активатор руки (каждый)	+1 к атакам с использованием этой руки, половина повреждения
Усталость персонажа превышает WIL	+ (избыток Усталости)
<i>Персонаж ранен</i>	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Персонаж оглушён	+2
Мех персонажа лежит	+3
Другие условия (по усмотрению гейм-мастера)	от -1 до +3
Модификаторы действия	Модификатор к TN
Оппонент оглушён	-2
Цель уклоняется	+ (2 x бонус Навыка Пилотирование цели)**
Действие с запаздыванием	+2
<i>Специальные манёвры</i>	
Таран	+2
Удар мечом	-2
Смерть сверху	+2
Пинок	-2
<i>Прицельные выстрелы (в скобках приведены локации традиционных транспортных средств)</i>	
Центральный торс (Перед, Тыл, Левый борт, Правый борт)	+3
Правый торс, Левый торс, Рука, Нога (Турель)	+6
Голова (Ротор СВВП)	+9
Специфическое оружие или компонент; цель должна быть захвачена сенсором	+12

** Максимальный бонус равен MP Бега/Фланкирования цели

+ Используйте наименьшее – Атрибут INT персонажа или бонус Навыка Сенсорные Операции

Пилот должен сделать успешную Проверку Пилотирования, чтобы избежать повреждения, Проверка модифицируется обстоятельствами, касающимися катапультирования, что отражено в таблице «Модификаторы целевого числа» (с.17, BMR). Учтите, что автоматическое катапультирование (в противовес катапультированию вручную) считается «Плохими условиями» и приводит к модификатору +2. Пилот, проваливший эту Проверку Пилотирования, получает повреждение как от падения с высоты в 12 м (см. Падение, с.120, MW3).

Во время этой фазы игрок может выбрать – будет ли его МехВоин посредством Простого Действия катапультироваться. Если автоматическое катапультирование включено, пилот автоматически катапультируется в конце фазы, в которой произошёл взрыв боеприпаса. Также, если Мех получил повреждение, приведшее к гибели пилота (вроде критического попадания в кабину), а пилот – это игровой персонаж или главный НИП, он может потратить 1 пункт EDG, чтобы получить шанс катапультироваться, едва избежав своей незавидной участи. В этом случае неудачная Проверка Пилотирования приводит к гибели персонажа (считается, что он получил смертельное ранение), а успешная Проверка – к «жёсткому» приземлению и повреждению от падения, как в случае обычного неудачного падения.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ

Как и в бою пеших персонажей, атаки Мехов могут быть нацелены в определённую область цели.

Атаки, использующие таблицу «Попавшие ракеты» (всё оружие ракетного типа, а также кластерные боеприпасы для LB-X), рассеивают своё повреждение по цели, и поэтому малопригодны для атак подобного рода. Только первая группа повреждения (5 пунктов для РДД, РСД и АТМ, 2 пункта для РБД и 1 пункт для LB-X) попадёт в выбранную локацию; последующие повреждения от атаки требуют обычных бросков для определения локации попадания.

Если вы захватили цель сенсором (см. Сенсоры, с.38), вы можете прицелиться отдельным оружием или другим компонентом. Выберите любой один критический слот (например, прыжковый двигатель в левом торсе или кабину) и добавьте к TN модификатор +12 (плюс все другие обычные модификаторы). Если атака успешна, она попадает в выбранный слот или компонент.

Если данная локация имеет броню, повреждение получает броня, и появляется шанс критического попадания – как при повреждении внутренней структуры, даже если внутренняя структура и не была повреждена данной атакой. Если бросок по таблице «Определение критических попаданий» имел результат 8+, в выбранный вами при стрельбе слот пришлось критическое попадание.

Если данная локация не имеет брони, атака повреждает внутреннюю структуру, и появляется дополнительное критическое попадание в выбранный вами до этого слот. Бросок по таблице «Определение критических попаданий» делать НЕ надо.

АТАКИ СХВАТКИ

Рукопашный бой (атака схватки) между БэтлМехами выполняется так же, как и рукопашная между пешими персонажами, с использованием Проверки Противодействия Навыка Пилотирование (вместо этого Навыка персонаж может использовать Навык Военные Искусства/БэтлМех, с.18, если имеет его). Атаки против боевых единиц, не являющихся Мехами, разбираются только броском атакующего, поскольку цель не может провести контратаку.

Повреждение в такой схватке основывается на сетевом MoS попытки атаки, как в обычной рукопашной. Однако в данном случае повреждение – это лишь 1 пункт за каждые 5 полных пунктов MoS победившего над побеждённым в раунде. Вместо добавления к повреждению обычного Атрибута STR добавьте тоннаж Меха победившего, разделённый на 10 (округляя вверх).

Бросок на локацию попадания производится по таблице «Локация попадания в БэтлМех», с.40, если не используется специальный манёвр.

Для определения целевого числа при попытке высвободиться из схватки вместо Атрибута STR используется тоннаж Меха противника, разделённый на 10 (округляя вверх), а вместо RFL – Атрибут DEX.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Рукопашный бой БэтлМехов имеет уникальный набор специальных манёвров. Учтите, что специальные манёвры Навыков Склонность и Военные Искусства (кроме Военного Искусства/БэтлМех, с.18) нельзя использовать в рукопашной БэтлМехов.

В отличие от других специальных манёвров, все нижеприведённые манёвры изучаются всеми МехВоинами. Обычное ограничение – один манёвр за 1 пункт бонуса к Навыку – не применяется.

Удар (Атака)

Эта атака задействует только руки, и шанс попасть противнику в голову становится очень высоким. Используйте таблицу «Локация попадания для удара», но ваш MoS на повреждение не влияет.

**ТАБЛИЦА «ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ
ДЛЯ УДАРА БЭТЛМЕХА»**

Результат броска (1D6)	Левая сторона	Перед/Тыл	Правая сторона
1	Левый торс	Левая рука	Правый торс
2	Левый торс	Левый торс	Правый торс
3	Центр.торс	Центр.торс	Центр.торс
4	Левая рука	Правый торс	Правая рука
5	Левая рука	Правая рука	Правая рука
6	Голова	Голова	Голова

Пинок (Атака)

При атаке пинком легче попасть, чем в случае других атак, а успешный пинок также может привести к падению проигравшего раунд. Примените к TN модификатор –2 и воспользуйтесь таблицей «Локация попадания для пинка». Данная атака вынуждает проигравшего раунд сделать успешную Проверку Пилотирования, или же он упадёт.

**ТАБЛИЦА «ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ
ДЛЯ ПИНКА БЭТЛМЕХА»**

Результат броска кубика	Левая сторона	Перед/Тыл	Правая сторона
1-3	Левая нога	Правая нога	Правая нога
4-6	Левая нога	Левая нога	Правая нога

Удар дубиной (Атака)

Этот манёвр задействует для нанесения цели серьёзного урона оружие схватки для Мехов. Учтите, что этот манёвр можно использовать и в случае импровизированных дубин, которые держать обеими руками, или в случае встроенного топора или меча, который установлен в одной руке. Имеет ли ваш Мех топор или меч, вам покажет рекордшит этого Меха.

Атака топором или дубиной добавляет к повреждению тоннаж Меха, разделённый на 5, а не обычный тоннаж, разделённый на 10. Атака мечом наносит лишь обычное повреждение, но оно более точное и поэтому имеет модификатор к TN –2.

Толчок (Атака)

Если вы выиграли раунд боя, толчок наносит лишь половину повреждения (после применения всех других модификаторов разделите повреждение на 2 и округлите вниз), но это также вынуждает цель сделать успешную Проверку Пилотирования, или же она упадёт.

Таран (Атака)

При таране атакующий Мех бежит прямо на цель и пытается удариться в неё, причиняя цели урон благодаря своему весу и скорости.

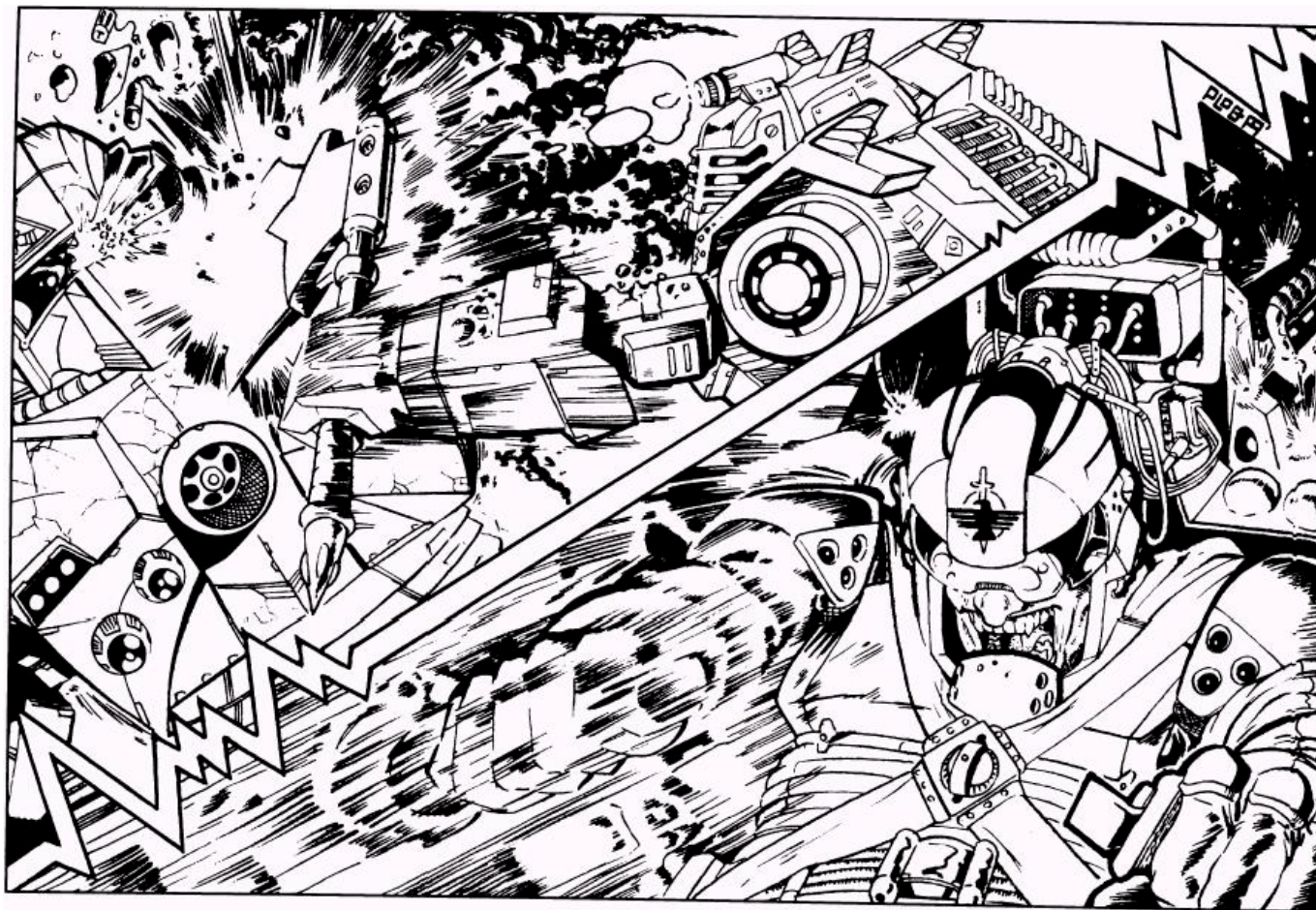
В начале фазы атакующего выбранная цель должна находиться в пределах расстояния для бега атакующего. Затем атакующий должен потратить Простое Действие, чтобы бегом войти в прямой контакт с целью, и ещё одно Простое Действие для осуществления самого тарана и попытки нанести удар.

Атака тараном имеет модификатор к TN +2.

Если таранящий Мех имеет меньший MoS или неудачную Проверку своего Навыка, таран в цель не попадает. Цель не получает повреждение от атакующего, но может вместо этого переместиться на расстояние до 10 м в любом направлении – как бы «шагнув в сторону» от тарана. Атакующий продолжает двигаться, пока не пройдёт максимально возможное для бега расстояние, что может вызвать непреднамеренный удар или падение – в зависимости от местности.

Если атакующий Мех имеет больший или равный MoS, атака попадает в цель. Определите повреждение как обычно, и добавьте к повреждению текущий максимум МР Ходьбы атакующего. Разбейте общее повреждение на группы по 5 пунктов, подобно повреждению от РДД, и разместите их с использованием таблицы «Локация попадания в БэтлМех» как обычно.

После успешного тарана и атакующий, и атакованный должны сделать успешные Проверки Пилотирования с модификатором к TN +3, или же они упадут.



Смерть сверху (Атака)

Отчаянный МехВоин, пилотирующий способного к прыжкам Меха может в буквальном смысле слова обрушиться на своего противника сверху, придавив того всем весом своей машины, с высоким шансом попадания удара в голову. Эти тип таки, известный среди МехВоинов как «смерть сверху», очень сложен и всегда приводит к некоторому повреждению атакующему (ноги Меха не предназначены для такого рода нагрузки), и поэтому он обычно применяется как последнее средство.

Атака «смерть сверху» (DFA) может на самом деле привести к меньшему повреждению, чем от обычного тарана, но зато повреждение концентрируется на верхней части целевого БэтлМеха, с неплохим шансом попадания в голову.

В начале фазы атакующего выбранная цель должна находиться в пределах расстояния для прыжка атакующего. Затем атакующий должен потратить Простое Действие, чтобы прыжком войти в прямой контакт с целью, и ещё одно Простое Действие для осуществления DFA и попытки нанести удар.

Атака DFA имеет модификатор к TN +2.

Если таранящий Мех имеет меньший MoS или неудачную Проверку своего Навыка, DFA в цель не попадает. Цель не получает повреждение от атакующего, но может вместо этого переместиться на расстояние до 10 м в любом направлении – как бы «шагнув в сторону» от DFA. Атакующий падает вниз, туда, где стояла цель, автоматически падая и

получая удвоенное, а не обычное, повреждение (см. *Падение и крушение*, с.35).

Если атакующий Мех имеет больший или равный MoS, атака попадает в цель. Определите повреждение как обычно, и добавьте к повреждению текущий максимум МР Прыжка атакующего. Разбейте общее повреждение на группы по 5 пунктов, подобно повреждению от РДД, и разместите их с использованием таблицы «Локация попадания для удара» как обычно.

После успешной атаки DFA и атакующий, и атакованный должны сделать успешные Проверки Пилотирования – атакующий с модификатором к TN +3, а атакованный с модификатором к TN +6, – или же они упадут.

НАГРЕВ

Одной из наиболее серьёзных проблем, с которыми сталкивается в бою любой БэтлМех, – это наращивание внутренней температуры. Хотя каждый БэтлМех может рассеивать нагрев благодаря своим охладителям (эти устройства предназначены для отвода тепла от нагревающих систем) или благодаря нахождению в воде, БэтлМех всегда выделяет тепло – будь то ходьба или стрельба из оружия.

Даже если использовать обе системы теплоотвода, высокий темп активности зачастую приводит к выделению большего тепла, чем БэтлМех может рассеять. БэтлМех может функционировать и в перегретом состоянии, но пилот, который доводит БэтлМех до такого состояния, в конце концов расплавляется за это.

ТАБЛИЦА «ПУНКТЫ НАГРЕВА»

Деятельность	Пункты нагрева
Ходьба	-
Бег/Уклонение	+1 за ход
Рывок	+2 за ход
Прыжок	+1 за 30 м или доли этого расстояния
Попытка встать	+1 за попытку
Оружейная стрельба	По таблице оружия
Охладители	-1/2 за действующий охладитель -1/2 за действующий охладитель под водой (максимум -3 пункта) -1 за действующий двойной охладитель под водой (максимум -3 пункта)
Первое попадание в двигатель	+3 за ход
Второе попадание в двигатель	+6 (всего) за ход
Пламя	
Проход через пламя	+1
Нахождение в пламени	+3 за ход

С ростом внутреннего нагрева БэтлМеха он начинает медленнее двигаться, а стрельба его оружия становится менее аккуратной. Если внутренний нагрев Меха достигает определённого уровня, могут взорваться боеприпасы Меха. Даже может заглохнуть термоядерный реактор БэтлМеха, превращая Мех в неподвижную цель до тех пор, пока нагрев не упадёт ниже определённого уровня.

Машины: Машины разработаны для рассеивания всего нагрева, выделяемого всем оружием за один ход, и поэтому данное правило применяется только к БэтлМехам.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ НАРАЩИВАНИЯ НАГРЕВА

Различная деятельность приводит к различным темпам наращивания нагрева. В таблице «Пункты нагрева» приведены пункты нагрева, получаемые в результате различного рода активности и повреждений. Здесь также даны пункты нагрева, которые БэтлМех может рассеять благодаря своим охладителям и благодаря нахождению в воде. Учтите, что существует 2 типа охладителей: обычные охладители, которые рассеивают 1/2 пункта нагрева за ход, и двойные охладители, которые рассеивают 1 пункт нагрева за ход.

Вода: Охладители рассеивают вдвое больше нагрева, если находятся под водой. Когда БэтлМех находится на мелководье, под водой находятся только те охладители, которые установлены в ногах. Мех, стоящий в глубокой воде или лежащий на мелководье, считается полностью погружённым в воду, и поэтому и все его охладители считаются находящимися под водой. Однако, независимо от того, сколько охладителей находится под водой, Мех, находясь под водой, может рассеивать не более 3-х дополнительных пунктов нагрева за ход.

Отключение охладителей: МехВоин в некоторых ситуациях может преднамеренно пожелать отключить охладители, особенно если его БэтлМех оборудован миомером тройной силы (с.58). Нарращивание нагрева достичь проще всего отключением любого требуемого числа охладителей путём Простого Действия. Охладители, отключённые таким способом, не рассеивают нагрев в этом или последующих ходах, и могут быть включены во время последующей фазы.

ЭФФЕКТЫ НАГРЕВА

Эффекты избыточного нагрева приводят к тому, что БэтлМех начинает функционировать менее эффективно. Он начинает медленнее двигаться, менее точно стрелять, становится возможным отключение реактора или даже взрыв

боеприпаса. Некоторые из этих эффектов постоянны, другие же исчезают, когда Мех охлаждается.

БэтлМех страдает от нижеприведённых эффектов после того, как будет получен уровень нагрева за ход по правилам, описанным в *Отслеживании наращивания нагрева*.

Сенсоры: Цель, которая перегрета, становится ясно видимой на инфракрасных датчиках. Примените модификатор пунктов движения цели за нагрев (если имеется) к TN сенсоров (см. *Сенсоры*, с.37).

Пункты движения

При нагреве в 5, 10, 15, 20 и 25 пунктов БэтлМех уменьшает своё перемещение. Эффекты шкалы нагрева касаются пунктов движения *BattleTech*; для *MW3* нужно конвертировать каждый МР *BattleTech* в скорость в 15 м за ход. Такое снижение движения применяется в равной мере к МР и Ходьбы, и к Бега; движение прыжком эффектам нагрева не подвержено. Для движения рывком уменьшение движения – как двойное уменьшение МР Ходьбы. Если такое понижение уменьшает МР Ходьбы БэтлМеха до 0, он не может двигаться дальше, но не считается неподвижной или неодушевлённой целью.

Этот эффект не суммируется с любыми предыдущими уменьшениями МР из-за нагрева. Когда нагрев БэтлМеха по шкале нагрева достигает 5 пунктов, его МР и Ходьбы, и Бега уменьшаются на 1 (15 м/ход). Когда нагрев достигает 10 пунктов, его МР уменьшаются в общей сложности на 2, а не на 2 дополнительных пункта.

Когда нагрев становится меньше, чем уровень, на котором происходят какие-нибудь неприятности, БэтлМех «возвращает» себе 1 МР, хотя предыдущие потери и остаются в силе. Поэтому, если нагрев по шкале нагрева падает ниже 10 пунктов, эффект –2 МР исчезает, но эффект –1 МР по-прежнему действует, пока нагрев не упадёт ниже 5 пунктов.

Модификатор к стрельбе

При нагреве в 8, 13, 17 и 24 пункта появляется модификатор целевых чисел БэтлМеха для дистанционных атак. Например, когда нагрев составляет 8+ пунктов, добавляется модификатор +1 ко всем TN дистанционного боя. Учитывайте все такие эффекты как эффекты движения; они не суммируются и могут исчезнуть, если нагрев падает.

Нагрев не имеет эффекта на целевые числа рукопашного боя.

Остановка реактора

При нагреве в 14, 18, 22, 26 и 30 пунктов БэтлМех автоматически пытается – в качестве процедуры безопасности – заглушить свой реактор. До тех пор, пока МехВоин не перезапустит реактор, БэтлМех находится в заглушенном состоянии, как описано в *Заглушем БэтлМех*, ниже.

Этого эффекта можно избежать, если МехВоин сумеет отменить процедуру безопасной остановки реактора, используя для этого Проверку Навыка Компьютер, как описано в *MW3* (см. *Нагрев*, с.128). Если нагрев перекрывает 2 или большее число уровней нагрева, при которых происходит остановка реактора, бросок делайте только один раз, используя наиболее серьёзный модификатор.

Заглушенный БэтлМех: Когда у БэтлМеха глохнет реактор, он не может предпринимать никаких действий, а всё его оборудование не функционирует. Он не может атаковать или двигаться и не может наращивать свой нагрев, поскольку нет никаких действий. Даже критическое попадание в двигатель не приводит к выделению дополнительного тепла, поскольку Мех находится в деактивированном состоянии. Однако внешнее воздействие – вроде пламени – может привести к наращиванию нагрева.

Находясь в деактивированном состоянии, БэтлМех считается полностью неподвижной целью.

Однако охладители деактивированного Меха по-прежнему работают, и поэтому продолжают рассеивать избыточный нагрев. За каждый ход, в котором Мех находился в деактивированном состоянии, уровень нагрева падает как обычно, а игрок может попытаться перезапустить реактор, используя Сложное Действие. Чтобы сделать это, игрок делает Проверку Навыка Компьютеры как Проверку Остановки, используя худший модификатор, основанный на шкале нагрева БэтлМеха. Когда нагрев падает ниже 14 пунктов, реактор перезапускается автоматически, даже если пилот находится без сознания.

Взрыв боеприпаса

Если уровень нагрева достигает или превышает пороговые значения для взрыва боеприпаса при 19, 23 или 28 пунктах нагрева боеприпас, имеющийся в БэтлМехе, может взорваться. Взрыва можно избежать, но лишь благодаря чистому везению, о чём говорится в *MW3*, с.128. Если нагрев перекрывает 2 или большее число уровней нагрева, при которых происходит взрыв боеприпаса, бросок делайте только один раз, используя наиболее серьёзный модификатор.

Когда из-за перегрева боеприпас БэтлМеха взрывается, первым взрывается критический слот с боеприпасом, чья разрушительная мощь больше остальных боеприпасов. Эта мощь определяется как повреждение, наносимое имеющимся боеприпасом в слоте. Поэтому боеукладка для пулемёта имеет значение повреждения 2, значение повреждения АС/10 – 10, РДД-15 имеет значение повреждения 15, а РБД-6 имеет значение повреждения 12. Когда Мех несёт две боеукладки с равными значениями повреждения, пилот БэтлМеха сам выбирает, какой боеприпас взрывается. Взрываются все соответствующего типа боеприпасы в отдельном критическом слоте. Если есть более одного критического слота с одинаковым типом боеприпасов, взрывается один слот, с наибольшим числом оставшихся залпов. Если существует две или больше локаций с равным количеством оставшихся залпов, взрывающийся слот определите случайным образом.

Разберите взрыв по правилам *Критического повреждения*, с.41.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Опытный МехВоин может, творчески используя свои теплоотводящие системы, выжать из своей машины всё возможное и невозможное. Нижеследующие правила для

слива охладителей и заливки хладагентом представляют собой две наиболее распространённые и наиболее эффективные из подобных техник.

Слив охладителя

Охладители БэтлМеха предназначены для равномерного охлаждения всего Меха, предлагая максимальную гибкость в обмен на эффективность. Можно перенаправить охлаждающую жидкость из контрольных систем кабины, направив больше охладителя к определённой части Меха, но лишив охлаждающей жидкости все остальные системы Меха. Это называется *сливом* охладителя.

Попытка слить охладитель требует Простого Действия и Проверки Навыка Техника/Поддержка. Персонаж без этого Навыка может использовать вместо него Навык Пилотирование, но должен бросить 3D10 и взять два худших результата, добавив свой бонус Навыка Пилотирование, а не обычные модификаторы за использование отсутствующего Навыка.

Одним Простым Действием может быть слит только один охладитель, и этот охладитель должен находиться в таблице БэтлМеха «Критическое попадание» (охладители, не показанные в этой таблице, встроены в двигатель, и поэтому их охлаждающую жидкость нельзя перенаправить в другие системы).

Неудачная попытка не имеет никакого эффекта, но Действие тратится впустую. Попытка, завершившаяся перевёртышем, приводит к разрыву в шланге охладителя, что отмечается как критическое попадание в тот охладитель, который вы пытались слить.

Успешная попытка направляет охлаждающую жидкость из данного охладителя к требуемому компоненту: двигателю, прыжковому двигателю или оружию или другому компоненту, выделяющему тепло. Отметьте слив карандашом на таблице «Критическое попадание». Охладитель начинает рассеивать вдвое больше, чем обычно, тепла (1 пункт за ход для обычного охладителя и 2 пункта за ход для двойного охладителя), но может рассеивать нагрев, выделяемый только тем компонентом, в который он сливается. Охладитель, сливаемый в двигатель, может рассеивать нагрев от непрыжкового движения, а также нагрев, выделяемый из-за критических попаданий в двигатель.

Постоянный слив: Техник может наладить постоянный слив охлаждающей жидкости к требуемому компоненту, поэтому для слива во время боя Простое Действие не требуется. Однако такой слив также нельзя будет и изменить в случае опасности – вроде критического повреждения двигателя.

Заливка хладагентом

Более радикальным методом, нежели слив охладителя, является заливка хладагентом – аварийная перегрузка всех охладителей в попытке предотвратить взрывы боеприпасов или остановки реактора.

Попытка заливки хладагентом требует Сложного Действия и Проверки Навыка Техника/Поддержка или Проверки Навыка Пилотирование – как в случае со сливом охладителя. Попытка, завершившаяся перевёртышем, приводит к неудаче самой попытки, а Мех в этом ходу не рассеивает нагрев. В случае успеха все охладители Меха действуют только в этом ходу с удвоенной эффективностью (1 пункт за ход для обычного охладителя и 2 пункта за ход для двойного охладителя). Однако охладители вообще не рассеивают нагрев в последующем ходу, пока не будет восстановлена система охлаждения.

Слитые охладители: Охладители, сливаемые в специфические компоненты, использующие правило Слива охладителя, в случае успешной заливки хладагента действуют вдвое эффективнее, но они могут рассеивать – как и обычно – только тот нагрев, который выделяется компонентом, куда они сливают свою охлаждающую жидкость.

ОБОРУДОВАНИЕ БЭТЛМЕХА

В этой секции описываются и даются правила для всех известных видов оружия и оборудования, используемого на данный момент войсками Внутренней Сферы и Кланов. Статистика для выделяемого нагрева, значения повреждения и диапазона действия приводится в «Списке оружия» каждого рекордшита.

Кроме тех случаев, где об этом говорится, оборудование в этой секции можно использовать на БэтлМЕхах и машинах. И Клан, и Внутренняя Сфера имеют доступ к большинству технологий, обсуждаемых здесь, но клановские версии этого оборудования обычно легче и компактнее, и поэтому считаются более эффективными.

Все приводимое здесь оборудование дано в алфавитном (английском) порядке.

Критические попадания: Если не говорится иначе, критическое попадание в слот, содержащий оружие или другую часть оборудования, выводит его из строя по правилам *Критического повреждения*, с.41.

АКТИВНЫЙ ЗОНД

Позволяя обнаруживать и идентифицировать скрытые и замаскированные боевые единицы на расстояниях, сильно превышающих зону действия обычных приборов электронного сканирования, активный зонд является ценным дополнением любой разведывательной боевой единицы.

В MW3 активный зонд «Гончая» и его клановский эквивалент имеют модификатор к TN –2 для всех Проверок Действий, касающихся сенсоров, включая сканирование сенсором и захват цели сенсором (см. Сенсоры, с.37).

Лёгкий активный зонд: Клан имеет на вооружении лёгкий активный зонд, который меньше обычного активного зонда – он даёт модификатор к TN только –1, поскольку имеет более короткий радиус действия.

ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА

Противоракетная система (AMS) – это скорострельный, точечной обороны пулемёт, способный отслеживать и уничтожать прилетающие ракеты противника. Хотя и очень эффективная, эта система обладает существенным недостатком – высоким расходом боеприпасов.

Когда залп ракет атакует БэтлМех или машину, оснащённую AMS, то она автоматически уничтожает ракеты этого залпа. Понятие «залп» подразумевает все ракеты, выпущенные отдельной установкой. Например, залпом считаются 15 ракет, выпущенных установкой РДД-15, или 2 ракеты, выпущенные установкой самонаводящейся РБД-2.

Когда Мех, оснащённый одной или более противоракетными системами, подвергся атаке одного или нескольких ракетных залпов противника, он должен объявить цели подавления для каждой своей противоракетной системы прежде, чем будут сделаны броски попадания для ракет. Каждая противоракетная система может отслеживать только один залп, и AMS должна использоваться, если есть любые прилетающие ракеты, даже если управляющий игрок и не хочет использовать эту систему. Защищающийся может наводить противоракетную систему на любой залп стреляющего ракетами, если тот находится в арке стрельбы этой системы. Если защищающийся имеет больше чем одну противоракетную систему, он может нацеливать их на один и тот же либо на различные залпы.

Как только были объявлены все цели противоракетной системы, делаются броски попадания для ракетных залпов. Если ракетная атака поражает цель, с использованием таблицы «Попавшие ракеты», с. 39, определяется число попавших ракет. После этого защищающийся игрок бросает 1D6, если БэтлМех

использует противоракетную систему Внутренней Сферы, или 2D6, если противоракетная система клановская. Результат броска показывает количество сбитых системой ракет и – одновременно – количество использованных AMS зарядов боекомплекта. Если результат указывает на то, что системе требуется потратить больше зарядов, чем осталось в слоте боекомплекта, это означает, что система полностью израсходовала свой боекомплект. Однако если имеется хотя бы один доступный заряд, то общее количество сбитых ракет остается в силе.

Атакующий игрок вычитает количество сбитых системой ракет из числа поразивших цель и лишь затем определяет повреждение, используя обычную процедуру локаций попадания. Если результат действия противоракетной системы равен или больше числа попавших ракет, атака полностью отбита, не причинив никакого повреждения защищающемуся.

Если залп ракет, который отслеживается противоракетной системой, промахивается, наращивание температуры и расход боекомплекта происходит как и при попадании ракетного залпа.

Противоракетная система может быть «выключена» Простым Действием. В выключенном состоянии система не может отслеживать и сбивать ракеты противника. Выключенная противоракетная система может быть включена только в последующем ходу.

Специальные виды оружия: Противоракетная система не может использоваться против артиллерии «Стрела IV», но может использоваться против радиомаяков NARC, РСД и самонаводящихся ракет РБД. В последнем случае, если бросок на наведение был неудачный (означая, что ракеты не смогли захватить цель (см. *Самонаводящиеся ракеты ближнего радиуса действия*, с.56)), результаты стрельбы противоракетной системы игнорируются; она не стреляет, не использует зарядов и не выделяет тепло.

Критические попадания: При расчёте силы взрыва боекомплекта противоракетной системы каждый залп AMS наносит 2 пункта повреждения.

ПРОТИВОПЕХОТНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

Противопехотные контейнеры (ПП-конт) состоят из направленных мин, устанавливаемых в нижних частях ног БэтлМЕха – точно там, где пехота обычно старается заложить взрывчатые пакеты для повреждения хрупких механизмов активаторов. Когда ПП-конт срабатывает, он выбрасывает облако шрапнели в радиусе примерно 15 м, нанося колоссальное повреждение пехотинцам, которые очень неудачно оказались в этот момент в радиусе поражения.

МехВоин может взрывать ПП-конт, установленный в его Мехе, таким же образом, как и стрельба из оружия (учтите, что ПП-конт при альфа-ударе не стреляет). Когда ПП-конт взрывается, он наносит 15D6 повреждения бластерной атаки с AP 3 (повреждение масштаба MW, а не *BattleTech*), с центром в той части БэтлМЕха, в которой был установлен ПП-конт.

ПП-конт – оружие одноразового действия; каждый контейнер может использоваться только один раз. После чего его надо будет заменить.

Критические попадания: Неиспользованные противопехотные контейнеры, получая критическое попадание, не взрываются, а просто становятся недействующими. На использованные контейнеры критическое попадание воздействует таким же образом, как на слоты с израсходованным боекомплектом.

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ОГНЁМ «АРТЕМИДА-IV»

Система управления огнём (СУО) «Артемиды-IV» улучшает точность стрельбы обычных ракетных установок. Устанавливаемая в куполе вблизи пусковой установки, СУО «Артемиды-IV» позволяет захватывать цель, подсвечивая её инфракрасным лучом, и попасть большим количеством ракет.

СЮ «Артемиды-IV» постоянно корректирует траекторию полета ракет, используя узконаправленную микроволновую связь, увеличивая тем самым количество ракет, поражающих цель.

Любая атака ракетной установки, оборудованной системой «Артемиды-IV», разбирается по обычным правилам. Однако перед консультацией с таблицей «Попавшие ракеты» добавьте к результату броска +2. Это потенциально увеличит количество ракет, поразивших цель.

Боеприпасы: Для всех игровых целей – установка, оборудованная системой «Артемиды-IV», использует специальные ракеты, идентичные обычным, но стоящие вдвое дороже. Если пусковая установка с «Артемидой-IV» загружена обычными боеприпасами, её по-прежнему можно использовать, но она будет функционировать как обычная установка.

Критические попадания: Если система «Артемиды-IV», установленная на отдельной пусковой установке, уничтожается, то данная ракетная установка будет стрелять уже как обычная ракетная установка.

Артиллерийское оружие

В основном устанавливаемые на транспортных средствах и изредка на БэтлМехах, эти чрезвычайно громоздкие типы оружия позволяют игрокам обстреливать цели с дистанции в несколько километров. Чаще всего используемые типы артиллерийского оружия – это «Длинный Том», «Снайпер» и «Грохот», плюс артиллерийская ракетная система «Стрела-IV».

Артиллерийское оружие имеет диапазоны действия, приведённые в мапшитах *BattleTech*, каждый из которых в терминах игры *MW3* приблизительно равен 1 км (чтобы найти расстояние в метрах, умножьте диапазон из «Списка оружия» на 1.000, а не на 100). Учтите, что этот диапазон приведён в колонке «Длинный диапазон», и поэтому все артиллерийские атаки имеют модификатор к TN +4 независимо от расстояния до цели.

Помимо этого отличия, всё артиллерийское оружие взрывается в радиусе эффекта, нанося вдобавок к обычным эффектам атаки повреждение окружающей области. Как только начинается разбор атаки против цели, конвертируйте базовое повреждение в единицы измерения *MW3* и разберите бластерный радиус атаки по правилам *Бластерного оружия* (с.118, *MW3*).

Артиллерийская ракетная система «Стрела-IV»

Артиллерийская ракетная система «Стрела-IV» – это система, предназначенная для обстрела ракетами дальнего радиуса действия, служащая дополнением к традиционному артиллерийскому оборудованию типа «Длинного Тома», «Снайпера» и «Грохота». Главное преимущество «Стрелы-IV» – относительно небольшой вес по сравнению с другими артиллерийскими системами, но боеприпасы к ней весьма дороги.

Система «Стрела-IV» использует два основных типа ракет. Наиболее распространённые и сравнительно недорогие – это обычные ракеты для массированного обстрела больших площадей, функционирующие так же, как и обычная артиллерия, описанная выше.

Второй тип боеприпасов – это наводящиеся ракеты, которые наводятся на цель наводчиком на поле битвы, имеющим систему удаленного целеуказания (TAG). Наводящаяся ракета причиняет относительно небольшое сопутствующее повреждение соседним гексам, и поэтому не имеет дополнительного бластерного эффекта. Однако если цель артиллерийского удара была успешно захвачена с помощью TAG (с.57), целевое число артиллерийской атаки модифицируется только движением атакующего; к базовому TN никакие другие модификаторы не применяются.

АВТОПУШКА

Автопушка (автоматическая пушка) – это скорострельное, самозаряжающееся орудие, способное

выстреливать высокоскоростные очереди высоковзрывчатых, бронебойных снарядов. Лёгкая автопушка имеет калибр от 30 мм до 90 мм, а тяжёлая автопушка – от 80 мм до 120 мм и больше.

Автоматическая пушка получила своё дальнейшее развитие в виде LB-X и Ультра версий.

Автопушка LB-X

При конструировании лёгкой баллистической автоматической пушки (LB-X) для уменьшения веса и чрезмерного нагрева при стрельбе использовали лёгкие, хорошо рассеивающие температуру сплавы. Эти материалы сделали данное оружие более дорогим по сравнению с обычной автопушкой, но преимущества перекрывали высокую стоимость новинки.

Учтите, что LB-X пушки не доступны в Ультра конфигурациях, и поэтому они не могут использовать удвоенный темп стрельбы.

Кластерные боеприпасы: LB-X пушки могут стрелять кластерными боеприпасами, действующими в бою подобно большому анти-БэтлМех дробовику. Кластерный боеприпас при выстреле, разделяется на несколько мелких фрагментов. Это дает возможность атакующему нанести удар по незащищённым локациям, но рассеивает полное повреждение, распределяя попадание по большей площади цели, нежели обычное концентрированное повреждение одной локации. Кластерные боеприпасы применяются только в LB-X пушках и не могут использоваться в обычных или Ультра вариантах.

Перед началом игры игрок должен пометить каждую полную тонну боекомплекта LB-X пушки либо как с кластерными зарядами, либо как с обычными. Если боевая единица несёт оба типа боекомплекта, то при объявлении атаки с использованием LB-X пушки игрок должен объявить тип используемого боеприпаса и, соответственно, отметить его на рекордшите.

При атаке LB-X пушкой с использованием кластерных боеприпасов примените к целевому числу модификатор –1. Разберите успешные такие атаки подобно попаданию ракет, с броском 2D6 и консультацией по колонке, соответствующей размеру LB-X пушки, таблицы «Попавшие ракеты» для определения количества фрагментов снаряда, поразивших цель. После чего отдельно определите локацию попадания для каждого фрагмента, поразившего цель, каждый из них наносит 1 пункт повреждения.

Ультра автопушка

Улучшенный тип автоматической пушки, известный как «Ультра», способен вести более высокий темп стрельбы, по сравнению с обычной или LB-X пушкой. Эти типы могут стрелять каждый ход, но второй и последующие чётные выстрелы считаются имеющими «удвоенный» темп стрельбы, увеличивая шанс перевёртыша и заклинивания на +2 (суммарно) за каждый последующий ход стрельбы. Как только оружие не стреляло в один из последующих ходов, шанс заклинивания возвращается к обычной вероятности.

C³-КОМПЬЮТЕР

Только боевые единицы Внутренней Сферы могут использовать компьютерную систему C³ (Command/Control/Communications, Управление/Контроль/Связь). Предназначенная для установки на командных или разведывательных БэтлМехах или транспортных средствах, система C³ помогает командирам подразделения координировать действия на уровне копы и роты.

До начала игры определите боевые единицы, которые будут подключены к одной сети. К одному C³-мастер компьютеру можно подключить лишь три C³-подчинённых, поэтому получается, что типичная C³-сеть состоит из 4-х Мехов копы.

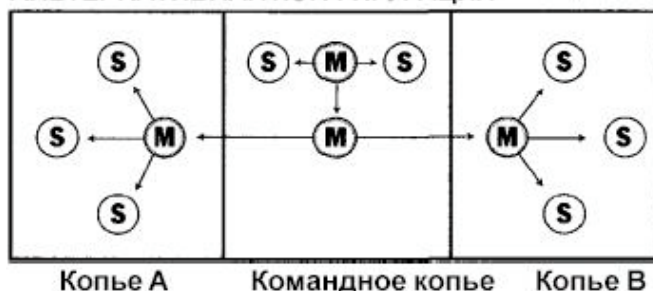
Однако сеть может быть расширена путём подсоединения С³-мастер компьютера командных Мехов каждого копыа роты с С³-мастер компьютером, который несёт командный Мех роты. Это позволит любому Меху в роте использовать координирующие эффекты компьютера. Трудности координации действий, при использовании такой расширенной сети ограничивают любую сеть 12-ю Мехами, даже если сеть расширена дополнительными командными машинами (на практике это означает, что каждая сеть командных компьютеров состоит из 3-х копий по 4 Меха в каждом, с мастер-компьютером и тремя подчинёнными компьютерами, собранными в одно копыё, и двумя командирами копий, собранными в третьем командном копыё (ротное командование), которое, получается, имеет два мастер-компьютера. Командным компьютерам не требуются боевые единицы подчинёнными компьютерами для соединения в эту сеть, поскольку эту работу могут выполнять мастер-компьютеры, которые они уже несут). Различные расширенные сети не могут во время боя выполнять скоординированные действия. Например, БэтлМехи роты Уоррена не могут использовать БэтлМехи роты Чина в качестве наводчика на цель, даже если обе роты имеют С³-сети. Потеря или уничтожение боевой единицы, несущей С³-мастер компьютер, выводит из строя ту часть сети, которой он управлял.

Этот эффект в терминах игры MW3 означает, что боевые единицы с С³-компьютерами могут «участвовать» захвате цели сенсором внутри С³-сети. Это означает, что рота с С³ может удерживать до 12 вражеских целей, захваченных сенсорами, и преимуществом С³-сети будут пользоваться все члены роты с С³ (см. *Сенсоры*, с.37).

СТАНДАРТНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ



На диаграмме каждый круг представляет собой боевую единицу, а каждый четырехугольник – копыё. Каждая буква «S» обозначает С³-подчинённый компьютер. Каждая буква «М» обозначает С³-мастер компьютер. Стрелки показывают связи сети, исходящие от боевых единиц с С³-мастер компьютерами. Уничтожение боевой единицы с подчинённым компьютером не оказывает влияния на всю сеть (просто данная боевая единица «выпадает» из общей сети). Однако уничтожение боевой единицы с мастер-компьютером уничтожает все связи,

исходящие от уничтоженной боевой единицы.

Сети размером с роту могут быть устроены двояко. Первый способ представляет собой наиболее распространенный вариант, с одной боевой единицей, несущей два С³-мастер компьютера и координирующей действия своего копыа и всей роты. Второй способ показывает отдельную боевую единицу в командном копыё, несущий компьютер, связывающий боевые единицы с мастер-компьютерами вместе, в ротную сеть. Хотя теоретически одна боевая единица может нести три или четыре С³-мастер компьютера, увеличивающаяся уязвимость всей сети при этом делает такое размещение практически бесполезным.

TAG: Боевая единица с С³-мастер компьютером (но не боевые единицы с С³-подчинёнными) также дублирует и функции системы удаленного целеуказания (СУЦ, TAG; см. с.57) и может определять цели для наводящихся ракет «Стрела-IV».

Улучшенный С³-компьютер

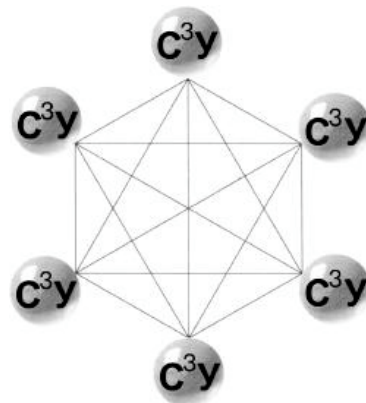
Учитывая ориентацию (исчисляющуюся не одной сотней лет) промышленности КомСтара преимущественно на средства связи, техника КомСтара не составило особого труда освоить и улучшить концепцию, заложенную в систему С³. Улучшенная компьютерная система С³ (С³у, С³и) была разработана отчасти с учётом радикально отличающейся командной структуры КомСтара, в основу которой был положен принцип шестиричности, но также и потому, что КомСтар хотел улучшить эту систему, повысив её эффективность и живучесть.

После долгого тестирования было решено, что нет однозначного способа решения проблемы координации с С³-мастер компьютера огня 6 отдельных боевых единиц. Решение стало и простым, и сложным одновременно: комстаровская система не опиралась на центральный «мастер»-компьютер, вместо этого была создана сеть ячеек, в которой каждая боевая единица являлась независимо действующим узлом. Такой подход увеличил размер и стоимость компьютера С³и и исключил возможность координировать перекрёстный огонь множества копий, но дал значительное преимущество – эта сеть не разрушалась, если был утрачен мастер-компьютер.

В сети С³у нет мастер-компьютера. Каждая боевая единица в сети С³у должна иметь свой С³у компьютер. Отдельная сеть С³у может состоять из не более чем шести боевых единиц. Несколько сетей С³у не могут быть связаны в одну сеть.

Т.к. в С³у сети нет мастер-компьютера, потеря одной боевой единицы не влияет на функционирование остальной сети. Из сети выпадают только те боевые единицы, которые попали в область действия ЕСМ, или если их С³у компьютеры получили критическое попадание.

С³у компьютеры не совместимы с обычной системой С³-мастер/подчинённый компьютеров и не имеют способностей системы TAG обычных С³-компьютеров.



ОБОРУДОВАНИЕ РАЗДЕЛЬНОГО ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ (CASE)

CASE – технология контроля повреждений, которая позволяет смягчить эффекты внутренних взрывов боеприпасов. Когда в локации, защищённой CASE, взрывается боекомплект, сила взрыва уходит через специальные разработанные панели и броню, направляя взрывную волну в сторону от жизненно важных компонентов БэтлМеха, таких как кабина или двигатель.

Если боекомплект (или любой другой взрывоопасный компонент, вроде винтовки Гаусса) взрывается в локации, защищённой CASE, повреждается внутренняя структура только этой локации; затем избыточное повреждение применяется к броне локации (к тыловой броне, в случае торсовых локаций), а всё оставшееся повреждение броней не поглощается – оно просто рассеивается, не переходя на внутреннюю структуру другой локации.

Если происходит перемещение повреждения от взрыва боекомплекта в локацию, защищённую CASE, то внутренняя структура в этой локации получает повреждение как обычно. Всё избыточное повреждение рассеивается, как описано выше. Например, если у БэтлМеха Внутренней Сферы избыточное повреждение от взрыва боекомплекта, находящегося в руке, перемещается на внутреннюю структуру бокового торса, оборудованного CASE, то боковой торс будет получать обычное повреждение, а всё оставшееся избыточное повреждение безопасно рассеивается CASE'ом, защищая тем самым центральный торс.

Критические попадания: Критические попадания в слоты, которые занимает CASE, эффектов и не имеют и поэтому должны быть переброшены.

Машины: В случае критического попадания в боекомплект/двигатель в транспортных средствах CASE гасит взрыв через тыловую броню. Само транспортное средство выводится из строя, но экипаж, пассажиры и груз от взрыва повреждение не получают.

УСТРОЙСТВО ЕСМ

Устройство «Гвардейская ЕСМ» – это установка радиоэлектронного подавления, забивающая широковещательный диапазон, предназначенная для уменьшения эффективности вражеских систем сканирования дальнего радиуса действия и оборудования наблюдения. Клановские установки ЕСМ с такими же характеристиками легче и меньше по размеру.

Устройство ЕСМ имеет радиус действия в 600 м, создавая «пузырь» вокруг боевой единицы, оборудованной этой установкой. ЕСМ влияет на все вражеские боевые единицы, находящиеся внутри зоны действия ЕСМ, а также на любую линию видимости, проходящую через «пузырь». ЕСМ не имеет никакого эффекта на дружественные боевые единицы.

В пределах радиуса своего действия ЕСМ на следующие системы имеет следующие эффекты. ЕСМ не влияет на сканирующие устройства и устройства наведения, вроде TAG и клановских компьютеров наведения.

«Артемиды-IV»: ЕСМ блокирует эффекты «Артемиды-IV». Пусковые установки, оборудованные «Артемидой-IV», могут стрелять через ЕСМ как обычные установки, но преимущество по таблице «Попавшие ракеты» теряется.

Ракетный радиомаяк Narg: Ракеты, выпущенные по цели с закреплённым на них радиомаяком Narg или iNarg, теряют преимущество по таблице «Попавшие ракеты» (и модификатор к TN в случае iNarg), если цель находится в зоне воздействия ЕСМ. На саму пусковую установку Narg ЕСМ не воздействует.

C³-компьютер: Устройство ЕСМ производит эффект «отрезания» от её сети любой боевой единицы,

оборудованной C³-компьютером. Если боевая единица, несущая C³-мастер компьютер, изолирован от сети, находясь внутри радиуса действия ЕСМ, вся часть сети, которой он управляет, не работает (все подчинённые боевые единицы по диаграмме на с.53). Доступ к сети могут иметь только те боевые единицы с C³-компьютерами, которые имеют линию видимости к боевой единице с C³-мастер компьютеру, не попадающую в радиус воздействия ЕСМ. Если боевая единица с C³-мастер компьютером, который соединяет разные копы роты, находится внутри радиуса действия ЕСМ, связь между этими копиями теряется, хотя сеть каждого копия функционирует как обычно (Если ЕСМ не воздействует на них отдельно).

Сенсоры: Если цель имеет устройство ЕСМ, или имеется боевая единица, дружественная цели и с ЕСМ, которая «покрывает» выбранную цель, эту цель сложнее обнаружить и произвести её захват сенсорами (см. *Сенсоры*, с.37). Примените модификатор к TN +2 к любым сенсорным действиям, производимым против такой цели.

ЭНДОСТАЛЬНАЯ ВНУТРЕННЯЯ СТРУКТУРА

Эндосталь (Endo Steel) разработана исключительно для использования в скелетах БэтлМехов. Используя в производственном процессе нулевую гравитацию, позволяющую получить однородную массу высокоплотной стали с материалами низкой плотности, такими как титан и алюминий, такой процесс позволяет производить металл вдвое прочнее обычных материалов скелета, но за счёт увеличения размеров.

Критические попадания: Критические попадания, приходящие в слот с эндосталью, не имеют эффекта и должны быть переброшены.

ФЕРРОВОЛОКОННАЯ БРОНЯ

Ферроволоконная броня – это улучшенная версия обычной брони БэтлМехов и транспортных средств, которая использует переплетающиеся волокна ферростали и ферротитана, колоссально лучшая параметры растяжения и гибкости. Однако, подобно эндостальным скелетам, ферроволоконная броня того же веса занимает гораздо больше места, чем обычная.

Критические попадания: Критические попадания в слоты, занимаемые ферроволоконной броней, не имеют никакого эффекта и должны быть переброшены.

ОГНЕМЁТЫ

Типичный огнемёт, который устанавливается на БэтлМех, использует для создания мощного выброса огня на короткое расстояние температуру, выделяемую термоядерным двигателем. БэтлМехи редко комплектуются этим оружием из-за его плохого соотношения «температура/наносимое повреждение», но оно очень эффективно в качестве зажигательного оружия.

Огнемёт транспортного средства

Огнемёт транспортного средства вместо температуры, выделяемой термоядерным двигателем, использует заряды горючей смеси, хранящейся в баках. Поэтому он является скорее баллистическим, чем энергетическим оружием.

ВИНТОВКА ГАУССА

Винтовка Гаусса для выстрела по цели использует серию магнитов, разгоняющих снаряд в стволе до нужной скорости. Хотя это требует использования значительного количества энергии, это оружие выделяет очень мало тепла и может придать снаряду дульную скорость, вдвое превышающую скорость снаряда любого традиционного оружия.



Критическое попадание: Боеприпасы винтовки Гаусса состоят из болванок железно-никелевого сплава. Если локация, содержащая боекомплект винтовки Гаусса, получает критическое попадание, боекомплект не взрывается, но такое попадание уничтожает механизм подачи снарядов, делая оставшуюся часть боекомплекта в этом слоте теперь уже бесполезным грузом. Критическое попадание в слот самой винтовки Гаусса уничтожает конденсаторы, питающие оружие, вызывая катастрофический выброс энергии, имевшейся в конденсаторах винтовки, с эффектом, идентичным взрыву обычных боеприпасов. Если винтовка Гаусса получает критическое попадание, примените к локации, содержащей оружие, повреждение как при взрыве боеприпасов, которые наносят 20 пунктов повреждения. Выброс энергии конденсаторов лёгкой винтовки Гаусса, вызванный критическим попаданием в данное оружие, наносит лишь 16 пунктов повреждения.

ТОПОР

Некоторые БэтлМехи Внутренней Сферы оборудованы топорами. Чтобы воспользоваться топором, БэтлМех должен иметь функционирующий активатор кисти в той руке, в которой установлен топор.

БэтлМех использует топор для рукопашной атаки по обычным правилам атаки дубиной, но он производит эту атаку только одной рукой, а не двумя, как при атаке дубиной. Хотя БэтлМех может быть оборудован двумя топорами, по одному в каждой руке, он имеет возможность сделать только одну атаку топором за один ход.

ОХЛАДИТЕЛИ

Охладители – это устройства, предназначенные для защиты двигателя и других компонентов от наращивания нагрева, а также для рассеивания избыточного нагрева выделяемого двигателем и оружием. Обычные охладители рассеивают 1/2 пункта нагрева за ход; двойные – 1 пункт за ход.

ЛАЗЕР

Лазер (Laser) – это аббревиатура от «Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation» (усиление света путём искусственной эмиссии радиации). Когда лазер используется как оружие, он поражает цель высокотемпературным сильно сфокусированным лучом. Лазеры БэтлМеха по своим характеристикам подразделяются на микро-, малый, средний и большой.

Также существуют лазеры увеличенной дальности действия (УДД, ER). Эти типы лазеров способны поразить цель на большем расстоянии, но с большим количеством выделяемого при работе тепла.

Тяжёлые лазеры

Тяжёлые лазеры используются таким же образом, что и обычные лазеры, но добавляется модификатор +1 к базовому числу попадания для атак, сделанных этим оружием, что отражает влияние помех на системы кабины. В игре эти помехи не имеют никаких других игровых эффектов.

Импульсные лазеры

При стрельбе импульсные лазеры используют быстрое чередование коротких импульсов высокой энергии, создавая эффект, сопоставимый с огнём пулемёта. Эта конструкция повышает вероятность попадания при атаке, причиняя большее количество повреждения в случае поражения цели, хотя это и было достигнуто ценой увеличения нагрева и несколько меньшей дальностью стрельбы.

Импульсные лазеры БэтлМеха не используют правила МВЗ для разрывного огня. Считайте импульсные лазеры обычными лазерами, но к базовому числу попадания добавляйте модификатор –2.

ПУЛЕМЁТ

Пулемёты редко устанавливаются на БэтлМехи, но их высокая скорострельность делает их превосходным противопехотным оружием.

Тяжёлый пулемёт

Кланы разработали пулемёт большего калибра, который причиняет более значительное повреждение, но ценой уменьшения дистанции стрельбы на 33%.

Лёгкий пулемёт

Лёгкий пулемёт представляет собой другое достижение Кланов. Это оружие имеет дальность стрельбы, вдвое превышающую дальность обычных пулемётов, но его мелкокалиберные пули причиняют только половину обычного повреждения.

ПУСКОВЫЕ РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

Пусковые ракетные установки – это устройства, предназначенные для стрельбы по цели самонаводящимися и самоуправляемыми боеприпасами (ракетами).

Система улучшенных тактических ракет (АТМ)

АТМ – это улучшенная клановская оружейная система, напоминающая установку РДД. Разберите атаку с использованием АТМ так же, как обычную атаку РДД, но АТМ включает в себя встроенную систему наведения «Артемиды-IV», которая не занимает места и лишнего веса; к результату броска по таблице «Попавшие ракеты» добавьте модификатор +2. Учтите, что АТМ всегда имеет систему «Артемиды-IV». Учтите также, что система АТМ имеет минимальный диапазон.

Ракеты дальнего радиуса действия (РДД)

Установки РДД позволяют стрелять по удалённым целям с закрытых позиций. Из-за способа стрельбы, РДД получают штрафы, если ими пытаются стрелять по целям вблизи стреляющей боевой единицы. Клановские версии систем РДД очень лёгкие и не страдают от штрафов за минимальный диапазон, что касается только сфероидных РДД.

Ракеты среднего радиуса действия (РСД)

Установки РСД разработаны как недорогое и малотрудоёмкое в производстве оружие, которое могли бы эффективно использовать орды зеленых воинов, пополняющих ряды Объединенного Воинства Синдиката Драконов (ОВСД). Первоначально называемые «смертоносными ракетами» или «тупыми ракетами», РСД являются уникальными ракетными системами. Хотя такая конфигурация делает РСД, менее точной, чем управляемые ракетные системы, отсутствие у неё систем нацеливания и направляющих стабилизаторов сильно уменьшает размеры используемых ракет. Следовательно, пусковая установка РСД обычного размера способна запустить гораздо больше ракет, чем установка РДД того же размера.

Разберите атаки, сделанные РСД, таким же образом, как и РДД, со следующими исключениями. Во-первых, примените модификатор +1 к базовому числу атаки РСД. Во-вторых, при определении числа попавших ракет для установок РСД-30 или РСД-40 дважды сделайте бросок по таблице «Попавшие ракеты», с.39. Для РСД-30 дважды бросьте по колонке «15 ракет» и сложите полученные результаты вместе. Для РСД-40 дважды бросьте по колонке «20 ракет» и сложите полученные результаты вместе. Определите локацию попадания по обычным правилам для РДД.

Чарли даёт залп из установки РСД-40 в Мех Билла и попадает. Чтобы определить повреждение, Чарли делает два броска 2D6 и получает результаты 9 и 6. Сверяясь с колонкой «20 ракет» таблицы «Попавшие ракеты», он находит, что его пусковая

установка успешно поражает цель 16 и 12 ракетами, общим количеством 28 ракет.

Ракеты ближнего радиуса действия (РБД)

Установки РБД используют ракеты с прямой траекторией полёта, оснащённые бронебойными или высокозрывчатыми боеголовками. Они точны только на расстоянии до 300 м, но, в отличие от РДД, значительно мощнее. Клановские установки РБД легче и компактнее моделей Внутренней Сферы, но функционируют так же.

Однозарядные пусковые установки ракет (ОС)

Транспортные средства и БэтлМехи иногда оснащаются однозарядными версиями обычных пусковых установок. Такие системы маркируются как «ОС» (однозарядные) после названия установки, например РДД-20 (ОС).

Самонаводящиеся ракеты

ближнего радиуса действия (Streak РБД)

Установка самонаводящихся РБД (Streak РБД) имеет собственную систему нацеливания, которая не позволяет ракетам стрелять до тех пор, пока цель не была захвачена этой системой. Как только цель захвачена, она автоматически поражается ракетами.

Игрок, пытающийся захватить цель для ракет Streak, должен сделать Проверку Атаки, как если бы он стрелял из обычной установки РБД. Если Проверка успешна, то игрок может немедленно произвести атаку своими Streak РБД по захваченной цели. Все выпущенные ракеты Streak РБД автоматически поражают цель (не требуя броска по таблице «Попавшие ракеты»), игроку только остаётся определить локации попадания. Если Проверка неудачна, система нацеливания цель не захватила, и поэтому установка РБД и, следовательно, не привела к выделению какого-либо тепла.

Игрок должен делать бросок наведения ракет каждый ход, даже если они благополучно захватили цель в предыдущем ходу. Игрок должен сделать отдельные броски наведения для каждой имеющейся установки Streak РБД, которой собирается стрелять в этом ходу.

СИГНАЛЬНАЯ СХЕМА МИОМЕРНОЙ АКСЕЛЕРАЦИИ (MASC)

MASC позволяет кратковременно увеличивать максимальную скорость БэтлМеха, с некоторым риском повредить при этом хрупкие активаторы ног. Это стало возможным благодаря ускорению прохождения сигналов по миомерным мускулам ног, принуждая их сжиматься и разжиматься с быстрее, чем обычно. Однако повышенная работоспособность мускулатуры увеличивает нагрузку на активаторы и миомеры БэтлМеха, что может вызвать их поломку, особенно в результате длительного использования системы MASC. Учтите, что MASC воздействует только на мускулатуру ног.

Вы можете узнать, имеет ли ваш БэтлМех систему MASC, если увидите после значения МР Бега вашего Меха число, заключённое в скобки. Вдобавок MASC присутствует в таблице «Критическое попадание» (но не в таблице «Список оружия»).

Любой БэтлМех с системой MASC может активизировать эту систему во время объявления способа своего движения (как Непредвиденное Действие). Когда игрок объявляет об использовании системы MASC, он делает Проверку EDG с модификатором к TN –3. Успех указывает на то, что БэтлМех в данном ходу может бежать или уклоняться со скоростью, равной двойному обычному значению скорости, или делать рывок со скоростью, равной тройному значению его Ходьбы.

Неудачная проверка указывает на то, что активаторы ног «замерзают», эффекты этого замерзания идентичны тем, которые получает БэтлМех после критического попадания в активаторы обеих бёдер (см. с.44).

РАКЕТНЫЙ РАДИОМАЯК NARC

Ракетный радиомаяк Narc – это сильно изменённая пусковая установка, стреляющая специальными ракетами, называемые зарядами, которые представляют собой мощные маяки наведения, закреплённые на магнитном основании. При попадании такой ракеты в цель, заряд начинает передавать наводящий радиосигнал любым дружественным ракетным системам, оборудованным для получения Narc-сигналов. Подобно системе «Артемиды-IV», заряды Narc предназначены для того, чтобы увеличить количество ракет, поражающих цель. Однако система Narc превосходит «Артемиду» в том, что однажды пойманный ракетой сигнал наведения не может быть утерян ею, так как маяк находится на цели и не может быть разрушен.

Если атака поражает цель, заряд прикрепляется к цели. Во всех последующих оружейных фазах любой атакующий, стреляя ракетами по цели с прикрепленным зарядом Narc, добавляет +2 к результату броска по таблице «Попавшие ракеты». Этот модификатор остается в силе для атакуемого БэтлМеха до конца сражения. Несколько зарядов Narc, прикрепленных к одной и той же цели, не имеют никакого дополнительного эффекта. Радиомаяки Narc на других боевых единицах в целевом геке не путают сигналы для наводимых с помощью этой системы ракет.

Система Narc используется для стрельбы обычными и РБД, и РДД. Она не влияет на атаки, сделанные специальными пусковыми установками или специальными боеприпасами. Ракеты, способные наводиться по маяку, стоят вдвое дороже обычных, поскольку несут специальные устройства для радиосвязи.

Критические попадания: Взрыв боекомплекта Narc причиняет 2 пункта повреждения за каждый оставшийся контейнер.

ЕСМ: Наводящиеся системой Narc ракеты функционируют подобно обычным ракетам, находясь в радиусе действия любой активной вражеской установки ЕСМ; они не добавляют +2 к результату броска по таблице «Попавшие ракеты».

Улучшенная пусковая установка Narc (iNarc)

Недавно КомСтаром была разработана улучшенная пусковая установка Narc (iNarc). Она функционирует подобно обычной пусковой установке Narc, но имеет больший диапазон действия и несколько улучшенные возможности.

Обычный радиомаяк iNarc имеет улучшенную – по сравнению с обычным радиомаяком Narc – способность наводить ракеты, оснащенные Narc. Помимо обычного модификатора +2 для броска по таблице «Попавшие ракеты», также примените модификатор –1 к TN для всех ракетных атак с Narc-системой, осуществляемых против цели, на которую прикрепили наводящий заряд iNarc. Ракеты, оснащенные Narc (которые в С-банкнотах вдвое дороже обычных) работают и с обычными зарядами Narc, и с наводящими зарядами iNarc.

Критические попадания: Если слот, содержащий боекомплект iNarc, получает критическое попадание, это вызывает взрыв боекомплекта силой в 3 пункта повреждения за каждый заряд, оставшийся в слоте.

ПРОТОННО-ИОННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ (ПИИ)

ПИИ состоит из магнитного ускорителя, стреляющего заряженными протонами или ионами,

которые причиняют повреждение и нанесением самого удара, и высокой температурой. ПИИ является одним из наиболее эффективных типов оружия, доступных БэтлМехам.

Имеется также ПИИ увеличенного диапазона действия (УДД версия), который стреляет на большее расстояние, но выделяет значительно большее количество тепла.

МЕЧ

Меч – это синдиковская версия обычного топора БэтлМеха. Большинство МехВоинов считает меч менее эффективным в бою, в отличие от более тяжелого топора, но большое лезвие катаны лучше подходит к идеалам воинов-самураев Синдиката. К тому же меньший вес меча позволяет делать более точные атаки, в отличие от обычного топора.

Меч следует обычным правилам для атаки дубиной; правда, меч наносит меньше повреждения – зато гораздо точнее (см. *Атака дубиной*, с.47), со следующими исключениями. МехВоин, обученный манёвру БэтлМехом «блок» (см. *Военные Искусства/БэтлМех*, с.18), может использовать меч для проведения эффективного рукопашного блока.

СИСТЕМА УДАЛЁННОГО ЦЕЛЕУКАЗАНИЯ (TAG)

Наводчики используют систему удаленного целеуказания, чтобы обозначения цели для атаки наводящимися ракетами, выстреливаемыми ракетной артиллерийской системой «Стрела-IV».

В ходу, в котором боевая единица использовала свою систему TAG, она не может стрелять никаким оружием.

Для эффективного использования TAG, боевая единица, несущая эту систему и использующая её, должна сделать успешную атаку с использованием TAG в том же ходу, в котором была осуществлена атака наводящимися ракетами «Стрела-IV». Боевая единица, несущая TAG, должна атаковать первой, поэтому это может потребовать от боевой единицы, несущей «Стрелу-IV» задержаться в своей фазе, чтобы выстрелить в этом ходу позднее.

Если боевая единица с TAG попадает, она успешно обозначает цель для любого числа последующих дружественных атак наводящимися ракетами «Стрела-IV» в этом же самом ходу. Целевые числа этих артиллерийских атак модифицируются только движением атакующего; к базовому целевому числу никакие другие модификаторы не применяются.

Лёгкая TAG

Кланы обладают также и облегчённой версией системы удалённого целеуказания, которая меньше обычной модели, но диапазон её действия меньше.

КОМПЬЮТЕР НАЦЕЛИВАНИЯ

В дополнение к различным специальным ракетным системам нацеливания, Кланы разработали улучшенную систему нацеливания, не имеющую аналогов во Внутренней Сфере, которая сильно улучшает точность попадания оружия, бьющего прямой наводкой: лазеров, ПИИ, винтовок Гаусса и автопушек. На другие типы оружия эта система не влияет.

Чтобы осуществить атаку с использованием компьютера нацеливания, используйте все обычные правила для оружия данного типа, но модифицируйте целевое число любой атаки с использованием лазеров, ПИИ, винтовок Гаусса и автопушек на –1.

Игрок может использовать компьютер нацеливания, чтобы попытаться атаковать определённую локацию цели.

При осуществлении прицельных выстрелов с использованием лазеров, ПИИ, винтовок Гаусса и автопушек используйте обычные правила для *Прицельных атак* (с.46), но примените к ТН дополнительный модификатор –1 (вдобавок к обычному модификатору –1).

МИОМЕР ТРОЙНОЙ СИЛЫ

Учёные Внутренней Сферы разработали специальный тип миомера для «мускулатуры» БэтлМеха, который увеличивает свою силу при перегреве Меха.

Вы можете узнать, имеет ли ваш БэтлМех миомер тройной силы (МТС), если рядом со значениями для МР Ходьбы и Бега есть в квадратных скобках числа. Вдобавок в таблице «Критическое попадание» (но не в таблице «Список оружия») показывает наличие миомера – «3x Strength Myomer».

МТС даёт преимущество только если перегретый БэтлМех бежит. Каждый ход, в котором Мех с МТС, закончил движение с уровнем нагрева в 9 пунктов и выше, в следующем ходу имеют место следующие эффекты:

- Увеличивается скорость движения Меха во всех режимах, а Прыжок на +2 МР. Учтите, что модификаторы к движению за нагрев применяются по-прежнему; эти модификаторы компенсируют увеличение рейтингов движения (см. *Эффекты нагрева*, с.49).

- Удваивается повреждение от удара, пинка, атаки дубиной и мечом (см. *Атаки схватки*, с.47).

- Удваиваются подъёмные способности Меха (см. *Подъёмные способности БэтлМеха*).

Критические попадания: Критические попадания в слоты, содержащие миомер тройной силы, не имеют никакого эффекта и должны быть переброшены.

ПРАВИЛА СПЕЦИАЛЬНЫХ СЛУЧАЕВ

Очень немногие правила, данные ниже, не подпадают под другие части этой секции. Они охватывают руководства для пехотных *Анти-БэтлМех атак*, а также *Подъёмные способности БэтлМеха*.

АНТИ-БЭТЛМЕХ АТАКИ

Пехота, обученная анти-БэтлМех тактике, умеет сблизиться с БэтлМехом, вскарабкаться на него и заложить подрывные ранцы или осуществить оружейную атаку в упор в стратегических, уязвимых локациях. Эта опасная тактика требует от солдат высокого мастерства и целеустремлённости, но в случае успеха может резко изменить течение боя.

Первый шаг в осуществлении такой атаки – это процесс подъёма на БэтлМех. Это требует Проверки Навыка Альпинизм с модификатором сложности, основанным на движении Меха в данном ходу. Если он стоял или шёл, Проверка Сложная (+2). Если Мех бежал или делал рывок, Проверка Очень Сложная (+4). Если Мех уклонялся или прыгал, Проверка Крайне Сложная (+8). Как обычно, применение других модификаторов определяет гейм-мастер.

Отдельная успешная Проверка Альпинизма (как Сложного Действия) помещает персонажа на одну из ног Меха. Чтобы взобраться на Мех повыше, в последующем ходу требуется другая Проверка Навыка. Поскольку персонаж в буквальном смысле слова карабкается по «коже» БэтлМеха, он должен точно знать, какую локацию он будет атаковать.

Каждый ход, когда персонаж хочет продолжить своё нахождение на Мехе, требуется другая Проверка Альпинизма с использованием Простого Действия и

модификаторами сложности, основанными на движении Меха в данном ходу (как описано выше). Неудача приводит к падению с высоты в 12 м, в зависимости от местонахождения персонажа на Мехе.

Если персонаж оснащён прыжковым ранцем (или способным к прыжкам бронекостюмом), он может достичь любой точки на целевом Мехе, используя отдельное Простое Действие. Удержание захвата на Мехе требует успешного броска Навыка Прыжковый Ранец (или Пилотирования/Бронекостюм, если персонаж использует прыжковые двигатели бронекостюма) с теми же самыми модификаторами, что и в случае Проверки Альпинизма (описано выше).

Как только персонаж достигает нужной локации, ему нужно сделать Проверку Навыка Тактика/Анти-БэтлМех (с.19), чтобы определить слабое место в броне Меха (это занимает Простое Действие). Как только уязвимое место было найдено, персонаж получает бонус +2 к проникаемости брони каждой атаки, совершаемой с этого места против Меха (этот бонус заменяет обычный модификатор +1 для проникаемости брони для атак в упор). Этот бонус не применяется к другим персонажам и не применяется, если персонаж покинул это место. В последнем случае ему нужно будет сделать другую Проверку Навыка Тактика/Анти-БэтлМех, чтобы определить слабое место, даже если он нацелился в ту же самую локацию.

Слезть с Меха стоит Проверки Альпинизма, Свободного Падения или Прыжкового Ранца, и может быть безопасно осуществлена за один ход, если персонаж располагает верёвками и набором альпиниста, или прыжковым ранцем. Примените к этому броску те же самые модификаторы, что и в случае Проверки Альпинизма при вскарабкивании на Мех (описано выше).

Контратаки

Конечно же, целевой Мех может попытаться стряхнуть такую пехоту. простейший способ сделать это – просто двигаться быстрее или прыгать, колоссально осложняя врагу подъём на Мех.

Более прямолинейный способ – это попытаться смахнуть пехоту, используя руки Меха (такая попытка недоступна для четырёхногих (квад) Мехов). Это – Простое Действие, и требует Проверки Навыка Пилотирования/Мех. В случае успеха персонаж смахнул с Меха, а полученное персонажем повреждение от падения удваивается. Проверка Навыка, приведшая к перевёртышу, вместо повреждения персонажу приводит к повреждению самому Меху – повреждение при этом, равное тоннажу Меха, делённому на 10 (округляя вверх), применяется с использованием таблицы «Локация удара для БэтлМеха» (с.47).

ПОДЪЁМНЫЕ СПОСОБНОСТИ БЭТЛМЕХА

В некоторых ситуациях пилот БэтлМеха может захотеть, чтобы его машина подняла и перенесла какое-нибудь оборудование. Во время боя БэтлМех не может подобрать действующий БэтлМех или машину. Подобрать объект может лишь такой БэтлМех, у которого имеются функционирующие активаторы кистей. БэтлМех может подобрать каждой рукой, которую он использует для подъёма, объект весом до 5% тоннажа Меха. Пока БэтлМех несёт объект, он не может стрелять любой рукой или оружием, укреплённым в торсе и стреляющим вперёд, осуществлять атаки ударами или использовать дубину; такой Мех может проводить таран и пинки и выполнять манёвр «смерть сверху». Вдобавок БэтлМех может двигаться только с половиной обычной скорости (округляя вверх).

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СОЛЯРИСА 7

Вот уже 300 лет игры на Солярисе 7 привлекают болезненное внимание людей больше, чем что-либо другое. Зрелище цивилизованной войны, имеющей место на аренах Соляриса, когда МехВоины сражаются в дуэлях друг с другом на гигантских боевых машинах, как завораживающе, так и прибыльно и опасно. Для некоторых игры позволяют избежать ужасных последствий Вселенной, объята войной; их микрокосм — это место, где уживаются честь, предательство и мастерство безо всяких лишений и утрат, характерных для Наследных войн и клановского Вторжения во Внутреннюю Сферу. Для других игры являются продолжением ожесточённых политических баталий, так часто охватывающих Внутреннюю Сферу. Для них каждая победа и каждое поражение на арене — дело, касающееся их лично, с верностью предпочитаемой конюшне, Меху или бойцу, заходящими так же глубоко, как и чувство национальной принадлежности.

Помимо важности как места для игровых арен, планета Солярис 7 и сама занимает чуть ли не мистическое место в культуре и обществе Внутренней Сферы. В каком-то смысле этот мир отражает вселенную, где её граждане принадлежат к каким-либо государствам, имеющим свои собственные идеалы и ценности, за которые и сражаются в боях их чемпионы. Этот мир рассматривается как одна из мрачайших драм и увлекательных путешествий, где средний обыватель постоянно оказывается — или, как минимум, *может там быть* — в гуще экстраординарных событий. За одну минуту вы можете побывать на приёме у знатного господина и оказаться под огнём местных территориальных гангстерских войн. Игры шансов могут постоянно благоприятствовать вам, позволяя вам делать повышенные ставки и идти на риск, или же всё ваше состояние окажется в руках организованных криминальных концернов, или же вы накопите слишком крупные долги. Даже те, кто преуспевает или находится в постоянной борьбе, почти не имеют возможности отдохнуть, поскольку Солярис легко подтолкнёт вас на многоходовые, длинные операции, вызванные вашим потворством вашим же прихотям, или в деловых целях, где ставки всегда очень высоки.

И, как всегда, всегда есть шанс встретить кого-нибудь знаменитого — мужчину или женщину, известных всей Внутренней Сфере. Возможно, вы встретитесь с Паулем Фоккером, Рианом Казельтоном, Грэм Нотоном или Каем Аллардом-Ляо. Или — что ещё лучше — вы попытаетесь пойти по стопам Джейсона Блоха и Хайме Ферреро, вознесаясь над людскими массами Соляриса подобно этим божественным воинам. Это самая распространённая мечта.

Но Солярис 7 — не место для мечты.

СОЛЯРИС 7

Будучи изначально планетой Лиги Свободных Миров, Солярис 7 был колонизирован из-за своего промышленного потенциала. Видя богатый водой мир в окружении по большому счёту негостеприимных планет, колонисты надеялись на естественное процветание, когда у других столь многое зависело от картелей, поставлявших воду. Солярис 7 объединился с другими планетами в системе, где были обнаружены минеральные залежи, давших поселенцам надежду стать богатым источником сырья. Находясь на границе между Лигой Свободных Миров и Содружеством Лир, это казалось подходящим местом для растущей крупной промышленности. В ту эпоху одним из крупнейших производств был выпуск БэтлМехов.

С разнообразным ландшафтом в пределах досягаемости и грубой, примитивной природой, Солярис 7 был идеальным местом для полигонов БэтлМехов. Вскоре несколько корпораций устроили здесь испытательные лаборатории и стрельбища. «Блю Шот Уэпонс» была одной из этих первых корпораций, оставшихся до сих пор. Возможно, именно пророческое стремление

этой корпорации сравнивать свои модели друг с другом в дуэли, чтобы посмотреть лучшие наступательные и оборонительные характеристик, и стало будущим прообразом арен Соляриса. Другие корпорации приходили и уходили, передавая своё имущество следующим группам разработчиков и производителей, искавших испытательные полигоны для новых моделей.

Благодаря обширной сети туннелей, соединявших ангары Мехов испытательные полигоны, город Солярис начал шириться. Сам город начинал как скопление апартаментов и «увеселительных домов» для корпораций Лиги Свободных Миров. Поближе к ним перебралась «Силезия БэтлУоркс», предприятие, базировавшееся в Лире, что оказало влияние на людей и деловое предпринимательство. Вскоре они соединили свои подземные производства с изначальными. Разработчики быстро увидели преимущества такой организации — когда полностью подземная система могла собирать и перемещать БэтлМеги без выхода на поверхность. Это стало образцом будущего расширения города. Туннели были прорыты и перестроены так, что стали появляться слухи о до сих пор существующих затерявшихся залах и испытательных полигонах, хотя сейсмическое зондирование и показало беспочвенность таких утверждений.

Другим непредвиденным результатом такого заселения стало появление в городе Солярис первых двух секторов, выделяемых по национальному признаку.



ДА НАЧНУТСЯ ИГРЫ!

Видел ли я это? Да у меня имеется одна из чистейших копий, которую вы только можете найти. Сделана непосредственно с потерянного оригинала, никаких подделок.

Прекрасный матч, позвольте мне заметить. Никакого надувательства. Никаких дешёвых эффектов или переигрывания – эй, только никому не говорите, что я вам скажу. Просто из двух машин выжали всё возможное в надежде оказаться в рядах Сил обороны Звёздной Лиги. *Феникс-Ястреб* находился в лучшем положении – у него же большой лазер и способность к прыжкам. Поскольку ему не нужны были боеприпасы, он имел и лучшую броневую защиту. Я сам слышал, как его пилот откровенно смеялся над автопушкой *Часового*, слишком медленно реагировавшей на происходящее.

Пилот из «Дефианс» к концу боя впал в отчаяние. Может потому, что не мог достать на дальней дистанции *Феникса-Ястреба*. Причём довольно долго, чтобы пробить броню. Но он сумел-таки сблизиться и потягаться с своими РБД с лазерами *Феникса-Ястреба*. Воин из «Оргусса» запрыгнул ему за спину – вы ж помните, у него есть прыжковые двигатели! – и проковырял ему спину. У парня едва хватило времени выбраться из машины, как рванул реактор.

Сейчас, между нами, я могу добавить и ещё кое-что. Это будет стоить не очень дорого. Да, а что насчёт копии? Парень, ты лучше приведи сюда своего босса, и мы с ним договоримся. Я же понимаю, что у тебя таких денег нет.

- Из интервью с не назвавшим себя техником конюшни

Разделявшие их линии со временем стирались, но спустя 100 лет эта линия появилась вновь, практически в том же самом месте; идея разделения города диктовалась уже политикой, а не практическими соображениями.

ПЕРВОЕ СОСТЯЗАНИЕ

В 2695 году между Мехами различных производителей прошёл первый официальный бой. «Оргусс» и «Дефианс Индастриз» сразились с друг другом за внушительный военный контракт от Сил обороны Звёздной Лиги. «Оргусс» представил свою новую модель – *Феникс-Ястреб/Phoenix-Hawk*, а «Дефианс» хотела впечатлить СОЗЛ испытанным *Часовым/Sentinel*, давно находившийся на службе у Дома Штайнера. Выиграл *Феникс-Ястреб*, и, хотя в конечном счёте были выбраны обе модели, победа *Феникса-Ястреба* на несколько веков определила использование Внутренней Сферой преимущественно этой модели.

«На лету» засняв бой на несколько плёнок, «Оргусс Индастриз» использовала несколько их отредактированных версий в качестве демонстрационных роликов, а полная запись сражения была показана только избранным персонам. Несколько месяцев спустя они были удивлены незаконным видеопроказом боя, собранным из демонстрационных роликов и такого же чёткого, как и оригинал. А затем состязания на БэтлМехах за те или иные резиденции на Солярисе 7 стали постоянными. Через год регулярно проводимые бои стали развлечением уже и для местного населения. Командные бои и дуэли стали настолько популярными, что многие корпорации даже профинансировали постройку первых конюшен Мехов с целью извлечения новой прибыли. Видеосъёмки этих боёв становились всё более популярными по всей Внутренней Сфере, а на Солярисе возникла система ставок, которая в конечном счёте стала на этом мире доминирующей, приняв современный вид.

НАСЛЕДНЫЕ ВОЙНЫ

Широко распространено ошибочное утверждение, что Содружество Лирь отобрало Солярис 7 у Лиги Свободных Миров во время первого из конфликтов, позднее названных Наследными войнами. Ко времени Исхода генерала Керенского и его последователей Солярис 7 уже считался чем-то вроде «вольного мира», долгое время пользуясь политической автономией. Его оставили корпорациям, которые фактически бежали на Игровой Мир, выбрав ту или иную проигравшую сторону. Идея вразрез с распространённым убеждением, что Дом Штайнера имел на этом мире небольшое преимущество в производстве Мехов, благодаря чему и было принято решение отобрать этот мир, этот факт практически не сыграл той роли, которую ему приписывают. Правда состоит в том, что Солярис 7 владел во Внутренней Сфере одним из популярнейших коммерческих продуктов, а лиранская экономика была – и преимущественно остаётся – сильнейшей из всех Наследных государств. Когда Дом Штайнера захватил несколько близлежащих миров, Игровой Мир мирно перешёл во владение Содружеству Лирь.

Однако к 2790 году Солярис 7 стал для Внутренней Сферы местом, откуда шёл опыт, хотя и отличного по своей природе от общепринятого. Некоторых из числа лучших бойцов Соляриса выдернула война, и вблизи линии фронта получить качественное видео было очень трудно. Этот период для Игрового Мира стал временем реконструкции, когда город Солярис был поделён на новые сектора – появившиеся 5 секторов представляли 5 Наследных государств. Каждый из них имел одну из главных арен, которая стала выразителем характера данного сектора. Бои стали отражением бушевавших сражений, в то время это было место «выпускания пара», выплеска взаимного негатива.

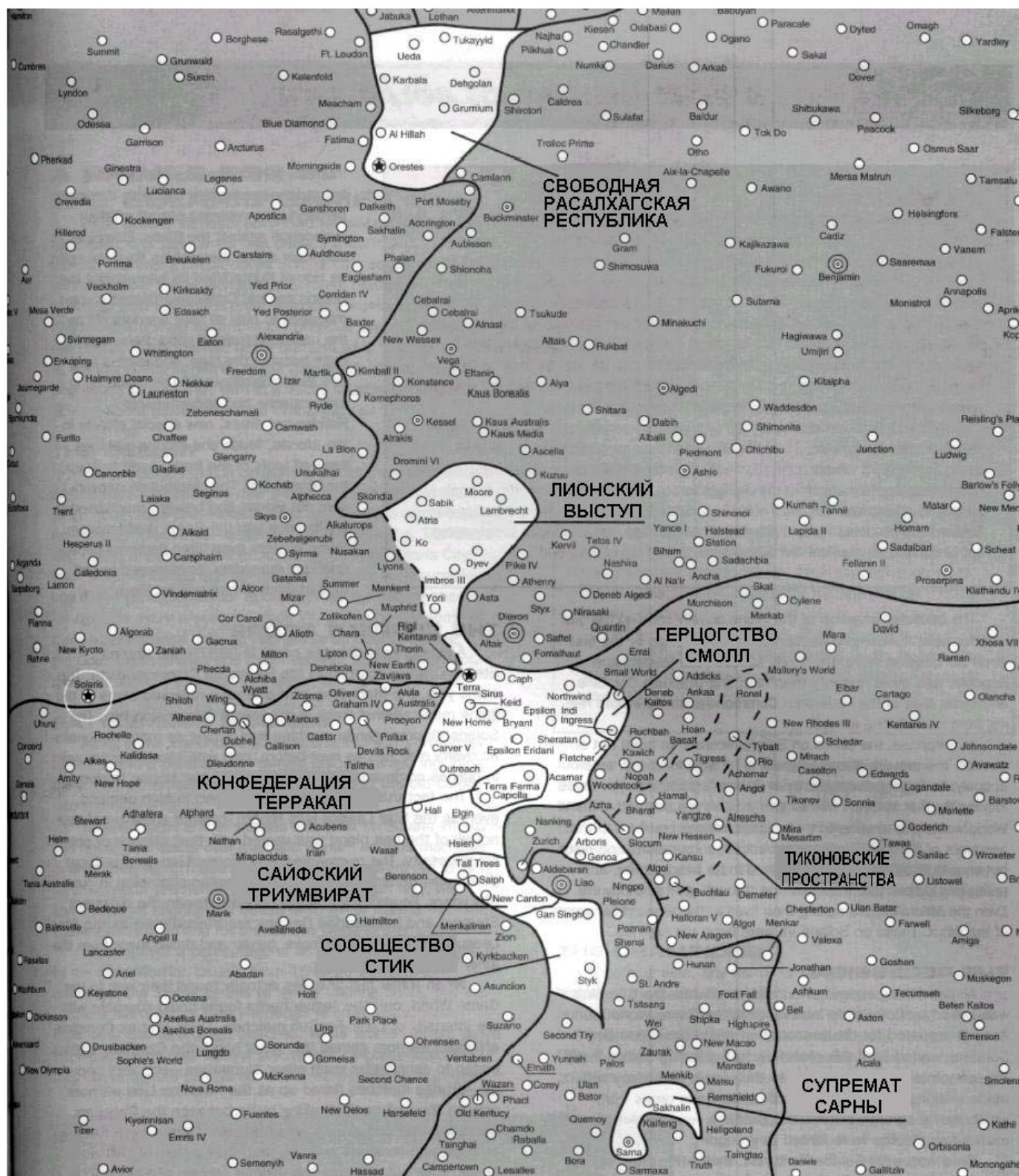
Подобные симбиотические – кое-кто сказал бы «паразитические» – отношения с Наследными войнами позволили Солярису 7 не только выжить, но и процветать. Войны привели к появлению бесконечного ряда опытных МехВоинов, искавших чего-то большего, чем жизни на поле боя, и аудитория росла, если конюшни БэтлМехов страивались по национальному признаку, а между воинами взращивались враждебные отношения. Вскоре вся Внутренняя Сфера по-новому взглянула на город Солярис, где последнее наступление было лишь новым раундом бесконечного боя за один и тот же клочок земли. Но с наступлением ночи кто-то должен был стать победителем.

И каждый думал, что победа будет за их группировкой.

КЛАНОВСКОЕ НЕИСТОВСТВО

В годы между концом 4-й Наследной войны и возвращением потомков Керенского Солярис 7 продолжал расширять и укреплять своё присутствие во Внутренней Сфере, хотя установившийся хрупкий мир и грозил каждую секунду рухнуть. Федеративные Солнца и Содружество Лирь политически объединились в Федеративное Содружество, и, казалось, никто не сможет бросить вызов этому великому государству. Пошли разговоры о возрождении Звёздной Лиги под руководством потомков Штайнеров и Дэвионов, и люди уже стали дерзки в своих мечтах, надеясь, что в конце концов битвы будут продолжаться лишь на одном Игровом Мире.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СОЛЯРИСА 7



МАРКА ХАОС

СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА

© 3061 г. КАРТОГРАФИЧЕСКИЙ КОРПУС КОМСТАРА

МАСШТАБ

8 парсеков

40 парсеков или 130.4 световых года

Масштаб: 1/8 дюйма = 1 парсек = 3,25 св.года = 19.164.277.860.000 эталонных миль

Максимальный прыжок Примерно 30 св.лет
В навигационных целях: 9 парсеков = 29,34 св.лет

БЫСТРЫЙ ЧЕМПИОН

Кай Аллард-Ляо прибыл на Солярис 7 в конце 3053 года. Военный ветеран, герцог и законный наследник Договора Св.Ива и друг принца Виктора Штайнера-Дэвиона, он был также, несомненно, и одним из лучших МехВоинов, когда-либо виданных во Внутренней Сфере.

Взяв в свои руки бразды правления чахнувшей конюшней отца, Кай немедленно начал ломать все старые порядки. Он первым верно оценил ситуацию, наняв военных ветеранов, решив «разыграть карту» с их историями, чтобы возродить чувство патриотизма у тех, кто надеялся остановить клановское вторжение. Он также поднял ставку по контрактам, достойно оплачивая талант тех, кто присоединился к нему и рисковал на аренах своими жизнями и Мехами. В 3054 году он сохранил головокружительный темп, позволивший ему возвыситься над остальными, и его чемпионская победа в Великом Турнире стала просто закономерной неизбежностью.

Хотя он был всего лишь чемпионом года, культ личности Кая достиг таких размеров, что он мог поспорить с любым великим чемпионом Игрового Мира прошлого. Его победа в Великом Турнире 3056 года привела к ещё большему обожанию его поклонниками. Хотя владельцы многих конюшен и ненавидели его за это, постоянно вставляя ему палки в колёса, он по-прежнему служил образцом, на который равнялись все. МехВоины вновь стали важной частью благополучия на Солярисе 7. Потом, когда его миссия, очевидно, завершилась, Кай Аллард-Ляо просто решил не участвовать в следующем турнире, оставшись так и не непобеждённым чемпионом Соляриса.

Молниеносное вторжение Кланов быстро выявило иллюзорность подобной мечты. В перерывах между первыми тремя Наследными войнами новоиспечённая Свободная Расалхагская республика стала не более чем памятью о прошлом. Синдикат Драконов и лиранская половина Федеративного Содружества пострадали от колоссальных потерь.

Реагируя на это, события на Солярисе вышли из-под контроля. Для многих на Солярисе – как и для многих во Внутренней Сфере вообще – Кланы стали близким предвестием конца. Для таких людей, ставших бросаться в крайности, Игровой Мир стал тем единственным местом, где они могли получить то, что хотели. Деньги переполняли счета владельцев конюшен, телерадиовещательных корпораций и представительных кругов. Организованная преступность огребала свою внушительную долю прибыли, а политики грели руки на взятках и подношениях. Даже МехВоины рисковали своими жизнями на аренах, несколько поддавшись общему настрою. Все на Солярисе 7 жили так, как будто это был последний день.

СПАД

Всё хорошее когда-нибудь кончается, и когда из-за вмешательства КомСтара клановская война была приостановлена, Игровой Мир оказался неподготовленным к прекращению вражды. Очень многие на Солярисе выжидали, пока иссякнет денежный поток, а жизнь, вместе с галопирующей экономикой, вернётся в своё обычное русло, и многие новоиспечённые миллионеры обратно стали бедняками, из которых они и вышли. Несколько корпораций обанкротилось, и несколько конюшен даже были вынуждены закрыться.

Хуже всего для Соляриса было то, что неистовый темп клановского Вторжения и циркулирующие видеоленты их сражений заставили приуныть публику. Сейчас каждый смотрит на арены города Солярис и говорит: «Это лучшее!» Прошлое не проходит бесследно. Владельцы конюшен отчаянно думают над тем, какая

ставка будет лучше. иногда им даже удаётся это предугадать.

Не имея вектора приложения своих сил, Игровой Мир скатывается в пропасть всё глубже – в том числе и сами МехВоины. Бойцы с интересными историями или присутствие командных головидов неожиданно стали пользоваться повышенным спросом. Военные ветераны получили свой опыт в боях с Кланами. Синдикатовские националы вновь стали называть себя *самураями*, как только Дом Куриты выбросил этот лозунг над аренами Соляриса. Конюшни, связанные с Капеллой, делают из всех своих проигравших воинов полубогов. Культы личности стали обычным делом, и даже отсутствие у полководца истории стало не таким уж и важным – истории с лихвой покрывались экстравагантностью и выдумками устроителями зрелищ.

Цветастые одежды, новые спецэффекты на аренах, вражда и матчи-обиды – всё стало предметом торговли, всё направлено на сохранение стадионов полными. Сеть поставок рассылает по Внутренней Сфере видеоленты, возвращая на Игровой Мир так необходимые С-банкноты. Некоторые бойцы даже наняли личных менеджеров для отношений с общественностью, или побуждают свои конюшни нанять одного из них.

ТЕКУЩИЙ СЧЁТ

Знак новых перемен появился в 3057 году, когда Катрина Штайнер-Дэвион отделилась от Федеративного Содружества. В этот же год в результате совместного наступления Марика-Ляо были возвращены миры, потерянные ими в 4-й Наследной войне. Пропагандистская машина Соляриса 7 вновь стала набирать обороты, подстрекая к проведению матчей враждующих сторон по национальному признаку, – размах этого приобрёл невиданные размеры. Только теперь роль лидеров Великих Домов выполняли МехВоины.

Тот факт, что такие матчи пользовались повышенным спросом, даже после возрождения Звёздной Лиги, служило некоторым доказательством того, что не всякая враждебность была вызвана заключением политически необходимого союза. Возрождение Дома Ляо как политически властного государства ознаменовалась тем, что впервые за последние 50 лет чемпионом стал капелланец. Как только Звёздная Лига сокрушила Дымчатых Ягуаров и изгнала их из Внутренней Сферы, наружу всплыла давняя вражда между Штайнерами старой закалки и горячей крови Дэвионами.

Когда на Солярисе обосновалась группа из нескольких бывших изгнанников-Ягуаров, только вражда Ягуаров и куритян могла сравниться с интенсивностью лиран и федералов. Затем, как только синдикатовские воины стали одерживать верх, начали терзать друг друга капелланские конюшни. Эхом гражданского конфликта между Конфедерацией Капеллы и Договором Св.Ива стало множество весьма популярных матчей-обид с участием бескомпромиссных лясистских воинов. Воодушевление было настолько высоко, а трения настолько серьёзны, что между различными секторами города Солярис вспыхнули гражданские стычки.

Нынешний Солярис 7 нисколько не отличается от предыдущих своих образов, предлагая Внутренней Сфере развлечения на основе военного противоборства с участием сфероидов и нескольких клановцев. Этот мир остаётся планетой мрачной драмы и высочайшего авантюризма, зеркалом происходящего во Внутренней Сфере, отражая всё то, что хочет увидеть – и *оплатить* – публика.

ПРИМЕР ИГР НА СОЛЯРИСЕ

Пока Солярис 7 насыщает духом авантюризма всех – от туриста до техника, – его игры остаются ценнейшим местом посещения. Экономике Соляриса 7 движет цирковая арена. Каждый постоянный житель Игрового Мира – историк-любитель, когда это касается бойцов прошлого и великих легендарных воинов. Большинству консерваторов нравится бой прошлого вечера – или прошлого года. Чтобы избежать клички «суфлёр» – это тот, кто впустую тратит время, бестолково сотрясая воздух, – любой, кто надеется достичь своей собственной социальной позиции, должен иметь хотя бы минимальные знания об играх.

ЦИРК

Полный Цирк Соляриса состоит из более чем 100 различных арен, разбросанных на двух континентах этого мира. Они ранжируются от 1-го класса – матчи в экзоскелетах и энергетической броне – до 5-го класса – бои БэтлМехов штурмового класса. Арены 6-го класса – «Открытые арены» – являются исключительной собственностью города Соляриса, каждая из которых обслуживается и используется сектором, соответствующим одному из великих Наследных Домов. Хотя на каждой арене Соляриса 7 сражалось впечатляющее количество бойцов, приводя в некоторых случаях к рекордным количествам ставок, на самом деле истинную популярность Солярису 7 составляют арены 6-го класса и их знаменитые сражения.

КОНЮШНИ БЭТЛМЕХОВ

Появляясь вместе со знатью и торговыми королями, деньги инвестируют во всё, что имеет собственную уникальность, включая и самих воинов. Это стало концом боёв, финансируемых старыми корпорациями.

Сейчас на Солярисе 7 существует несколько дюжин официальных конюшен, каждая из которых подписывает контракты с мужчинами и женщинами и машинами, на которых они будут сражаться. Эти конюшни обычно имеют в своём составе от 10 до 40 МехВоинов. Число имеющихся в их распоряжении Мехов может варьироваться, некоторые воины пользуются ими, другие же сами являются их владельцами – или получают их в ссуду от конюшни.

Конюшни получают долю от всех прямых доходов МехВоина, обычно 15-25%. В обмен на это конюшня соглашается оплачивать стоимость обучения, полностью выплачивать бойцу месячное жалованье (достаточное для покрытия приемлемых затрат) и подыскивать матчи. Хотя владельцы конюшен ревностно следят за прибылью МехВоина, их подачка – мелочь по сравнению с деньгами, получаемыми от прибыльных прав на телерадиовещание и торговли. По контракту все подобные права на рынок и СМИ принадлежат конюшне, хотя обычно МехВоину отдаётся 4-10% от подобной прибыли. Если МехВоин входит в двадчатку лучших, он становится в праве требовать значительно лучших контрактов.

На с.64 приведены конюшни, которые имеют у себя минимум одного из МехВоинов, входящих в двадчатку лучших, этот самый драгоценный товар на Солярисе 7.

Слыша о том, что Солярис 7 вызывает отвращение у многих клановских воинов, вернорождённых и гордых, я совсем не испытывал желания думать об этой планете с положительной стороны. Бои Мехов как развлечение для низших каст? Торговцы, говорящие воинам, с они будут сражаться? Воины, берущие деньги и продающие свою службу и машины? Всё это казалось слишком уж чужеродно. Не по-клановски.

Но тут раскрылась вся полнота Внутренней Сферы, которую Клань не смогла бы победить, несмотря на все наши мечты о её завоевании. Я не отрицаю моего наследия, или призыва к славе, которая по-прежнему толкает меня к Терре, как металл к магниту. Но я был на Солярисе 7, который, как я думал, не более чем мир дегенератов. Почему это шло вразрез со словами Кая Алларда-Ляо, назвавшего Солярис своим домом, а он был воином, для которого не важно, где его дом? Я видел потрясающие сражения на аренах Соляриса. Они бросали наглядный вызов своему положению и самим матчам, и были настолько умелы, что побеждал лишь лучший воин. Здесь я видел большинство знати Соляриса 7 и многих воинов, называвших его домом. В этом было что-то фамильярное.

Что наш Круг Равных, если не арена?

- Звёздный Полковник Таман Мальтус, 2-й Соколиный Егерский, Клан Нефритового Сокола; из записей в личный дневник, сделанных после посещения Соляриса 7, примерно 3056 год

ЦИРК СОЛЯРИСА

СЕКТОР	ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ	АРЕНА
Чёрные Холмы	Федеративные Солнца	«Арктический простор»
Силезия	Альянс Лиры	«Колизей»
Кобе	Синдикат Драконов	«Ишияма»
Китай	Конфедерация Капеллы	«Джунгли»
Монтенегро	Лига Свободных Миров	«Фабрика»

ЧЕМПИОНЫ

Любой посетивший Солярис 7 обязательно что-то услышит о Великом Турнире. Это отдельное событие, устраиваемое ежегодно, – определяющий момент для Игрового Мира. Начав одним из 128 претендентов, воины сражаются за попадание в турнир на выбывание, продолжающегося до тех пор, пока не останется один воин – МехВоин, становящийся на Солярисе 7 «номером один»: его чемпионом.

Бытность чемпионом даёт массу привилегий, не последнее из которых – восседать на чемпионском помосте в эксклюзивном клубе «Валгалла» (см. *Силезия*, с.74). Кошелёк ломится от денег – гарантируется не менее 500.000 С-банкнот. В этот момент карьеры МехВоина торговые сделки и огромные проценты от телерадиовещательных прав также означают колоссальные суммы.

Чемпиону может быть брошен вызов от массы оспаривающих его титул, что гарантирует высокодоходные матчи, сравнимые с самим чемпионатом. Если оспаривавший титул проигрывает, титул остаётся у его текущего владельца до тех пор, пока не будет назначена переигровка или пока вновь не состоится Великий Турнир – что наступит раньше. Проигрыш переигровки приносит титул успешно его оспорившему. Великий Турнир по традиции проходит во второй половине года, называя чемпиона следующего года. Дата Турнира устанавливается на основе других важных событий, происходящих во Внутренней Сфере; последний срок его проведения – не позднее февраля следующего года.

Джейсон Блох

Став чемпионом 3050 года, Джейсон Блох утратил свой титул, оспоренный Лизой О'Баннон. Великий Турнир в том году был ранний, и поэтому переигровка не состоялась. На этот раз Блоха «вывела из игры» Таня О'Баннон. Большинство ревностных поклонников игр до сих пор заявляют, что в тот год Блоха смогла победить только одна из сестёр. Блох остался в играх, решив стать первым – после Оливера Ту-Хорса в 2840 году – последующим чемпионом. Он осуществил свою мечту в 3054 году, отомстив обеим сёстрам тем, что выбил их из игры в Великом Турнире. Блох сражался ещё 3 года, а затем принял предложение стать оружейным мастером в новой конюшне «Близнецы» сестёр О'Баннон.

Элизабет и Таня О'Баннон

Взяв Игровой Мир штурмом в конце 3040-х гг., сёстры всегда избегали боёв между собой. В 3051 году они встретились в заключительной схватке в Великом Турнире, но шокировали публику соглашением на ничью без единого выстрела. Подобное они повторяли три года подряд, во время безумных дней клановского Вторжения. Обеим сёстрам сильно везло, вдобавок они всегда хотели открыть свою собственную конюшню. Когда Джейсон Блох выбил их с чемпионского места прежде, чем их планы воплотились, сёстрам не оставалось ничего другого, кроме как продолжать сражаться за меньшие цели. Ни одна из них не рискнула бросить вызов Каю Алларду-Ляо за его титул. Затем, в тот же

самый год, когда чемпионом стал Кай, они решили выйти из Великого Турнира с целью открытия своей конюшни «Близнецы». Джейсон Блох был взят туда в качестве младшего партнёра. Именно Блох обнаружил талант – Саманту Коулман. Коулман прекрасно справилась с Великим Турниром 3059 года, а последние несколько лет всегда находится в двадцатке лучших.

Кай Аллард-Ляо

Приход Кая Алларда-Ляо к чемпионству в 3054 году напомнил об ужасающем поступке его отца 27 лет назад. Кай выбил Джейсона Блоха с чемпионского места, оспорив его титул, но отказался взять этот титул в переигровке, дождавшись вместо этого Великого Турнира, который он выиграл, став чемпионом 3055 года. Многие предрекали, что Кай станет новым Грэм Нотоном, единственным чемпионом в истории игр, удерживавшим свой титул подряд целых 7 лет. Но в 3057 году Кай решил покинуть турнир и оставил Солярис 7, отдав конюшню «Кенотаф» в надёжные руки. Хотя он и отказывается комментировать свою личную жизнь, на такое решение его, вероятнее всего, вынудили последовавший вскоре после этого брак на Дейдрде Лир и временное назначение лидером «Свободной Капеллы».

Уинн Годдард

Выиграв Великий Турнир в возрасте 33 лет, Уинн Годдард был предсказуемый чемпион года. Многие объявили его чемпионство «подарком», особенно в свете того, что некоторые из высших претендентов решили в тот год отказаться от участия в игре. Хотя он несколько лет на Солярисе занимал третье место, Годдард считался МехВоином, пик достижений которого уже минул, вдобавок пришло много даровитых молодых воинов. В 3058 году он доказал ошибочность подобного мнения, когда одержал оглушительные победы над всеми претендентами, вновь став чемпионом. К то время, когда Конфедерация Капеллы стала приходить в себя после 4-й Наследной войны, его победа показалась пророческой. Когда же в 3059 году он потерпел поражение, Годдард ушёл в отставку без боя, несмотря на шумиху вокруг одного из последних матчей-обид.

ТАБЛИЦА КОНЮШЕН БЭТЛМЕХОВ

Конюшня	Владелец	Принадлежность	Лучшие воины/место
ДеЛон	Томас ДеЛон	Курита	Теодор Гросс/чемпион Срин Одесса/10 Касиги Михабу/19
Бромли	Таддеус Бромли	Марик	Эвелин Черни/2
Львиный город	Вернон Сингх	Штайнер	Эрвин Ребелке/3 Жасмин Каласа/12
Тандрек	Робинн Тандрек	Ляо	Келли Метц/4
Кенотаф	Кай Аллард-Ляо	Ляо (Св.Ив)	Ларри Акуфф/5
Галахад	Юрген Гаальф	Марик	Исаак Кремс/6 Ричард Смит/14
Чёрная звезда	Дрю Хасек-Дэвион	Дэвион	Майкл Серси/7
Торанага	Мицухара Торанага	Курита	Анна Джинн/8
Звёздный свет	Тран Ки Бо	Дэвион	Сара-Анна Уайлдер/9
Железны	Виктор Железны	Ляо	Майкл Каруфель/11 Мандола Мгване/17
Серебряный дракон	Маркус Невил	Курита	Хохиро Сумасин/13
Близнецы	Таня и Элизабет О'Баннон	Дэвион	Саманта Коулман/15
Незапятнанная	Фиона Лаудон	Дэвион	Стивен Найлс/16
Повелитель	Рианна Мюррей	Штайнер	Крэйг Орме/18
Линч	Тревор Линч	Штайнер	Виктор Вандергрифф/20

Он ушёл, по-прежнему оставаясь на вершине успеха.

Теодор Гросс

Признание в 3056 году координатором экспатриантов Соляриса 7 сделало гораздо больше, чем просто восстановило честь граждан Кобе. Это также воодушевило воинов, имеющих отношение к куритянам, на взятие новых вершин. Под внимательным взглядом своего народа впервые за всё время большинство синдикатовских бойцов – на законных основаниях – ринулось в бои. Но пока Годдард был чемпионом, никто не считал Теодора Гросса – находившегося на 39 месте – претендентом на чемпионство. С годами он постепенно сдавал позиции, хотя его успехи в турнирах 57-го и 58-го годов и говорили о том, что он ещё не выработал свой потенциал. В 3059 году он стал старейшим чемпионом, посвятив свою первую победу не координатору, а покойному отцу Теодора Курита Такаси. Чтя проявленное к его семье уважение, Теодор Курита пригласил Гросса на Люсьен в качестве своего гостя. Это приглашение было редкой почестью, оказываемой в то трудное время, поскольку возрождённая Звёздная Лига сконцентрировала свои усилия на уничтожении Клана Дымчатого Ягуара.

С тех пор Гросс постоянно оставался наверху. Поскольку его визит на давно покинутую родину всколыхнул в нём сильные чувства, последующие 2 года чемпион был недостижим для всех претендентов и оспаривавших его титул. Чемпионство 3060 года он посвятил координатору, а чемпионство 3061 года – сыну координатора, Хохиро. В конце 3061 года, завоевав титул чемпиона в 4-й раз, причём менее чем через месяц после того, как Теодор Курита был избран следующим Первым Лордом Звёздной Лиги, Гросс шокировал многих твердолобых синдикатовских патриотов, посвятив свою победу принцу-в-изгнании Виктору Штайнеру-Дэвиону. Его решение, вызванное «признательностью его вклада в дело восстановления Звёздной Лиги, особенно в эти тяжёлые для дома времена», немедленно вызвало публичную благодарность от правящей семьи Курита. Гроссу был отослан в дар трофейный клановский ОмниМех *Masakari*, с автографом координатора. Гросс весьма осмотрительно сражался на этом Мехе, хотя он и планирует его использовать в следующем Великом Турнире против тех противников, которые примут его вызов. Он даже предлагает выключить половину оружия Меха, чтобы уравнивать шансы.

НЕДАВНИЕ ЧЕМПИОНЫ СОЛЯРИСА

Год	Чемпион
3050	Джейсон Блох
3051-3053	Элизабет и Таня О'Баннон
3054	Джейсон Блох
3055-3056	Кай Аллард-Ляо
3057-3058	Уинн Годдард
3059-3062	Теодор Гросс

ТУРНЕ ПО СОЛЯРИСУ 7

Солярис 7 – это масса противоречий. Это один из богатейших миров во Внутренней Сфере, но доход среднего местного жителя гораздо ниже уровня бедности любого Великого Дома. Считающийся одним из более пригодных к заселению миров в радиусе 5 прыжков в любом направлении, Солярис имеет население, плотность которого на 1 км² опять-таки гораздо ниже средней. Большинство проживает внутри или около

города Солярис, создав колоссальный по площади метрополитен, в то время как большая часть планеты находится в простоватых или даже в примитивных условиях. Граждане практически всех политических государств живут здесь в условиях сохранения нейтралитета – если не настоящего мира, – однако по ночам их чемпионы пытаются разорвать друг друга в ключья.

Солярис – место, где люди проводят отпуск, стараясь здесь, вероятно, забыть и о своих проблемах, и о проблемах Внутренней Сферы. Однако именно здесь, в гораздо большей степени, чем в другом месте, эти проблемы обнажаются ярче всего – вспыхивая в виде ежедневных длиннющих записей ставок и потасовок в ежедневных очередях на матчи.

СИСТЕМА

Располагаясь на краю Альянса Лиры, ближе всех других в пространстве Штайнеров к планете Рошелль Лиги Свободных Миров, Солярис находится на главных межзвёздных торговых маршрутах. Поток «прыгунов» очень плотный, он обслуживается двумя станциями подзарядки, которые охраняют надирную и зенитную прыжковые точки. Солярис 7 – крупнейшая планета в системе (состоящей из 12 планет), а сам Солярис по размеру сравним с Террой, с почти таким же тяготением и так же богат водой. Ещё только 2 планеты в данной системе имеют атмосферу, и в обоих случаях она ядовитая. Ранние исследователи обнаружили на Солярисе 4 обширные минеральные ресурсы, хотя стоимость разработки на этом безвоздушном мире позволяла существовать здесь лишь весьма ограниченной горнодобывающей промышленности.

Мало упоминаемой особенностью системы Соляриса является подвижность комет, окружающих эту систему, и падающие довольно регулярно кометы с орбиты солнца. Существует несколько круизов на шаттлах, специализирующихся именно на просмотре комет; конечно же, эти суда прилично оснащены, напичканы казино и головид-театрами для наблюдения за боями на Солярисе 7.

ЗДЕШНЯЯ ПРИБЫЛЬ – НАПОЛОВИНУ ЖУЛЬНИЧЕСТВО

Если учесть, что «прыгуны» прибывают в систему Соляриса ежечасно, то путешествие на Игровой Мир для поклонников боёв Мехов не так уж и затруднительно. В расписании большинства круизов имеется остановка на Солярисе 7, с обменом минимум одного шаттла на шаттл с возвращающимися с Игрового Мира. Да и многие другие «прыгуны», принимающие на борт пассажиров, имеют маршруты, проходящие через Солярис, переправляя их на станции подзарядки, где они будут дожидаться ближайшего межпланетного паромы. Эти паромы – роскошно оборудованные шаттлы, и, хотя стоимость проезда на них слишком высока, пассажир будет путешествовать как минимум с комфортом, в многочисленных барах, игровых залах, в аренных театрах и круглосуточных увеселительных заведениях. За умеренную плату пассажиры, прибывающие на Игровой Мир регулярными круизами, также могут воспользоваться паромы, чтобы попасть на саму планету.

Хотя совершить путешествие на Солярис 7 легко, покинуть эту планету гораздо более проблематично. Паромы Соляриса отправляются в рейсы только для заказанных частных групп; купить на них место обычно нельзя. Такое положение – последний рубеж попыток развлекательных концернов отделить новоявленных победителей от их недавно приобретённой удачи.

НЕ БЕЗ ДУШИ

Для тех, кто не сумел покинуть Солярис, всегда найдётся возможность это сделать. Конечно, не каждый согласится оплатить услуги компаний Соляриса 7 вида «путешествия и ссуда» (ПС).

Поиск ПС-компании и оплата её услуг по транспортировке неудачливого патрона, а также обещание оплатить все счета стоит 20%. Несоблюдение условий приводит к появлению долга, который возлагается на банковское агентство на родине должника, с дополнительными штрафами. Осмотрительные должники тщательно следят за всеми датами. Очень часто ненаблюдательный человек обнаруживает чек, ожидающий его по прибытии, без какого-либо времени на отсрочку платежа. Дополнительные штрафы и административные наказания накладываются очень быстро, а ПС-компания извлекают прибыли именно из подобных «афёр».

СОЛЯРИС 7

Тип звезды: K1V

Положение в системе: 7 (из 12)

Водная поверхность: 80%

Атмосферное давление: Обычное

Поверхностное тяготение: 1,1 G

Экваториальная температура: 25°C

Дней до прыжковой точки: 5

Станция подзарядки: Зенитная, надирная

Класс установки КомСтара: А

Также те пассажиры, которые направляются в систему Соляриса транзитными кораблями – «прыгунами», которые используются в системе только как пункт подзарядки в дальнем путешествии, – часто обнаруживают, что подобных возможностей для того, чтобы покинуть систему Соляриса, нету. Такие путешественники попадают в сложную ситуацию – им как-то нужно попасть на уходящий в рейс паром, а затем

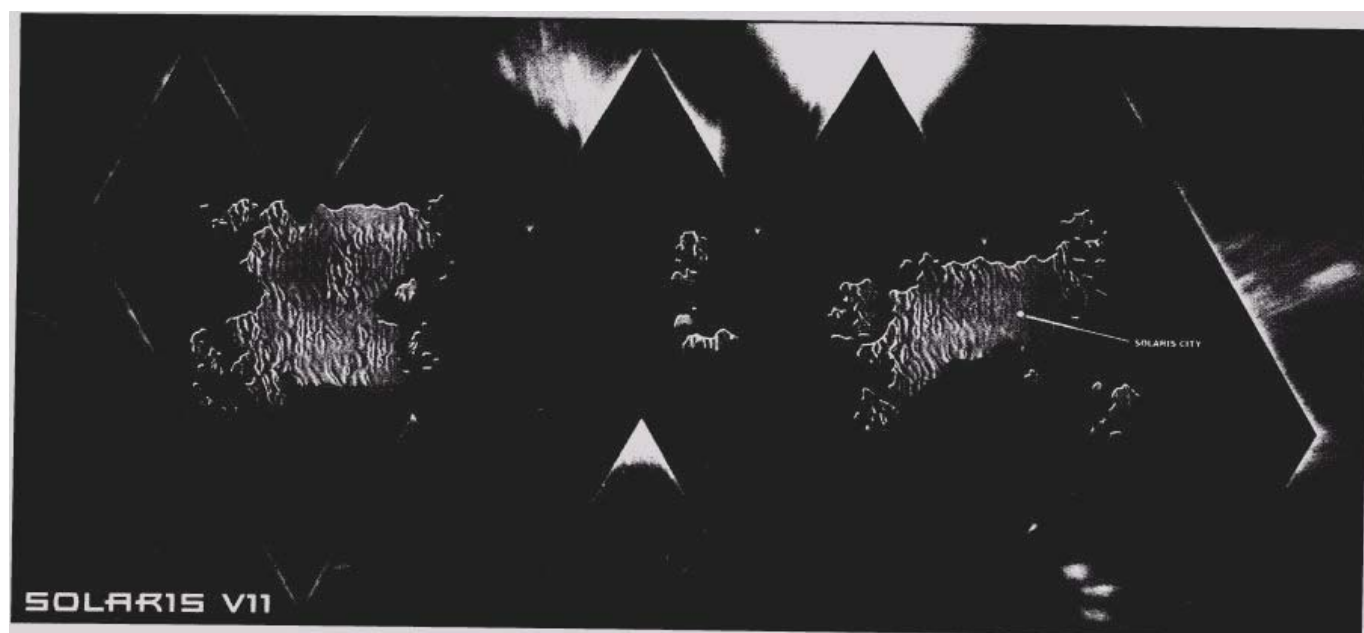
на круизные рейсы, которые зачастую уже преднамеренно пропускают.

Развлекательные консорциумы Соляриса 7, вкпе с административной ветвью планеты, налагают большой налог на приземление на все шаттлы, вывозящие пассажиров. Этот налог базируется на стоимости билета на Солярис (или на половине стоимости, в случае билета туда и обратно) одного пассажира на уходящий рейс. Это держит цены на прибывающие рейсы низкой, и вздувает стоимость отлёта. Многие туристические рейсы совершают рейс на Солярис *только* в одну сторону, а чартерные отправные рейсы совершают только для частных групп и только первым классом, как это делают паромы. Другие же умело превращаются из пассажирских судов в транспорты с ограниченной грузовой вместимостью.

Даже с учётом того, что не все прибывающие корабли приходят полностью загруженными, пассажирские места, число доступных мест на уходящих судах составляет менее 90% способности по прибытии, обычно гораздо меньше. Пассажиры могут заплатить больше – а каждая такая плата является для Соляриса 7 ещё одним доходом, – либо лететь в толчее и в стеснённых условиях. Очень часто легче подождать день и уповать на будущую удачу. Солярис 7 – это вечное пари, но никогда не в пользу туристов.

ИГРОВОЙ МИР

Солярис 7 имеет два крупных массива суши, Грэйланд и Экватус. Континент Грэйланд расположен в северном полушарии, его протяжённость с востока на запад составляет примерно 4 тыс. км, а с севера на юг – 2 тыс. км. Большую часть суши покрывают широкие, но мелководные внутренние моря. Море Бродячее практически разделяет Грэйланд на две части, по прямой рассекая континент посередине и служа преградой на пути низовой, болотистой местности. Посейдоново море, лежащее на северо-востоке, загрязнено тяжёлыми природными минеральными взвешьями. Ксанатовское море, вместе с восточным побережьем, технически отделяет от Грэйланда огромную массу суши, хотя никто и не думает называть её отдельным континентом.



На юго-западе Авалонское море является весьма важным, там расположено несколько излюбленных мест, которые не затрагивают одни лишь игры Мехов, хотя здесь и можно найти несколько арен 1-го и 2-го классов.

Если Грэйланд можно охарактеризовать как преимущественно тихое захолустье, Экватус до сих пор известен как дикое пограничье Соляриса 7. Находясь в восточном полушарии, Экватус меньше Грэйланда, отличаясь от него и по климату, и по ландшафту. Через центр континента тянется Мандариновая пустыня, посещаемая только небольшими группами шахтёров-авантюристов и некоторыми представителями знати, предпочитающих уединённые поместья. Неплотный лес западного побережья позволяет существовать здесь деревообрабатывающей промышленности. Однако заготовка леса быстро привела к спекуляции освобождёнными от леса участками земли, поскольку многие представители знати и корпорации уже отметили умеренный местный климат. Между местными крупнейшими рыболовческими деревушками и фермерскими хозяйствами весьма распространено кровавые единоборства – эти бои ведутся преимущественно на АгроМехах.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Город Солярис находится на Грэйланде, в центре плотных лесных массивов, и является крупнейшим населённым пунктом планеты. Хотя и сомнительно, что кто-нибудь преднамеренно выбрал бы такое место для города, Солярис органично вырос из скопления лагерей, временных барачков и учреждений различных корпораций, располагавшихся в этой местности. Центральный Грэйланд – это прохладный и влажный район большую часть года, с постоянными ливнями, поливающимими бескрайние леса и болотистые низменности. Грэйланд («серая земля») получил своё название в честь облачного покрова, который, по-видимому, постоянен.

Город Неизвестный – ещё одно необычное поселение, располагаясь далеко на севере, в тени гор Величественных, где всё побережье покрыто тайгой. Поблизости расположены производственные мощности корпорации «Блю Пойнт Уилэнс», хотя до сих пор неясно, почему она выбрала именно это место. Горячие источники Неизвестного, кажется, хоть как-то оправдывают существование поселения в таком удалении от более приятного климата и центра цивилизации этой планеты.

Ксандрия, по сравнению с двумя другими городами Грэйланда, кажется раем. Этот город наслаждается влажным климатом, дожди здесь большую часть лета мелкие, осенью и весной здешний край – просто блаженство. Только зима в Ксандрии очень тяжёлая. Многие знатные из числа не очень состоятельных, имеющих частные поместья на Экватусе, уехали Ксандрию и окружающее побережье летними домиками, похожими на прекрасные поместья.

В СТОРОНЕ ОТ ПРОТОРЁННОГО ПУТИ

Основные города Экватуса, похожие в сущности на остальные деревеньки и поселения Грэйланда, обычно зависят от местных источников или промышленности.

Столица деревообрабатывающей промышленности Соляриса 7 – это Йоппо, город, известен – или забавен, что зависит от точки зрения, – своими простоватыми драками без правил. Здесь обсыпанная стружкой земля и архитектура в стиле бревенчатых домов используется скорее как антураж, чем необходимость. Находясь всего в нескольких часах езды к северу от Соляриса 7, Йоппо по-прежнему притягивает некоторое внимание своими

аренами – лесным сектором, пригодным скорее для командной игры, чем для отдельных дуэлей. На этой арене БэтлМехи могут выстроить соответствующего размера западни, засады и ямы-ловушки.

МЕСТНЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Каждая планета имеет свои собственные истории о позабытом комплексе Звёздной Лиги, набитом утраченным. Однако на Солярисе, веками служившим средоточием множества исследовательских и производственных команд, такие сказки нельзя отвергать сразу и бесповоротно.

СВАЛКА

Одна из трудно опровергаемых легенд – история о брошенном производственно-испытательном комплексе в районе сильно пересечённой местности Мандариновой пустыни Экватуса. Несколько изыскателей вернулись оттуда с массой всякого хлама, найденного на площади в 400 км², после чего многие стали соглашаться с тем, что данный район раньше был неизвестным испытательным полигоном. Так это или не так, но до сих пор неизвестно то, что находится даже поблизости.

АВАЛОН

Когда Марко Молиотти, второй чемпион Соляриса, покинул игры, он поселился где-то на побережье Авалонского моря. Будучи всегда благородным и галантным Мехвоином, он озадачил очень многих, сделав через год после своего исчезновения заявление. Он заявил, что видел в море, перед своим домом, остров, возвышающийся из тумана близлежащих вод, который был раем для воинов. Он чувствовал, что вскоре переберётся на этот остров на покой, в окружении других, подобных ему, оставивших инструменты войны ради сохранения своего воплощения. Спустя 2 месяца он исчез и считается пропавшим без вести в пустошах. Эта легенда более всего распространена у преданных Федеративным Солнцам, поскольку здесь обыгрывается их столица Новый Авалон и старый миф о короде Артуре.

ВУЛКАН

Бывшая гора Новые Небеса, этот вулкан не был внесён в справочники, пока в 2732 году не произошло его сильное извержение. Ходят упорные слухи, что это было местом секретной исследовательской лаборатории, испытывавшей какой-то новый тип двигателя для БэтлМехов или шаттлов, или даже «прыгунов», и что именно это испытание как-то вызвало извержение. Этому есть некоторое подтверждение – в этой области СОЗЛ планировали создать исследовательский комплекс; однако предполагают, что этот план так и не был воплощён в жизнь.

Столицей Экватуса служит Мантраа, который, возможно, является единственным городом данного континента, не зависящим от какого-либо одного вида промышленности. Непонятно, как этот мелкий городок сумел бы пережить серьёзный экономический спад, если бы не животноводческие ранчо, которые неожиданно переместили свой экспортный бизнес в северном направлении – в Порт Таунсенд.

Анкоридж – один из крупнейших на Экватусе рыбообрабатывающих посёлков, а совсем недавно он получил кратковременную известность тем, что является родиной Хайме Ферреро, одного из немногих местных МехВоинов Соляриса 7, сражающихся на его аренах. Анкоридж имеет арену 3-го класса, частично субсидируемую конюшней «Фитцхью» и небольшим пожертвованием кооператива независимых МехВоинов.

Находясь на юго-востоке от города Солярис, городок Митчелл вырос вокруг испытательных полигонов конюшни «ДеЛон». Это поселение опирается на лес, добычу камня и «Лабиринт» – арену 5-го класса, построенную недалеко от города Томасом ДеЛоном.

ПОВЕЛИТЕЛИ СОЛЯРИСА

Возможно, нет ничего удивительного в том, что настоящая власть на Солярисе 7 не проходит через центральное правительство. Не затрагивает она и администрации отдельных секторов, несмотря на взрывы негодования. Несомненно то, что игры на аренах, дающие жизнь этому миру и прибыли, которых в обычных условиях хватило бы на обеспечение нескольких миров с таким же населением. Контроль над играми – и, таким образом, над Солярисом 7, – принадлежит игровым антрепренёрам, главам конюшен и телерадиовещательным компаниям. Хотя МехВоины также стали входить в число последних, обладая влиянием, подчас большим, чем в прошлом – скажем прямо, в прошлом оно было *никаким*, – они по-прежнему мало что могут сделать, по сравнению с теми, кто контролирует игры.

Эти дельцы держат в своих руках всю экономику Соляриса, и, несмотря на пропаганду любого Наследного Дома, путь через кошелек – самый лёгкий. Пока каждый из 3-х развлекательных концернов получает от соревнований колоссальную долю прибыли, они не позволяют никому из посторонних угрожать своему безбедному существованию. Поскольку величайшей угрозой для них является установление на Солярисе жёсткой централизованной власти, простейшим методом для этих самозванных повелителей планеты является молчаливое соглашение, что никому из них не позволять править эффективно. Учитывая их обширное влияние, подобная тактика контролируемой дестабилизации работает, и работает уже давно.

Митчелл получил некоторую финансовую подпитку в последние несколько лет, поскольку вблизи этого города действующий чемпион Теодор Гросс построил дом для отдыха и делал случайные ставки на бои в «Лабиринте». Город надеется на туризм, хотя, вероятнее всего, после падения Гросса это приведёт к тяжёлому экономическому спаду, пока чемпионом не станет другой воин из конюшни «Делон».

ГОРОД СОЛЯРИС

Чтобы охарактеризовать город Солярис, понадобится всего несколько слов. Гораздо меньше слов, характеризующих его неверно. Город Солярис – это... жизненный опыт. Хотя я никого не приглашал бы за его получением. Лучше об этом читать. Смотреть бои по головид-вещанию. Отбросьте всю мистику и никогда не беспокойтесь о том, что вы упустили. Потому что, в конце концов, город Солярис – всего лишь то, чего мы все от него ждём. И ещё больше.

- Из интервью с Каем Аллардом-Ляо, «Таркан Медиа Ассошиэйтс», 23 ноября 3058 года

Все путеводители рекомендуют прилететь в город Солярис ночью. Если прилетать на шаттле, забыть о ранней высадке с корабля и примерно час побродите на корабле. Посмотрите на город, объятый ночной тьмой, но по-прежнему живущему в ярком сиянии огней.

В путеводителях не говорится, почему даётся подобная рекомендация. Как только вы увидите город Солярис днём, память вам услужливо подскажет, что вряд ли этот город может предложить вам что-нибудь красивое и запоминающееся. Рассечённый улицами, напоминающими глубокие расщелины и жалкими предместьями, город Солярис – грязный и какой-то втоптаный. Бродят массы бездомных, вынужденных

жить в полуразвалившихся каморках и заполнять своё существование мелкими преступлениями и попрошайничеством. Существует шанс (с вероятностью 1 к 50), что в первый день своего пребывания здесь вы станете очевидцем преступления, и шанс (с вероятностью 1 к 2500), что его жертвой станете именно вы – и вы можете увидеть антрепренёров, делающих на это ставку. И, как всегда, идёт дождь, который к ночи может несколько поредеть и казаться освежающим, но с наступлением дня всё повторяется вновь.

Назвать город Солярис домом – или, как минимум, своим местом существования – могут чуть более 3 млн. человек. Эту численность населения постоянно пополняют ещё 500 тыс. посетителей, великодушно швыряющихся наличкой, с которой Солярис 7 и получает свою прибыль. Будучи центром во всех отношениях, город Солярис также является домом и для пяти арен Открытого класса – звёзд Цирка Соляриса.

ПОЛИТИЧЕСКОЕ УБЕЖИЩЕ

Во время Реконструкции, имевшей место во время 1-й Наследной войны, город Солярис был разделён на 5 основных секторов, каждый из которых представлял собой один из великих наследных Домов. Эти сектора управлялись представителями этих наций, которым было позволено оставить иностранное гражданство без каких-либо штрафов, пока они жили в своём районе. Никто не думал о том, как это затронет город в долговременной перспективе. В то время такая модель устройства города предназначалась для сохранения денег на Солярисе 7, что для Внутренней Сферы в итоге вылилось в игры Мехов.

Вскоре каждый сектор стал обладать особенной характеристикой, вызванной национальной принадлежностью. Кобе, предназначенный для граждан Синдиката Драконов, получил вид, напоминающий средневековую Японию с ухоженными лужайками и азиатскими мотивами у большинства зданий. Сектор «Чёрные Холмы» Дома Дэвиона напоминает бесшабашный военный лагерь – особенно с их ярко выраженным агрессивным отношением к другим национальностям, хотя в последнее время очень сильно напоминают их лиранцы из Силезии.

Физическое деление Соляриса имело далеко идущие последствия, приведя к созданию в каждом секторе и обособленной полиции. Под юрисдикцию каждой полиции подпадает весь сектор, вплоть до его границ, но не далее. Вмешательство же Полицейского департамента Соляриса (ПДС) чувствовалось во всём – от безучастной кооперации до «помощи» при допросах с пристрастием. Вскоре ПДС стал вникать только в те проблемы, которые затрагивали множество секторов.

С приходом бизнеса сектора в своей экономике стали всё больше и больше зависеть от соответствующей национальности, а не от сильной лиранской экономики. В соответствующих секторах стали обычными деньгами валюты соответствующих Домов, на которые соседи посматривали свысока и с презрением. Местные жители Соляриса быстро придумали уничижительный сленг для обозначения иностранных денег, называя К-банкноты «змейками», D-банкноты «финками», S-банкноты «латницами», L-банкноты «печеньями», а M-банкноты «птичками». Единственное по-настоящему бранное слово, принятое всеми без исключения на Солярисе, касается бумажных денег. Поскольку принимать их в качестве оплаты чаще всего принуждают, ценность бумажных денег варьируется от 1% их теоретической ценности в С-банкнотах до редких 100%.



БИЗНЕС КАК ОБЫЧНО

Послушай, я расскажу тебе всё, что знаю. Сначала я увидел нож, направленный на меня, а затем парень с пушкой перешёл улицу и с размаху ударил этого парня с ножом. Я думаю – даже уверен! – что это было справедливо. Почему бы и нет? Ведь парень с пушкой нацелил её не на меня. Пока не нацелил.

Хорошо, он не сделал это по-настоящему. Но дуло пушки гуляло туда-сюда, это-то меня и беспокоило. Он спросил, пытался ли этот первый парень ограбить меня. Как будто если б это было так, он бы пристрелил его. Затем он предложил подыскать безопасное место для моего бумажника. Сейчас я пользуюсь карточками, а тогда ему достались те наличные, которые у меня имелись. Ну и что? Мне кажется, пусть он ими воспользуется, чем подстрелит меня где-нибудь в следующий раз. В любом случае, этот парень был ой как *непрост*.

Но послал меня, сами знаете куда. И поэтому я начал вопить и жаловаться, надеясь, что кто-нибудь наконец обратит на меня внимание и поможет раньше, чем я тут подохну как собака. Ночь уже близилась к рассвету, а я совсем выдохся от длинной жалобной тирады. В ту ночь мне надо было на Фабрике, поэтому так всё и вышло. Вы как-нибудь можете ускорить процесс поиска вора?

Ваши парни хотя бы головид имеют, чтобы получать самые последние отчёты?

- Из разговора с возможной жертвой ограбления, сектор «Чёрные Холмы», 3-я Станционная улица

Бумажные деньги Соляриса все называют «тип», что созвучно инициалам «ТР», описывающим самую низкогокачественную валюту.

Подобная система деления секторов по национальному признаку разрослась настолько, что в городе Солярис представлены все политические объединения. Государства Периферии приютились в предместьях и трущобах, граничащих с городом. Поскольку имеются и бандитские королевства, их территория зачастую измеряется несколькими городскими кварталами, находящимися под защитой местной банды или преступного концерна. Старый Зал Гильдий был передан «Волчьим Драгунам» как расширение планов Аурича относительно помощи наёмникам. Сейчас на Игровом Море представлены даже Клань – несколькими изгнанными воинами или воинами-отступниками, прибывшими сюда ради соревнований, и политическим посольством, расположенным в Китае, для небольшого контингента Клана Нефритового Сокола.

ПРЕСТУПНОСТЬ

В каждом секторе имеется всё своё – от полицейских войск до общественных работ, и только преступность на Солярисе, кажется, для всех одинакова. Совершенно не заботясь о границах секторов, преступники работают одинаково.

Солярис 7 впервые увидел преступную активность после легализации игр. Но преступность, как показали прошедшие века, стала самым приспособляющимся проклятием Соляриса. Букмекеры просто предлагали лучшие ставки, чем законный тотализатор, постоянно получая клиентов. Это также создало и другие проблемы, поскольку многие стали расходовать свои деньги на подпольные ставки, практически погрузившись в состояние финансового краха. Первые годы легализации игр сопровождались воровством, уличной продажей

наркотических медикаментов и проституцией, а выпивка и сильные наркотики остались для тех, кто совсем ушёл от реалий жизни.

Однако серьёзная преступность на Солярисе 7 всегда находилась в руках серьёзных людей. Синдикат Соляриса – также известный как Ла Коза Ностра, «дело наших», или (более распространённо) мафия – присматривает за прибыльным бизнесом игр, наркотиков, проституции и большинства других видов преступной активности. Мафия в своём последнем воплощении опасна тем, что является полностью законченным деловым предприятием. Насилие становится последним средством, когда все законные уловки и другие формы давления исчерпаны. Трезвый взгляд на вещи позволяет избежать множества ошибок, присущей мафии минувших дней, что делает её ещё более непроступной.

Если мафия заботится хоть о каком-то налёте респектабельности, якудза практически не прячется от публики. Хотя их ряды веками были открыты для пополнения, якудза по-прежнему набирается преимущественно из потомков японцев, с деловой хваткой и безжалостностью натуры. Мастера угроз, вымогательства и подковерных действий, этот вид организованной преступности располагает как легальными видами предпринимательства – не важно, как они впервые появились, – так и нелегальными.

Третий мощный вид преступности на Солярисе 7 – это триады, преступные организации с китайскими корнями. Настолько же организованная, как и предыдущие две организации, триада – это мир в самом себе. Её члены чаще всего фанатично преданны, но между триадами идёт постоянная борьба за увеличение территории. Обычно триада принимает всех желающих, что означает, что они не переметнутся к якудзе или мафии. В то время, как мафия и якудза стремятся действовать за закрытыми дверями, триады чуть ли не щеголяют своим существованием как частью ритуальной процедуры при изложении требований на новую территорию и «шагающую защиту» для своих текущих владений. Триады напоминают больше мощные уличные банды, но с доступом к СМИ и с очень влиятельными связями.

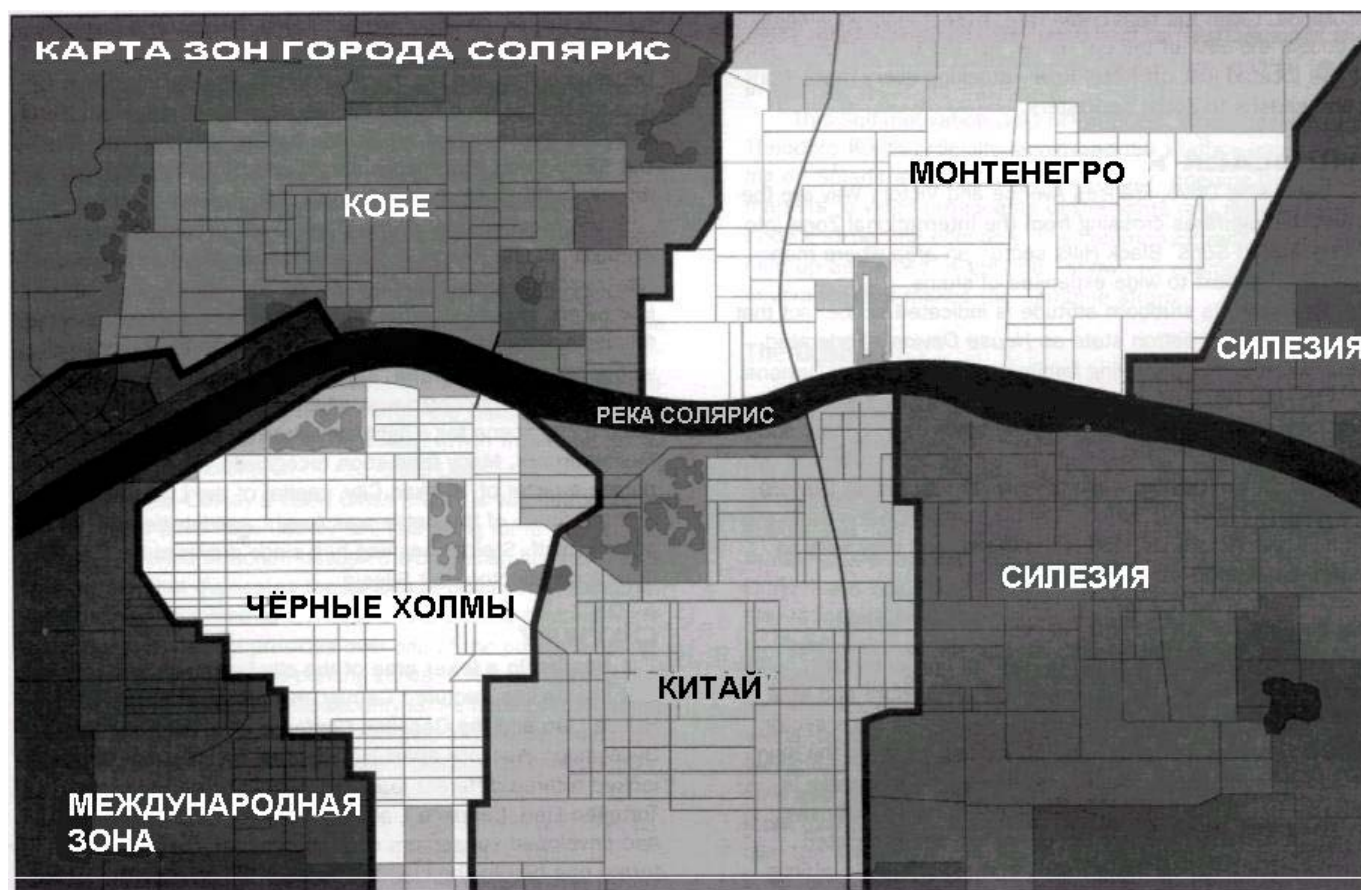
ТУР ПО ГОРОДУ СОЛЯРИС

Для непосвящённого изучение города Солярис может показаться делом очень сложным. В городе всегда существуют местные жители, которые могут показать постороннему свой район, другие же мало что видели кроме арен. Зная такие зацепки и используя их как руководства для того, чтобы попасть в тот или иной район, гораздо легче можно совершить любое путешествие. В городе Солярис легко получить желаемое – в общем-то не мираж.

Город с востока на запад рассекает широкая, ленивая река Солярис, деля город и формируя границу каждого из секторов. Солярисская автострада пересекает город с севера на юг, начинаясь в Монтенегро на севере от реки проходя через центр Китая на юге.

МЕЖДУНАРОДНАЯ ЗОНА

Международная зона – это нейтральная область, использующаяся – как минимум часто посещающими её местными жителями всех секторов – с давних пор как «интернациональная». Основной интерес этого сектора представляет транспортировка и другие общественные работы, а также множество крупных туристических аттракционов, которые только может предложить город Солярис.



Хотя технически в этой зоне доминируют лиранцы, международную зону никогда не путали с Силезией, лиранским сектором. Силезия управляется отдельным от центральной власти Соляриса 7 правительством, и каждая ветвь власти бдительно охраняет свою территорию.

Описание

Главный космопорт Соляриса 7 находится в юго-западном углу города, служа якорной стоянкой для всей международной зоны. Саму зону охраняет ПДС, технически принадлежащий лиранскому командованию, имеющим высокую репутацию благодаря профессионализму и неподкупности. Хотя и высоко расцениваемый (и, возможно, боясь его) агентствами по усилению правопорядка, ПДС очень нежелателен за пределами этой зоны, и этому международная зона подпала под его юрисдикцию. ПДС занимается всеми преступлениями, совершёнными против иностранных граждан или против Соляриса 7 в целом – вроде контрабанды и чего-нибудь с целью покушения на игры. Однако преступления против иностранцев подразумевают взаимодействие с соответствующим сектором. Преступники судятся Верховным судом сектора, а осуждённые высылаются в солярисскую тюрьму «Ксолара». Суд международной зоны использует свою власть очень осторожно, предпочитая передавать список дел, назначенных к слушанию, различным секторам.

Одним из наиболее важных источников информации города – газета «Время Соляриса» – находится именно в международной зоне. Эта газета в вечерних и утренних выпусках публикует

полный список грядущих боёв и ставки. Более важно то, что эта газета даёт различные точки зрения на бойцов арены, что иногда приводило к краху карьеры амбициозных МехВоинов. Зал Гильдий, также расположенный в этом секторе, является удачным местом для поиска людей или поиска помощников, особенно для наёмников, желающих пробиться в игры, или бойцов арен, готовых за деньги совершить с вами ознакомительный вояж по планете. Хотя она и находится в пределах границ сектора «Чёрные Холмы», ретрансляционная станция класса А, обслуживаемая КомСтаром, считается находящейся под властью международной зоны, и обычно заполнена различными патронами.

Монорельсовая дорога соединяет космопорт с отелем «Ряд», это свободная область, где можно найти некоторые главные отели города. Здесь расположены «Золотой Атлас», отель «Солярис» и «Солярис Хилтон», предлагая комнаты с захватывающим видом на город, сами отели, помимо всего прочего, располагаются довольно близко к обычным туристическим местам. Однако эти отели весьма дороги и принимают в оплату только С-банкноты. Если учесть, что их номера стоят минимум 120 С-банкнот за ночь, лучше снять небольшую комнату на нижнем этаже.

Вокруг них расположена полноценная пассажирская транспортная система, пересекающая весь город – проехать можно по цене 1 С-банкнота за человека за проеханный сектор. Прокат автомобиля – не дороже, чем в любом другом месте Внутренней Сферы, если у вас имеется обязательная страховка.

Учитывая высокий уровень преступности, необходимая страховка стоит вдвое дороже обычной стоимости проката автомобиля. Для по-настоящему богатых рядом с отелем «Ряд» находится «Авторяд» – в вашем распоряжении может оказаться любая машина, от седанов «Аванти» до спортивных авто «Зоаст».

ЧЁРНЫЕ ХОЛМЫ

Главными транспортными магистралями, идущими из международной зоны в сектор Федеративных Солнц «Чёрные Холмы» – район, где над полями лачуг возвышаются особняки, – являются скоростное шоссе «Глазунья», проспект Фрэнсис и дорога Победы.

Упрямая склонность этого сектора выявляется тем фактом, что описывают своё патронажное государство как Федеративные Солнца *Дома Дэвиона*, хотя на самом деле правящая фамилия – Штайнеры-Дэвионы. Несмотря на то, что Чёрные Холмы являются одним из худших районов города Солярис, его жители всегда посматривают на Силезию и её обитателей сверху вниз. Здешние жители боготворят Виктора Штайнера-Дэвиона, только его считая настоящим наследником трона ФС. Для них Катерина Штайнер-Дэвион узурпировала трон, пока Виктор сражался с Кланами, и они стремятся всячески выказать свою поддержку вернувшемуся герою.

Описание

Сформированные у восточной границы сектора Оаком, Макхэмом и Отоном, Низины – это как бельмо на глазу сектора, постоянно смущая его. Доказательство дэвионовской мощи здесь отсутствует напрочь, местные лачуги ничем не отличаются от лачуг близлежащего Китая – хотя китайские лачуги и не настолько вместительные. Находясь наверху холмов, господствующих над Низинами, полицейский департамент Федеративного Содружества (хотя это его официальное наименование, чаще всего называют ПД Федеративных Солнц, претендуя на то, что все эти организации на самом деле носят прозвище ФедСода) имеет в своём распоряжении более 1000 полицейских офисов и копьё лёгких БэтлМехов, специально модифицированных для усмирения массовых беспорядков. Необходимость последнего вызвана защитой от гражданских беспорядков, потому что антиштайнеровские демонстрации иной раз выходят из-под контроля толерантного шефа полиции Уэйанта Грасесона.

Информационный центр Федеративного Содружества счастлив предоставить любопытному информацию о Федеративном Содружестве и о многих его хороших качествах. Сотрудники Центра, набранные со всего Соляриса 7 из числа наиболее дружелюбных, даже могут помочь заполнить гору бумаг, необходимых для получения гражданства. Несколько зданий дальше к северу – это основные новостные агентства этого сектора, «Телерадиовещательная компания Федеративного Содружества» и «Новостная служба ФедСода». Телерадиовещательные услуги до сих страдают от распада Федеративного Содружества, сильно завися от своих лиранских партнёров. Однако «Новостная служба» до сих пор является одним из наиболее уважаемых источников, освещающих спорт во Внутренней Сфере, постоянно следя за талантами – в играх или в своей собственной среде.

Отель «Солнце и Меч» находится в центральной части западной границы сектора, несколько возвышаясь над Рядом Отелей международной зоны. Находясь рядом со сводчатым входом Ворот Свободы и не очень далеко от Информационного центра, этот отель окружён роскошными коммерческими зданиями и несколькими удачно расположенными парками и усадьбами. Переночевать в «Солнце и Мече» стоит от 90 до 200 D-банкнот – за эти деньги вы полностью погрузитесь в атмосферу дэвионовской культуры. Для

придерживающихся исключительного всего дэвионовского, в пяти кварталах к северу от отеля расположен «Серебряный лебедь», где можно пообедать, а также попытаться поучаствовать в спорах в элитном кантри-клубе «Бегущий лис» (только по приглашению).

Наиболее популярная из Открытых арена, дэвионовская арена «Арктический простор», расположенная в этом секторе, является излюбленным местом за свою бесконечно разнообразную местность и условия. Раскинувшись на 4 км² на старых промышленных площадях, парковочные места для автомобилей вблизи «Арктического простора» постоянно забиты фанатами игр, наблюдающих за боями на этой арене, полной технологических чудес. Недавно «Арктический простор» был центром некоторых гражданских беспорядков, когда менеджеры арены смоделировали городскую сцену для боя между двумя лучшими МехВоинами Федеративных Солнц. Вскоре многие поклонники игр признали в этой сцене дворцовый квартал города Таркад, столицы Альянса Лиры, а финал сражения разрешился в руинах самого дворца. С тех пор подобные антиштайнеровские приёмы стали весьма популярными во всех секторах, кроме Силезии.

КИТАЙ

Разбившийся на фракции сектор Китай (связанный с Домом Ляо и Конфедерацией Капелла) угнезвился в городской низине, между Чёрными Холмами и Силезией. После 4-й Наследной войны, дорого обошедшей Дому Ляо, жители Китая ориентировались на трёх лидеров: Тормано Ляо, Кэндайс Ляо и Романо Ляо. Вскоре Китай разбился на субсектора, где сосредотачивались сторонники те, кто предпочитал одного из вышеперечисленных наследников трона Ляо остальным. Недавний конфликт, вызванный действиями Сун-Цу Ляо ради воссоединения Конфедерации под руководством одного правителя, лишь ещё больше подлило масла в огонь – вспыхнули бандитские потасовки и вражда между конюшнями Ляо.

Хотя Китай по-прежнему страдает из-за кризиса самоопределения, этот сектор продолжает сохранять наивысший средний уровень жизни в городе Солярис – что служит свидетельством богатства, которое здесь можно обнаружить. Изнывая от широко распространённой преступной активности и будучи домом для многих триад, Китай также известен и тем, что здесь находятся некоторые из наиболее красивых усадеб и кварталов, которые только может предложить город Солярис.

Описание

Субсектор «Свободная Капелла», который некогда следовал за Тормано Ляо, а с его смертью перенёс на его сына, Трейханга, – это мелкое сообщество, простирающееся вдоль южной половины общей с Чёрными Холмами границы. Для этого субсектора, бывшего некогда богатейшим районом, известным как «Квартал канцлера», наступили тяжёлые времена, когда Федеративные Солнца приостановили финансовую помощь «Свободной Капелле». Сейчас элегантные здания этого субсектора быстро ветшают и рассыпаются, а некоторые районы постепенно превратились в земли, взятые самозахватом, и барачные посёлки. Однако несколько районов осталось престижными и охраняемыми, вроде дорогостоящих кондоминиумов «Стеклянная башня» и «Стрэнд», которые являются, возможно, наиболее дорогими и красивыми местами обитания в городе Солярис. Роскошный дворец-пентхаус на «Стрэнде» предназначен исключительно для Трейханга Ляо, хотя со времён своего прихода к власти в движении «Свободная Капелла» он пока что не посещал с визитом Солярис 7.

Окружённое близлежащим городом Средний, Среднее королевство впервые получило своё прозвище в насмешку над теми, кто считал своим лидером Кэндайс Ляо и её Договор Св.Ива, но сейчас пришло время, отражающее величие этого прозвища. Располагаясь в центре Китая, Среднее королевство занимает большую часть высот Китая, которые всегда были домом для среднего и высшего классов. К центральной части Среднего королевства протянулось несколько дополнительных поселений, хотя лояльность таких сообществ-спутников изменилась с тех пор, как Договор Св.Ива проиграл войну с Конфедерацией Капеллы. Этот субсектор имеет лучший ресторан сектора, «Сезам Инн», и лучший отель, «Китай Армс». Этот субсектор также является домом для посольства Нефритовых Соколов, которое было открыто в 3058 году как часть сделки, оговорённой Каем Аллардом-Ляо.

«Джунгли», арена Открытого класса Китая, — несомненно, сильнейшее преимущество Китая со времён его существования. Внутри впечатляющей пирамидальной структуры, выполненной в азиатском стиле, находится пышная растительность, имитирующая джунгли Спикки. Учитывая падение престижа арены «Обитель» на западе и погрязшей в преступности ареной «Путаница» на востоке, в этой, беднейшей части сектора превалируют «Джунгли». Езда по парковочным зонам сильно напоминает проезд по вооружённому лагерю полиции, частной охраны и подкреплений от некоторых из наиболее патриотичных триад, каждая из которых предоставляет хорошо оплачиваемую защиту от своих менее порядочных собратьев. Несмотря на подобное окружение, «Джунгли» остаются популярным аттракционом.

Четвёртый субсектор охватывает предместья, известные как «Путаница» «Речной Городок». Заброшенный район, отданный на откуп преступности и нищете, этот субсектор иногда описывают как территорию «Незримой руки». Это прозвище подчёркивает присутствие здесь поддерживающих Кали Ляо (до этого поддерживавших Романо Ляо), чьи недавние преступления «Чёрного Мая» развеяли иллюзии на её счёт и показали её чёрную душу. Не претендуя на трон Конфедерации, эти её последователи по-прежнему являются серьёзной политической силой, которая проводит ту политику, которую считает подходящей Конфедерации лучше всего, использующих при этом в качестве инструмента воплощения своих замыслов террор и покушения. Путаница — идеальный дом для «Незримой руки», поскольку полиция воздерживается от появления на тупиковых улицах и в сплетении плотно стоящих барачных домов этого района: здесь царят одни триады.

КОБЕ

Связанный с Синдикатом Драконов Дома Куриты, Кобе столетиями трудился в поте лица в позорной тишине — ещё с тех пор, как координатор Уризен Курита повернулся спиной к городу Солярис после того, как «Стрелки Звёздной Лиги» сумели прервать в боях на аренах длинную череду побед его *ронинов*. Официально Кобе не существует, хотя пиратское видео о боях Мехов гуляло по всему Синдикату по-прежнему. Тут пришли кланы, и сам их приход серьёзно подорвал огромный сегмент этого чёрного рынка, поскольку захватчики оттянули всё внимание на себя. Приверженность долгу сдерживала граждан Кобе, всегда считавших, что их сектор был тем самым местом, в котором оставалась хотя бы капля гордости. Хотя никогда не испытывая

славы, как близлежащий Китай, Кобе является чистейшим и наиболее развитым сектором города.

Подобная самомотивация оправдала себя в 3056 году, когда координатор Теодор Курита официально признал куритянских экспатриантов, живущих в Солярисе, и пригласил их вернуться, открыв синдикатовский рынок для освещения по видео боёв и вдохнув жизнь в чахнувшую экономику Кобе. Местные жители также стали героями на час, явив собой образчики стойкости, что и делает Синдикат сильным.

Описание

Правительственный дом имеет прекрасный вид на Военный мемориальный парк, отделанную со вкусом область, предназначенную для отдыха, разбитого в честь павших синдикатовских воинов. За парком, на мягко возвышающемся склоне, находится культурный центр Кобе. Этот район известен театром «Кобе», аудитория на открытом воздухе, специализирующейся на японской драме вроде кобуки и ногаку, которые играют тогда, когда позволяет погода. Также поблизости расположены лучшие рестораны и отели, включая и отель «Дракон» и «Рай». Окружают этот культурный очаг буддистский и древний синтоистский храмы.

Арена «Ишияма» занимает на Солярисе 7 по популярности, возможно, второе место, оспаривая его с «Фабрикой», однако соперничать по продажам билетов с «Арктическим простором» всё же не может. Арена «Железная гора» (так переводится это название) и на самом деле построена на горе, которую усеивают титановые и стальные конструкции, в горе имеются полновесные круглые пещеры, доводя ближний бой до уровня кровавого спорта. Этот монумент наиболее яростным играм Мехов на Солярисе 7 возвышается над береговой линией, занимая господствующее положение над безмятежно красивой областью, которая пестрит усыпальницами, храмами, парками и статуями.

Кобе имеет и бедные районы, хотя такие неприятные районы хорошо скрыты аллеями высоких деревьев или расположением на обратной стороне холмов. Невнимательный турист не будет и подозревать, что этот сектор имеет бедственные предместья, однако огромная область плотной застройки сдаваемых в аренду помещений даёт некое чувство общины, так любимого бандитами. Полиция держит этот район под жёстким контролем, вынуждая преступные элементы действовать подспудно.

МОНТЕНЕГРО

Когда Содружество Лиры отобрало у Лиги Свободных Миров Солярис 7, патриоты Лиги, оставшиеся на этой планете, утратили свой запал. Предпринимательство и промышленность пришли в упадок, и многие из них вернулись в Лигу. Ко времени Реконструкции сектор, называемый лиговским, был не более чем районом брошенных фабрик, складских помещений и массы бедствовавших общин.

Сектор воспрял, но до сих пор остаются следы его шаткого начала. Монтенегро перенасыщен огромными районами брошенных промышленных кварталов и режущих глаз трущоб. Невнятное представление лиговской культуры, этот сектор демонстрирует фракционную натуру Лиги, в различных районах этого сектора противники продолжают резать друг друга глотки. Местные конюшни наживаются на этой вражде, играя на жажде своего народа увидеть войну между различными фракциями.

В Монтенегро находится самая неэффективная полиция и, как результат этого, здесь высочайший в секторах уровень жестокости и преступности.

Описание

Возможно, единственным впечатляющим зрелищем в Монтенегро является Башня Марика, новое величественное здание из стали и стекла, которое находится во главе парка «Зелёная Дорога». Над главным входом в парк гордо парит мариковский орёл, и на мгновение может показаться, что Лига имеет над городом Солярис некоторую власть. Такое ощущение длится достаточно долго, пока человек не прокатится вокруг Башни и пока не обнаружит Андурienский квартал. Хотя местное лиговское правительство потребовало, чтобы все государства-члены Лиги, представленные на Солярисе 7, имели свои офисы только в Башне, Герцогство Андурienское отказалось подчиниться этому приказу, сохранив это легко замечаемое уродливое и приземистое монстроподобное здание, как бы бросая вызов правительству сектора, испытывающего недостаток власти.

Ошеломляющее количество интересных мест Монтенегро – это заброшенные фабрики или разрушающиеся жилища. В это число попадает и местная арена Открытого класса под названием «Фабрика», построенная в заброшенном районе того, что некогда было промышленным комплексом по выпуску Мехов. Двери, коридоры, огромные открытые этажи – всё это построено в масштабе БэтлМехов. Эта единственная особенность сделала «Фабрику» одним из лучших мест для боёв, превзойдя штайнеровский «Стадий» и «Джунгли», деля второе по популярности место с «Имиеймой».

Монтенегро может также предложить некоторые виды интересного ночного времяпровождения. Хотя его и не сравнить с «Шилдхоллом Тора» Силезии, «Ангар 66» также предназначен для элиты МехВоинов. Выглядевший несколько громоздко, Ангар 66 – место, куда могут прийти МехВоины, считаящие, что их умения находятся на весьма высоком уровне, а их действия могут вызвать одобрение в священных залах Валгаллы. Другой хороший ночной клуб – «Ривьера», прославившийся тем, что специализируется на аэрокосмических памятных вещей, знаний и сопутствующих пустяков. «Ривьера» также работает как удачный брокер для тех, кто ищет наёмников-лётчиков для найма, вместо того, чтобы просматривать массу имён и фотографий в Зале Гильдий.

СИЛЕЗИЯ

Здесь нет никаких сквозных прямых улиц, соединяющих Китай и сектор Альянса Лир. Можно попытаться сделать это по Ангельскому проспекту, выходящему из Китая, или одним из хитрых обходных путей, начиная с Нарвика, который и приведёт вас в Силезию. Простейший маршрут – это просто следовать указателям на Солярисское шоссе, слиться с потоком машин, а затем покинуть его в нужной части лиранского сектора, который охватывает юго-восточную часть города Солярис и даже простирается на тот берег реки, образуя целый Ист-Сайд.

Создание Федеративного Содружества Жители Силезии приветствовали не больше своих дэвионовских оппонентов из Чёрных Холмов. Силезцы считают «федералов» высокомерными и себялюбивыми, и, хотя они и предоставили свободу перемещения между двумя секторами, ярые последователи Федеративных Солнц в Силезии по-прежнему нежелательны. Когда в 3057 году Катрина Штайнер-Дэвион расколола великое государство, силезцы были в трансе, но сразу же

выказали свою поддержку Катрине, считая её «истинным Штайнером», в противовес «Виктору Претенденту». Недавние действия Катрины по захвату трона Федеративных Солнц казались ловким ходом, и они надеялись, что она тихой сапой уgomонит дэвионовцев, подчинив их Альянсу Лир. Силезцы продолжают делать серьёзные ставки на своих чемпионов, раздувая шумиху вокруг любых боёв против элитнейших конюшен Чёрных Холмов.

Описание

Построенный в стиле древнеримского стадиона, штайнеровский «Стадий» – основная достопримечательность этого округа. «Стадий» – один из немногих стадионов, где публика может смотреть за боем вживую, а не по кабельному телевидению. Специальные утрачеховские барьеры содержат оружейные разрядники, уберегающие публику от возможного вреда. Хотя это и удачное место для массовых зрелищ, стадион опасен в том плане, что не имеет барьеров, отделяющих различные группы фанатов друг от друга. Когда прошли недавние бои в «Арктическом просторе», имитировавшие обстановку дворцовый квартал города Таркада, на «Стадии» между фанатами лиранцев и дэвионовцев уже несколько раз вспыхивали ожесточённые потасовки. Беспорядки начинались с лиранцев, охватывая потом жителей Чёрных Холмов.

На северной стороне реки Солярис находится фешенебельный Верхний Ист-Сайд Силезии. Здесь можно найти лучшие рестораны, отели и музеи, которые только может предложить лиранский сектор. Здесь же находятся и технические учреждения, которые Эвен Фальхер превратил в своеобразную форму искусства. «Ремонт у Фальхера», всего в двух кварталах к северу от Речного бульвара, – один из лучших магазинов для Мехов во всём городе Солярис. Он недёшев, но может выполнить работу, которую другие сочтут невозможной.

Речной округ, вместе с берегами реки Солярис, является тем самым местом, где долговременные посетители смогут найти самые роскошные условия. Достаточно странно, что этот округ процветает и даже пользуется повышенным спросом, несмотря на то, что выходит на «Путаницу» и «Речную башню» Китая, его беднейшие районы. Это можно в некоторой мере объяснить тем, что здесь селятся лидеры триад и офицеры мафии, считая её нейтральной территорией и имеющим высокий уровень жизни. Доказательством этого предложения может служить тот факт, что данный район находится под необременительным полицейским надзором, но имеет наименьший уровень преступности.

Если бы Силезия не была известна чем-нибудь другим, для этого было бы достаточно – кое-кто сказал бы «более чем» – спортивного бара «Шилдхолл Тора». Нет ни одного поклонника игр, который не слышал бы о «Шилдхолле» или эксклюзивном клубе «Валгалла». Хотя основной бар открыт для обычной публики, которая может тут поесть, попить и даже поучаствовать в наимоднейших танцах, «Валгалла» предназначена только для наиболее обещающих МехВоинов планеты и тех нескольких знаменитых людей, которые помогают поддерживать и продолжать игры. Попасть в не МехВоинам в «Валгаллу» помогут люди знатного происхождения (находящиеся на верхней ступени иерархии почитания) или большое везение, но соперники по арене исключаются. Места за главными столами или за чемпионским помостом распределяются согласно занятию воином в соревновании месту. Все места самых легендарных бойцов или наиболее обещающих фигур Соляриса, находящиеся в альковах, украшены личной геральдикой владельца места.

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7

Солярис 7 – это мир контрастов, который может стать домом для практически любого вида кампании ролевой игры *MechWarrior*. Следующая секция содержит разнообразную игровую информацию для гейм-мастеров, желающих провести часть или всю свою кампанию на Игровом Мире.

Первая секция, *Запуск приключений на Солярисе 7*, предоставляет для приключения множество «зацепок» и указаний гейм-мастерам для их внедрения в свои кампании, а также общий совет по приключениям на Игровом Мире. Вторая секция, *Механика кампании*, предоставляет дополнительные правила для *MechWarrior, Third Edition (MW3)*, лучше отражающие условия на Солярисе. Сюда включены система отслеживания славы и известности персонажа (особенно в той части, которая касается дуэлей на аренах) и правила по созданию и управлению конюшней. Секция *Механика кампании* также включает в себя руководство по ценам и индекс доступности для широкого диапазона предметов, а также детали относительно «чёрного рынка».

Неожиданные встречи на Солярисе 7 формируют третью секцию, давая систему по созданию дружеских – и враждебных – неожиданных встреч. Эта система сопровождается *Архетипами НИПов*, где дана подборка примечательных персонажей, которые могут появиться в кампании на Солярисе 7, как в качестве враждебных, так и в качестве дружественных игрокам.

ЗАПУСК ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА СОЛЯРИСЕ 7

Во многих отношениях Солярис – это миниатюрная копия Внутренней Сферы, разделённая на чётко определённые области, каждая из которых связана с Наследным государством. Поэтому мелкие стычки, трения и конфликты Внутренней Сферы можно найти и на Игровом Мире. Эта борьба, вместе с более мирскими вопросами вроде организованной преступности и корпоративных концернов, означает, что Солярис 7 может оказаться домом для практически любой формы приключения. Ниже следует общие руководящие принципы для приключений и кампаний на Солярисе 7, сопровождаемые множеством подсказок по приключениям.

Хотя *Руководство для MechWarrior по Солярису 7* содержит множество новых игровых механик и таблиц, убедитесь в том, что они не мешают вашей игре. Кампании, проводимые на Солярисе 7, должны быть образцом ролевой игры, а не «прохождением по-быстрому». До самого конца игровая механика не должна вмешиваться в течение игры, а гейм-мастера и игроки должны вместе работать над улучшением истории и подробным освещением персонажей и неожиданных встреч. Если вмешивается игровая механика, гейм-мастера должны произвольно изменить или проигнорировать соответствующие моменты.

Так же и персонажи на Солярисе 7 должны быть более чем просто рядом чисел и статистики. *MW3* поощряет игроков точнее обрисовывать своих персонажей, а гейм-мастер должен сделать то же самое с НИПами. Подобно игровым персонажам, НИПы имеют свои собственные мотивации и устремления, которые и формируют их действия. Поэтому они будут иметь особенности, которые сделают их дружественными – или

враждебными – к игровым персонажам. Например, пробивной МехВоин может оказаться высокомерным и быстро вызвать гнев игроков, побуждая их идти на конфликт и вызывая желание сбить с него спесь. С другой стороны, иной МехВоин может быть весьма симпатичен игрокам и стать им другом, наращивая пафос любой с ним конфронтации. Такой персонаж должен быть очень тщательно прорисован.

Хотя Солярис 7 известен как место игр Мехов, не нужно строить свои кампании вокруг них. Даже хорошо известные дуэлянты проводят на аренах очень немного времени, посвящая большую часть своего времени тренировкам и практике. Если ограничить кампании аренами и затрагивающими их событиями, вы рискуете утратить большую часть атмосферы, которая и делает Солярис 7 уникальным местом. Гейм-мастера должны активнее отыскивать возможности погружения игроков в жизнь Соляриса 7, хотя степень и глубина такого погружения зависит целиком и полностью от игроков и гейм-мастера. Если игроки не желают участвовать в скучной жизни Соляриса 7, их не надо принуждать делать это.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА СОЛЯРИСЕ 7

Возможности для приключений на Солярисе 7 практически безграничны. Эта планета действует как магнит на недовольных Внутренней Сферы, а также на высшие слои общества. Беженцы, безработные наёмники и изнывающая от скуки знать – для них для всех Солярис служит домом, живущие здесь стремятся улучшить свою жизненную ситуацию или гонятся за опытом и удачей.

Нижеследующие советы – лишь горстка множества возможных приключений на Игровом Мире. Они сгруппированы по теме и описываются отдельно друг от друга, но из них можно составить часть крупной истории. Гейм-мастера должны по максимуму использовать своё воображение, чтобы воплотить предложенные идеи и разработать свои собственные.

Игры

Наиболее явным источником приключений на Солярисе 7 служат игры Мехов. Многие игроки наверняка пожелают принять в них участие, присоединившись к конюшне или скооперировавшись с другими Мехами и поискать славы и судьбы в качестве пилотов. Другие же могут влиться в технический персонал. Техники и администраторы – наиболее явные такие возможности, но в конюшню могут наниматься тренеры, разведчики и даже шпионы. Такие роли менее очаровательны, чем у МехВоина, но они дают пилотам заполучить иной раз очень важное преимущество. Вообще множество матчей было проиграно из-за саботажа или шпионажа. Если игровые персонажи не могут выбрать подобные роли, гейм-мастер должен создать детальную подборку фоновых персонажей, работающих вместе и против персонажей.

Вражда – популярная тема в кампаниях, сфокусированных на играх, особенно между соперничающими воинами и конюшнями, во время чемпионатов или групповых турниров. Одни или больше фоновых конюшен могут стать настоящим проклятием для игроков, приведя к успешным матчам-обидам. Однако такие конфликты не ограничиваются противоборствующими группами.

Весьма распространена и вражда внутри конюшни, особенно между «старичками» и молодыми выскочками. Такие трения могут сыграть важную роль в определении характера НИПов-МехВоинов, связанных с игроками.

Преступный мир посредством синдикатов, работающих с пари, имеет крепкие связи с играми, и пути любых игроков, имеющих дело с Мехами, вероятнее всего в некоторой точке их карьеры пересекутся с криминальным братством. Такие субъекты глубже прорисованы в абзаце, посвящённом преступному миру.

Игры государств

Дуэли на аренах – не единственные игры Соляриса 7. Этот мир – средоточие политических интриг, предпочитаемый район операций шпионов, наёмных убийц и организованной преступности. Можно сказать, что если вы не можете найти на Солярисе 7 нужную информацию или предмет – или как минимум ничего не слышали здесь о нём, – то, вероятнее всего, объект вашего интереса ценности не имеет. Во многих отношениях Солярис служит полем решающих сражений для государств Внутренней Сферы, как в буквальном, так и в образном смысле, особенно после расцвета Звёздной Лиги. Такие конфликты варьируются от войны слов между конюшнями, относящимися к враждующим Домам, то территориальных войн бомбистов, охватившие Солярис в последние месяцы. Несмотря на то, что многие обозреватели рассматривают возможность лиранско-федеральной войны всё более и более вероятной, жители Соляриса уверены, что эта война уже началась, пылая на улицах и аренах города.

Информация – ценный товар, поэтому правительства шпионят друг за другом, а корпорации пытаются получить доступ к деловым секретам противников. Космополитичная натура местных жителей, вместе со значительным числом приезжих, делает Солярис идеальным местом для подобных действий. Агенты, действующие в пределах или от имени Великих Домов, часто используют Солярис в качестве нейтрального места, где они встречаются со своими информаторами; город выступает как Швейцария или Вена Терры до эпохи космических полётов. Также, многие ведущие лидеры посещают Солярис 7 с целью просмотра игр или какого-нибудь преступного бизнеса, предлагая такие возможности, которые редко встретишь в обычной жизни. Риан Штайнер был убит именно на Солярисе 7, а Катерина Штайнер-Дэвион едва избежала смерти от руки террориста-бомбиста.

Игроки могут легко оказаться персонажами, вовлечёнными в такие предприятия, или же оказаться замешанными в т.н. «игры государств» между Великими Домами и дюжинами фракций помельче. Ядром кампании на Солярисе могут стать шпионаж или контршпионаж, или служить приложением к приключениям, сфокусированным на этих операциях.

Конфликт с преступным миром

Солярис – скопище подлости, дом множества банд и преступных организаций. Колоссальное количество туристов в городе Солярис и поток наличных действуют как магнит на эти триады, мафию и якудзу; все они имеют разветвлённую сеть операций. Их интересы различны, варьируясь от традиционных областей, вроде воровства, вымогательства, проституции и наркотиков, до предоставления информации и шпионажа. Пресловутый «чёрный рынок» находится полностью в руках преступного мира, являясь огромной частью планетарных игр на деньги.

Из-за того, что преступный мир играет весьма активную роль в азартных играх, он контролирует многих

букмекеров города и пунктов приёма ставок. Преступники также стремятся повлиять на исход матчей путём давления на конюшни или отдельных МехВоинов, используя в качестве основных своих инструментов воздействия взятки, шантаж и угрозы физического насилия.

Хотя местная полиция предпринимает колоссальные усилия для сохранения ситуации под контролем, конфликты между различными элементами преступного мира весьма распространены. Менее откровенные, нежели конфликты между уличными бандами, эти стычки весьма жестоки и кровопролитны, варьируясь от нападения-поджогов и обстрелов автомобилей до явных покушений и атак бомбистов.

Преступные темы можно внедрить практически в любую кампанию на Солярисе. С одной стороны, игроки могут взять на себя роль мобильного подкрепления, наёмных убийц или лейтенантов. С другой, игроки могут сыграть роль офицеров полиции, борющихся с мафией, якудзой, триадами и массой независимых банд. Третий выбор – это сыграть «обычного местного Соляриса», оказавшегося втянутым в круговорот преступных схем или гангстерских войн.

Рейтинговые войны

Комбинация игр и множества многообещающих личностей, живущих или посещающих Солярис, приводит к повышенной концентрации на планете концернов СМИ. Соперничество между этими компаниями весьма жёсткое, каждая из них стремится оказаться первой при освещении крупных происшествий и в откапывании скелетов в туалетах известных личностей. Ни «священные коровы», ни известные люди не могут с уверенностью сказать, что их личная жизнь не попадёт на страницы газет. Коварные люди могут манипулировать СМИ с целью достижения своих собственных целей. Однако это палка о двух концах, и любая ошибка может привести к драматическим последствиям.

Журналисты, ведущие телепрограмм и другие (за некоторым исключением) агрессивны и настойчивы, делая всё возможное для увеличения своей аудитории и продвижения своей дальнейшей карьеры. Как и в случае с аренами, на вершину этой горы взбирается лишь сильнейший и самый безжалостный, но он постоянно должен отбиваться от претендентов на его место.

Многие концерны СМИ, и телевизионные, и печатные, служат глашатаями соответствующих государств. Например, «Новостная служба Лиги Свободных Миров» в Монтенегро очень гордо принимает Федеративные Солнца и Конфедерацию Капеллы, в то же самое время преподнося Лигу и её союзников в как можно лучшем свете.

Помимо получения огромного разнообразия приключений, персонажи, связанные с СМИ, идеально служат и информаторами, и НИПами.

МЕХАНИКА КАМПАНИИ

Следующие страницы содержат информацию для лучшего воссоздания жизни на Солярисе 7. Первая секция даёт подробности относительно Черты Известность, отражающей прославленность МехВоинов и других персонажей в глазах публики. Подробности о дуэльных кооперативах и конюшнях МехВоинов даны ниже, предоставляя игрокам возможность принять участие и/или управлять играми, этой жизненной силе Соляриса. В заключительной секции дана механика получения материалов с известного «чёрного рынка» Соляриса, а также общий обзор цен на Игровом Мире.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗВЕСТНОСТИ

Черта Известность, описанная на с.9, представляет собой социальное положение персонажа, входящего в дуэльные круги Соляриса. Известность персонажа во время игры может широко варьироваться, и может оказывать влияние на взаимодействие персонажа с другими персонажами. Нижеследующие правила подробно описывают, как используется Известность в кампаниях на Солярисе.

Начальная Известность

Большинство персонажей начинают с Известностью ценностью 0 (полностью неизвестны), но те, у которых имеется слава или бесчестье, выраженные Чертами Хорошая или Плохая Репутация, получают то или иное преимущество. За каждый уровень этих Черт добавь +1 к начальной Известности, если область действия этой Черты включает в себя и Солярис 7, и +0,5 (округляя вверх), если область действия этой Черты не включает в себя и Солярис 7; последнее объясняется космополитичностью натуры населения Соляриса. Персонажи с клановским фенотипом получают к своей начальной Известности бонус +1.

Например, персонаж с Хорошей Репутацией (2) в военном театре Свобода Альянса Лир (этот театр включает в себя и Солярис 7) начнёт игру с Известностью ценности 2. Другой персонаж, из Синдиката Драконов и Чертой Плохая Репутация (3), получит начальную Репутацию ценностью 1,5 (округляя до 2), поскольку область действия его Черты не включает в себя Солярис 7.

ТАБЛИЦА «ИЗВЕСТНОСТЬ»

Пункты	Рейтинг
0	Неизвестен
1-2	Новичок
3-5	Мелкий член лиги
6-7	Известен
8-9	Крупный член лиги
10	Чемпион
11+	Легенда

Эффекты Известности

Известность влияет на массу видов деятельности на Солярисе – вроде шанса нахождения патрона, устройства матча или просачивания в определённую группу – и жизненно важна для персонажей, участвующих в играх. Наиболее распространённое использование этой Черты – это во время Проверки Атрибута (см. с.15, МВЗ), к которой гейм-мастер может применять любые соответствующие модификаторы. В таких тестах разница между Наивысшей Известностью (НИ) персонажа и его Текущей Известностью (ТИ) может использоваться как отрицательный модификатор – большинство людей брезгливо относится к «павшим» идолам. Другие распространённые виды использования этой Черты описаны ниже.

Изменение Известности

Известность персонажа – непостоянная Черта. В отличие от большинства Черт персонажа, данных в МВЗ, она увеличивается и уменьшается в зависимости от публичных успехов или неудач персонажа. Всякий раз, когда гейм-мастер решает, что какие-то действия персонажей могли повлиять на Известность – бой в

играх, появление в телестудии, арест за драку, – игроки должны сделать бросок 2D10 против целевого числа, равного 5 плюс их Известность, применив соответствующие модификаторы из таблицы «Модификаторы Известности» (с.79). Предел Успеха/Провала (MoS/MoF) нужно сравнить со значением из таблицы «Изменение Известности» (с.80), чтобы определить воздействие на эту Черту. Обычно Известность не может превышать значение 10, но ТИ может быть ниже 0. Единственный способ заполучить статус «легенды» (т.е. получить ТИ выше 10) – это выиграть чемпионат Открытого класса, что автоматически приводит к увеличению Известности на +2 (если ТИ ниже 10) или на +1 (если ТИ равно 10 или выше).

За исключением персонажей-легенд, Известность персонажей автоматически уменьшается на 1 каждый месяц, если за этот период не было минимум одного броска по таблице «Изменение Известности», не зависимо от результата.

КОНЮШНИ

Конюшни играют центральную роль в боях на аренах Соляриса. Хотя во многих отношениях они подобны друг другу, между кооперативами МехВоинов и конюшнями БэтлМехов существует явное отличие. Кооперативы – это группы пилотов, связанных вместе взаимной поддержкой, часто с некоторыми источниками и сторонниками. В противовес им конюшнями частенько владеют и используются богатыми патронами, субсидирующими их операции. Хотя соперничающим МехВоинам не обязательно нужно присоединяться к конюшне или кооперативу, их попытки «идти в одиночку» обнаружат на Солярисе систему, противодействующую подобным намерениям.

Суммы, затрачиваемые на покупку конюшни, далеко превышают возможности даже самых богатых персонажей, требуя десятков миллионов С-банкнот. Однако игроки могут начать в качестве членов существующей конюшни или сформировать свой собственный кооператив Мехов.

Создание конюшни

Чтобы создать конюшню, один или больше персонажей должен иметь Черту Патрон (с.8). В колонке «Мехи» таблицы «Патрон» указано число Мехов, имеющихся в распоряжении конюшни, и приводятся очки, доступные для приобретения специфических моделей. Чтобы определить тоннаж БэтлМехов, эти очки нужно потратить как в случае с Чертой ТС (с.88, МВЗ) (т.е. 2 очка для лёгкого Меха, 4 – для среднего, 6 – для тяжёлого и 8 – для штурмового). Игроки могут решить потратить на 1 очко меньше на каждый Мех, чтобы приобрести повреждённый Мех (точный статус такого Меха определяется гейм-мастером). На каждый Мех конюшни нужно затратить минимум 2 очка (1 очко в случае повреждённого Меха). Эти Мехи добавляются к тем, которые уже имеются у игровых персонажей или приписаны к ним посредством приобретения Черты ТС. После определения их весов, бросьте 2D6 для каждого БэтлМеха и сравните результат с соответствующей таблицей «Привязка транспортного средства» для фракции патрона (см. с.90-94, МВЗ).

Считается, что конюшня имеет как минимум одного техника на каждый Мех, но некоторые конюшни имеют равное число МехВоинов и БэтлМехов. Гейм-мастер должен сам решить, сколько нужно добавить в конюшню МехВоинов-НИПов, хотя обычно общее число пилотов равно числу Мехов + 15%. Вдобавок на каждые 10 МехВоинов/техников нужен 1 член административного штата.

Кооператив

Кооперативы – простейшая форма организации без посторонней помощи. Всё, что нужно, – это группа пилотов и БэтлМехов, находящихся в исключительной или общей собственности этих же пилотов (иметь одну Черту ТС недостаточно). Однако очки персонажа (ОП) для этих Черт должны вноситься исключительно членами этого кооператива – обычно игроками, но гейм-мастер может решить создать дополнительных пилотов-НИПов. Более того, игроки должны иметь финансовые источники, чтобы оплачивать любые платежи, паевые взносы, лицензионные выплаты и т.д. Кооперативы могут начать игру со своими собственными техниками, оплатив им месячную зарплату (от 500 до 2.000 С-банкнот, в зависимости от навыков и опыта).

Рейтинги конюшен

Статус патрона определяет общую репутацию конюшни. Однако этот рейтинг может увеличиваться или уменьшаться на 1 уровень (никогда не выше уровня АА или не ниже уровня D) по усмотрению гейм-мастера, что отражает специфические условия в конюшне.

Кооперативы МехВоинов считаются равными конюшням с рейтингом С, хотя этот уровень и может упасть до уровня D, если они начнут испытывать финансовые затруднения.

Конюшни **рейтинга АА** – это сливки Соляриса 7 – прекрасно оснащённые, успешные и платёжеспособные.

Конюшни **рейтинга А** – это довольно неплохие конюшни, хотя изредка они могут испытывать небольшие затруднения, возникающие из-за нехватки оборудования или беспокойных хозяев конюшен.

Конюшни **рейтинга В** – это средний уровень конюшен Соляриса, с честной оплатой и приемлемыми условиями. Однако среди них распространены затруднения, вызванные нехваткой финансов или недостаточным снабжением.

Конюшни **рейтинга С** – это конюшни ниже среднего, с беспокойным персоналом, плохими контрактами и финансовыми затруднениями.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ИЗВЕСТНОСТИ»

Базовое ТН = 5 + Известность

Дуэль

Равенство матча

Собственная Текущая Известность (ТИ) – Текущая Известность (ТИ) оппонента	+ разница
(собственный тоннаж – тоннаж оппонента) / 10 (округляя вниз)	+ разница

Рейтинг матча

Класс экзоскелетов	-1
Лёгкий класс	-2
Средний класс	-3
Тяжёлый класс	-4
Штурмовой класс	-5
Открытый класс	-6

Исход боя

Полная победа	-3
Победа	-2
Неубедительная победа	-1
Ничья	0
Неубедительное поражение	+1
Поражение	+2
Полное поражение	+3
Нет повреждения	-2
Мех уничтожен	+2
Случайное убийство оппонента	+1
Преднамеренное убийство противника	+3
Выполнение (по усмотрению гейм-мастера; за хитрости и умелое привлечение внимания)	от +3 до -3

Средства массовой информации (СМИ)

Интервью со знаменитостью/Появление на публике

Превосходно справился с этим	-2
Неплохо справился с этим	-1
Удовлетворительно справился с этим	0
Плохо справился с этим	+1
Ужасно справился с этим	+2

Заметка в новостях/СМИ

Крупная (положительная)	-2
Мелкая (положительная)	-1
Промелькнуло имя	0
Мелкая (отрицательная)	+1
Крупная (отрицательная)	+2

Арест**

Арест (мелкое правонарушение)	+1
Арест (мелкое преступление)	+2
Арест (крупное преступление)*	+3
О персонаже ходят слухи	+1

Другое

Черта Интроверт	+1
Черта Общительность	-1

* Автоматически получает Плохую Репутацию (+2)

** Если признан виновным, удвойте модификаторы ареста

Они мало пригодны для долговременных предприятий.

Конюшни **рейтинга D** – это отбросы Игрового Мира. Они накопили внушительный список мошеннических сделок, банкротства и неприятного персонала. Они частенько ненадёжны в деловых операциях.

Условия

МехВоины, нанятые конюшней, получают ежемесячное жалование для покупки продуктов питания, одежды, оплаты жилья и т.д. Эта сумма зависит от финансового состояния конюшни и патрона, а также от Известности МехВоина. Месячное жалование МехВоина определяется путём умножения его ТИ на 10. Затем полученный результат умножается на (5 x модификатор конюшни), потом к результату добавляется 250. Итог – жалование от 250 до 2.750+ С-банкнот. Эти выплаты добавляются к любой премии, полученному за выигранный матч. Персонажи-помощники (техники и административный штат) получают выплаты, равные 250 С-банкнотам, умноженным на модификатор конюшни.

Однако конюшня также получает долю от любой премии для оплаты вступительных и лицензионных взносов и стоимости обслуживания. Эта доля имеет вид процента от выплат и может быть подсчитана путём броска 1D10 и добавления 10 плюс модификатор конюшни; конюшни помельче стремятся привлечь воинов предложениями условий получше.

Далее, некоторые конюшни требуют от своих воинов установления «обязательства сдачи» на случай позорной капитуляции в матче. Эта цифра – сумма от 50.000 до 250.000 С-банкнот, и может быть определена путём умножения модификатора конюшни на 50.000. Это обязательство сдачи выплачивается персонажем только в том случае, если он сдастся, а не если проиграет бой.

БОЙЦОВСКАЯ ИГРА

Хотя и хорошо известные боями в Открытом классе, транслирующимися по всей Внутренней Сфере, в городе Солярис и близлежащих городах существует множество лиг. Хотя большим престижем обладают игры города Солярис, базовая механика этих игр везде одинакова и не зависит от места проведения.

Класс арены

Каждая арена ранжирована по классу, который отражает её полигон и диапазон и тип боёв, которые можно на ней проводить. Многие мелкие города сертифицированы для матчей 1-го или 2-го классов (экзоскелеты – промышленные машины, обычно используемые для подъёма тяжестей, – и лёгкие Мехи соответственно), более крупные города имеют арены 3-го или 4-го классов (средние и тяжёлые Мехи) и, возможно даже арены 5-го класса (штурмовые Мехи). Арены могут проводить

матчи максимум до указанного класса, хотя также возможно проведение матчей «вне класса» с разрешения Дуэльной коллегии Соляриса или ближайшего классу матча полигона.

Для пяти арен города Солярис существует дополнительный, 6-й класс, который обслуживает бои Открытого класса. Этот отдельный рейтинг служит для отделения данных арен от других арен Соляриса и играет роль в определении доступности боёв и сумм вступительных взносов и выплат за матч.

Нелицензионные бои проходят в различных местах города Солярис и окружающих его районах. Большинство из них организуются преступными синдикатами и характеризуются полным отсутствием регулирования их проведения или средств безопасности, которыми отличаются официальные бои.

Лиговские матчи

На аренах низших классов весьма популярны лиговские матчи. В каждой лиге состоит 20-30 МехВоинов, которые в течении года сражаются со всеми другими членами этой лиги.

ТАБЛИЦА «ИЗМЕНЕНИЕ ИЗВЕСТНОСТИ»

Предел Успеха/ Провала (MoS/MoF)	Эффект
10 или лучше	Известность +2, Хорошая Репутация +1
8-9	Известность +1, Хорошая Репутация +1
6-7	Известность +1
1-5	Нет изменений
0	Нет изменений
от -4 до -1	Нет изменений
от -6 до -5	Известность -1
от -8 до -7	Известность -1, Плохая Репутация +1
-9 или хуже	Известность -2, Плохая Репутация +1

ТАБЛИЦА «СТАТУС ПАТРОНА/КОНЮШНИ»

Статус патрона	Рейтинг конюшни	Модификатор
5	AA	5
4	A	4
3	B	3
2	C	2
1	D	1

ЕЖЕМЕСЯЧНОЕ ЖАЛОВАНИЕ В КОНЮШНЕ

МехВоины: [(ТИ x 10) x (5 x модификатор конюшни)] + 250
Вспомогательный штат: 250 x модификатор конюшни

КЛАССИФИКАЦИЯ АРЕН

Класс	Тип Мехов	Вступительный взнос (в С-банкнотах)	Модификатор боя
1-й	Экзоскелеты	500	-3
2-й	Лёгкие	750	-2
3-й	Средние	1.000	-1
4-й	Тяжёлые	1.500	0
5-й	Штурмовые	2.000	+1
6-й	Открытый класс	2.500	+2

Помимо обычной премии за матч, участники боёв награждаются победными очками, зависящими от исхода матча, – 3 за победу, 1 за ничью и 0 за поражение. Эти очки накапливаются на протяжении сезона. Когда все матчи прошли, дуэлянт с наибольшим количеством победных очков объявляется лиговским победителем. К сожалению, скучность натуры лиг делает их непопулярными у большинства зрителей, хотя несколько последних захватывающих дуэлей, определяющих чемпиона – или победителя матчей до смерти, в случае равной игры, – могут привлечь уважаемую публику. Однако болельщики нескольких арен считают лиги лучшим способом обнаружения нового таланта; из-за ограниченности классовой системы решающим фактором в большинстве матчей является мастерство пилотов.

Матчи чемпионата

Матчи чемпионата, преимущественно Открытого класса, являются хлебом с маслом экономики Соляриса. В отличие от лиг, где каждый соперник сражается со всеми остальными соперниками, чемпионат использует систему «проигравший матч/три матча выбывает», где победитель выходит в следующий круг, а проигравший покидает соревнование. В первой категории победитель одной дуэли выходит в следующий круг. При системе «проигравший три матча выбывает» позволяет провести 3 матча для выявления «лучшего из трёх». МехВоин с большим количеством побед выходит в следующий круг. В обоих случаях ничья – когда оба МехВоина выведены из строя – переигрывается. Начальные спарринги чемпионата определяются жребием, хотя многие из наиболее обещающих воинов «сеются» так, чтобы они не встретились друг с другом в первых кругах чемпионата. Чемпионат использует пирамидальную структуру, когда победители каждой пары определяют пары следующего круга. Однако для соперников всегда существуют запасные варианты, благодаря которым устраиваются матчи-обиды, улучшающие рейтинги.

Вызовы

Матчи-вызовы происходят между двумя людьми, обычно для вымещения обиды или как часть спортивного представления. Обычно такие матчи проходят в изолированной области, не нанося урона лигам или чемпионским турнирам, дабы не улучшить или не ухудшить репутацию бойцов. Однако в некоторых случаях матчи-вызовы могут происходить в качестве части чемпионского турнира, в оговорённых условиях обычных спаррингов. Дуэли типа «однажды проигравший выбывает» также подпадают под категорию вызовов. В отличие от лиговских и чемпионских боёв, матчи-вызовы могут охватывать любое число Мехов. Один из вариантов, популяризованный сёстрами О'Баннон, – это командные матчи, когда каждая команда насчитывает не более 2-х воинов и столько же Мехов, хотя им и позволяется сражаться только поодиночке.

Дуэльные лицензии

Все МехВоины, желающие длительный период сражаться на Солярисе, должны приобрести у Городского совета Соляриса дуэльную лицензию. Стоимость этих лицензий основывается на скользящей линейке, завися от класса, в котором

МехВоин желает соревноваться, а также требует поручительства от лицензированного МехВоина или хозяина конюшни приличного уровня. Дуэльная коллегия Соляриса сохраняет за собой право отказать в любом притязании. Стоимость лицензии зачастую оплачивается хозяином конюшни, возмещая её цену за счёт других выплат. Такие «оплаченные» лицензии даются скорее конюшням, чем отдельным МехВоинам, что сильно затрудняет пилотам смену верности.

Воины могут сражаться также и без постоянной лицензии, приобретая документ на каждый бой. Это удваивает вступительный взнос на каждый бой, но не требует поручительства и более экономично для приезжих МехВоинов, которые пожелали принять участие в играх.

Чтобы приобрести лицензию, игроки должны бросить 2D10 против целевого числа 15, применяя соответствующие модификаторы из таблицы «Модификаторы получения лицензии». Успех указывает на то, что лицензия выдана на соответствующий класс.

Призовые деньги

Практически каждый матч, проводимый на Солярисе, имеет свой призовой победный фонд, известный как призовые деньги.

ТАБЛИЦА «ДУЭЛЬНЫЕ ЛИЦЕНЗИИ»

Класс	Стоимость
1-й	5.000 С-банкнот
2-й	9.000 С-банкнот
3-й	15.000 С-банкнот
4-й	20.000 С-банкнот
5-й	30.000 С-банкнот
6-й	50.000 С-банкнот

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ПОЛУЧЕНИЯ ЛИЦЕНЗИИ»

Бойцовский класс	от +1 до +6
Статус патрона	от –1 (D) до –5 (AA)
Класс существующей лицензии	от –1 до –6
Известность	- ТИ
Взятки (за 1.000 С-банкнот)	-1

ТАБЛИЦА «ПОДСЧЁТ ПРИЗОВЫХ ДЕНЕГ»

(Собственная ТИ x ТИ оппонента*) x (250 x модификатор призовых денег)

* В командных матчах рейтинги собственной ТИ и ТИ оппонента являются средним показателем членов команд, а не общим.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ПРИЗОВЫХ ДЕНЕГ»

Эффект	Модификатор
Класс арены	от +1 до +6
Матч-обида	+1
Лиговский матч (лучшие 5 МехВоинов)	+1
Лиговский матч (худшие 5 МехВоинов)	-1
Матч-вызов	+1
Финал Открытого класса	+2
Нелицензионный бой	Эквивалент арены - 2

Он делится между победившим МехВоином (МехВоинами) и его патроном, что описано в *Условиях* (с.80). Действительный размер этой суммы зависит от множества факторов – известности участников, типа арены и типа матча. В таблице «Подсчёт призовых денег» дана основная формула её подсчёта; примените как минимум один модификатор из таблицы «Модификаторы призовых денег». Гейм-мастера вольны в соответствующем увеличении или уменьшении данной суммы.

Участие в матче

Участие в матче на Солярисе может оказаться делом очень простым – или очень сложным. Всё зависит от типа матча и известности участвующего МехВоина. Например, для лиговских или чемпионских матчей самое сложное – это быть принятым в этот процесс. Как только вас примут, организаторы представления назначают матчи, и каждому сопернику гарантировано несколько матчей в год, или минимум один в чемпионате. Переговоры лучше отыграть, хотя нижеследующая механика предоставляет быстрый и лёгкий метод определения их исхода.

Игроки должны сделать Проверку Атрибута против своей Черты Известность, применяя соответствующие модификаторы из таблицы «Модификаторы получения матча». Успех означает, что персонажу сделали вызов, либо на лиговский, либо на чемпионский бой.

Оппоненты

Как только матч организован, гейм-мастер должен определить уровень мастерства оппонента. Первый шаг – это определение Черты Известность оппонента. Чтобы сделать это, сложите Известность игрока с цифрой (7 – 2D6). Считайте результаты выше 10 как 10, а результаты ниже 0 как 0. В среднем это приводит к получению оппонентом такой же Черты Известность, но результат может быть на 5 пунктов и выше, и ниже.

Затем бросьте 1D10 и прибавьте полученный результат к Известности оппонента, найдя на пересечении соответствующие значения навыков оппонента по таблице «Навыки оппонента». Гейм-мастера могут пожелать добавить этим оппонентам дополнительные характеристики и индивидуальность, в этом случае для генерации характеристик мы советуем воспользоваться правилами *MW3*, а приведённую здесь статистику использовать как руководящие советы.

Система быстрого разбора

Хотя матчи с участием игровых персонажей нужно разбирать с использованием правил *Боя Мехов в ролевой игре* (с.28) (или разбирать с использованием правил *BattleTech*, если гейм-мастер и игроки согласны), гейм-мастера и игроки могут также пожелать определить исход матчей НИПов без обращения к этим системам. Нижеследующая формула даёт метод определения приблизительного исхода боя.

Обозначьте одного МехВоина как защищающегося, а другого как атакующего. Для каждого из них определите их боевой рейтинг, как показано в таблице «Боевой рейтинг» (с.83). В конце этого процесса округлите все доли в меньшую сторону.

После определения боевых рейтингов противников вычтите боевой рейтинг атакующего из боевого рейтинга защищающегося и примените полученный результат к броску 2D6. Сравните итог с таблицей «Исход боя» (с.83) и определите результат матча.

Учтите, что персонаж не может потратить EDG для переброса результатов боя. Однако EDG можно

потратить на получение модификатора +1 к броску (по правилам траты EDG).

Например, столкнулись 2 пилота, один – защищающийся на 90-тонном *Mauler'e*, другой – атакующий на 65-тонном *Loki*. *Mauler* – модель 3050 года, поэтому его технический рейтинг равен $x1.00$; *Loki* же – клановская модель с техническим рейтингом $x1.75$. Пилот *Mauler'a* имеет бонус Пилотирования +2, средний бонус Стрельбы +3 и Тактики +1. Пилот *Loki* имеет бонус Пилотирования +3, средний бонус Стрельбы +3 и Тактики +0. Боевой рейтинг пилота *Mauler'a* равен $15 ([90 \text{ т}/10] \times 1.00 + 2 + 3 + 1)$. Боевой рейтинг пилота *Loki* равен $17,375 ([65 \text{ т}/10] \times 1.75 + 3 + 3 + 0)$, который округляется до 17. Пилот *Loki* счастлив иметь Навык Тактика +0, поскольку в противном случае он бы получил штраф –2. Вычтя боевой рейтинг атакующего из боевого рейтинга защищающегося, получим модификатор –2, что приводит к важному преимуществу атакующего.

**ТАБЛИЦА
«МОДИФИКАТОРЫ ПОЛУЧЕНИЯ МАТЧА»**

Эффект	Модификатор
Класс арены	
Лига	
Рейтинг конюшни	
Чемпионат	
Известность	
Нелицензионный бой	
Матч-вызов*	
Матч-обида	

* Считается вызовом уже существующему персонажу-НИПу, в противном случае модификатор считается равным 0

**ТАБЛИЦА
«BATTLETECH-НАВЫКИ ОППОНЕНТА»**

Бросок	Пилотирование	Стрельба
2 или меньше	6	5
3-4	6	4
5-6	6	4
7-8	5	4
9-10	5	4
11-12	4	3
13-14	4	3
15-16	3	2
17-18	2	1
19+	1	0

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЦЕНАМ НА СОЛЯРИСЕ 7

В таблице «Цены на Солярисе», с.84, приведены стоимость и доступность вещей на Солярисе 7. Цены даны в виде процента от тех, которые приведены в *MW3*. Модификаторы легальности и доступности принимают значение от –X до +X, где X – это число уровней выше или ниже обычного уровня.

ТАБЛИЦА «БОЕВОЙ РЕЙТИНГ»

Боевой рейтинг = [(тоннаж Меха/10) x технический уровень] + бонус Навыка Пилотирование + средний бонус Навыка Стрельба* + бонус Навыка Тактика**

Технический уровень

Модель Внутренней Сферы выпуска до 3050 года	x 0.75
Модель Внутренней Сферы выпуска 3050 года и после	x 1.00
Клановская модель	x 1.75

* Чтобы определить средний бонус Навыка Стрельба, сложите вместе бонусы Навыков Стрельба/Баллистика/Человек, Стрельба/Лазер/Человек и Стрельба/Ракеты/Человек, а затем разделите результат на 3 (округляя вниз)

** Если один персонаж имеет Черту Тактика, а другой нет, то персонаж без данного Навыка получает модификатор –2

ТАБЛИЦА «ИСХОД БОЯ»

Модифицированный бросок 2D6	Результат
1 или меньше	Решительная победа атакующего
2-3	Победа атакующего
4-5	Неубедительная победа атакующего
6-8	Ничья
9-10	Неубедительная победа защищающегося
11-12	Победа защищающегося
13 или выше	Решительная победа защищающегося

Например, Оружейные Принадлежности имеют модификатор легальности 0 и модификатор доступности –1. Это означает, что легальность не изменилась, а доступность стала на 1 уровень ниже (т.е. Редкий предмет стал Необыкновенным, Необыкновенный – Доступным и т.д.). Предмет не может опускаться ниже уровня Общедоступный/Неограниченный.

Из-за сложной природы экономики Соляриса – в городе Солярис имеет хождение 7 валют – цены на большинство товаров даны в С-банкнотах. Однако С-банкноты относительно редки, и наибольшее распространение имеют валюты Великих Домов. Официально такие валюты можно использовать в городе где угодно, по обменному курсу, данному на с.131, MW3, но на практике многие владельцы магазинов изымают в свою пользу 10-25% от предлагаемого на обмен объема валюты, отличающейся от той, которая ходит в данном округе. Например, торговец в Китае примет С-банкноты и L-банкноты по нарицательной стоимости, но при расчёте D-банкнотами удержит в свою пользу 25% - если вообще их примет.

7-й тип валюты формируют солярисские бумажные деньги. Выпускаемые компаниями и концернами, расположенными на Солярисе, для тех, кого они нанимают, они не оставляют для этих несчастных никакого другого варианта, кроме как принимать их в качестве оплаты за труд. Официально их бумажные деньги по нарицательной стоимости равны эквиваленту С-банкнот, но валютная спекуляция и деятельность преступных картелей приводит к вариациям курса обмена в широких пределах. В зависимости от магазина, округа и преобладающих условий, бумажные деньги ценятся от 1% до 100% своей нарицательной стоимости.

«ЧЁРНЫЙ РЫНОК»

Солярис имеет репутацию мира, где можно найти всё, что угодно, – если цены это позволяют. Однако поиск соответствующих контактов не является простым и понятным делом. Даже с контактами на Игровом Море иной раз нельзя отыскать нужных людей без значительной беготни. Нижеследующая система предоставляет основанный на правилах метод для сделок с «чёрным рынком», хотя игроки могут отыграть этот процесс в самой ролевой игре.

Поиск товаров

Игроки должны сделать Проверку Навыка против уместного Навыка Мудрость Улиц (Альянс Лиры, Солярис и т.д.), добавляя к базовому целевому числу соответствующие модификаторы из таблицы «Поиск чёрного рынка» (с.84). Персонажи с соответствующими контактами (вроде с преступным миром Соляриса) могут вычестть уровень своего контакта из базового целевого числа. Чтобы определить исход поиска, сравните MoS с таблицей «Контакты с чёрным рынком» (с.84). В день может быть сделана только одна попытка поиска.

Неудачная Проверка Мудрости Улиц указывает на то, что персонаж провёл день в безуспешных поисках, но на следующий день он может сделать новую попытку. Однако результат «перевёртыш» означает, что поиск оскорбил или разъярил ведущего персонажа или «чёрного рынка», или служителя правопорядка, приведя к штрафу +4 к последующим попыткам контакта с «чёрным рынком». Этот штраф длится 10 дней (это его базовое время); это время может быть изменено на 1 день показателем MoS или MoF при Проверке СНА, сделанной персонажем.

Переговоры о цене

Как только была получена соответствующая наводка, персонажам нужно договориться о цене. Начальная цена предмета (предметов) определяется на пересечении рейтингов их доступности и легальности в таблице «Базовая стоимость на чёрном рынке» (с.85). Определив цену, персонажи должны сделать Проверку Переговоров против своей первой наводки. Базовое целевое число модифицируется результатом таблицы «Контакты с чёрным рынком».

Каждый пункт MoS уменьшает запрашиваемую цену на 5% (минимум до 25% от изначально запрошенной цены). Неудачный бросок не увеличивает цену, но «перевёртыш» приведёт к тому, что продавец откажется продавать товар игрокам. Игроки могут принять этот результат и оплатить запрашиваемую цену, или, после такой попытки, отказаться от сделки и сделать вторичную попытку или поискать другие контакты. Однако, делая так, добавьте штраф +1 к последующей Проверке Переговоров. Если игроки возвращаются к «отказному» варианту (например, если второй контакт привёл к отказу в продаже, и игроки вернулись к первому продавцу), изначально запрошенная цена увеличивается на 10%.

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7

ТАБЛИЦА «ПОИСК ЧЁРНОГО РЫНКА»

Уровень контактов на Солярисе	Модификатор TN
1	-1
2	-2
3	-3
Доступность	Модификатор TN
Общедоступный	-1
Доступный	0
Необыкновенный	+1
Редкий	+2
Очень редкий	+4
Уникальный	+6

**ТАБЛИЦА
«КОНТАКТЫ С ЧЁРНЫМ РЫНКОМ»**

Предел	Результат
+9 или лучше	2 наводки, -2 к цели переговоров
от +7 до +8	2 наводки, -1 к цели переговоров
от +5 до +6	1 наводка
от +3 до +4	2 наводки, +1 к цели переговоров
от +1 до +2	1 наводки, +2 к цели переговоров
0	1 наводка, +3 к цели переговоров
-1 или хуже	Неудача. День прошёл впустую.

ТАБЛИЦА «ЦЕНЫ НА СОЛЯРИСЕ»

Предмет	Модификатор стоимости	Модификатор доступности	Модификатор легальности
Оружие			
Нож	90	0	0
Жезл	100	0	0
Лук	100	+1	0
Пистолеты	80	-2	-1
Винтовки	85	-1	0
Автоматы (SMG)	85	-1	0
Дробовики	85	-1	0
Метательное оружие	80	0	0
Оружие поддержки	110	0	0
Взрывчатка	100	0	0
<i>Оружейные принадлежности</i>	90	-1	0
Энергоэлементы и зарядные устройства			
Обычные	90	0	0
Высокоемкостные	110	+1	0
Зарядные устройства	100	0	0
Броня и боевая одежда			
Зенитная	95	0	0
Аблативная	95	0	0
Аблативная/зенитная	100	0	0
Баллистическая пластинчатая	100	0	0
Кожаная	75	-1	0
Другое	100	0	0
Боевая броня	120	+1	0
Другое оборудование			
Средства связи	100	0	0
Наборы/комплекты	100	-1	0
Другое	100	-1	0
Персональное оборудование и траты			
Одежда	100	0	0
Оборудование для переноса грузов	100	0	0
Пища	120	0	0
Наём жилья	150	0	0
Отели	150	0	0
Личный транспорт			
Гражданский	100	0	0
Военный	90	0	0
Оружие и оборудование (Вн.Сфера)	100	-1	0
Оружие и оборудование (Кланы)	150	+1	0
Медицинское оборудование и оборудование для выживания	100	-1	0
Путешествие и развлечения			
Транспортировка	110	0	0
Развлечения	120	0	0

НЕОЖИДААННЫЕ ВСТРЕЧИ НА СОЛЯРИСЕ 7

Город Солярис полон жизни, и поэтому неожиданные встречи весьма вероятны. Таблицы неожиданных встреч (начиная со с.90) позволяют гейм-мастерам генерировать большинство таких неожиданных встреч, как дружеских, так и враждебных. Эти неожиданные встречи можно в будущем детализировать, хотя описание самих неожиданных встреч также содержит информацию и статистику, которые позволяют их использовать «как есть» во время приключения и с минимальным перерывом в игре.

ГЕНЕРАЦИЯ НЕОЖИДААННЫХ ВСТРЕЧ

Гейм-мастера могут генерировать случайные неожиданные встречи, когда персонажи находятся в местах, где такие встречи вероятны (на улице, в баре). Гейм-мастер должен 1 раз в час игрового времени бросать 1D10. При результате 6+ имеет место случайная неожиданная встреча. Гейм-мастер бросает 1D10 снова и добавляет полученный результат к результату модификатора случайной встречи для текущего местонахождения персонажа (см. таблицу «Модификаторы неожиданной встречи», с.85). Используя этот результат, проконсультируйтесь с таблицей «Важная неожиданная встреча» (с.85); «Тип неожиданной встречи» определяет таблицу, используемую для генерации инцидента.

Бросьте 1D6, добавьте соответствующие модификаторы реакции из таблиц «Модификаторы неожиданной встречи» и «Важная неожиданная встреча» и проконсультируйтесь с таблицей «Неожиданная встреча», определённой на предыдущем шаге.

Билл, гейм-мастер, бросает 1D10, чтобы определить для персонажей случайную неожиданную встречу. Результат 6 для области «Жилые кварталы высшего класса» получают модификатор неожиданной встречи +2, доводя результат до 8, который указывает на случайно встреченного туриста. По таблице «Модификаторы неожиданной встречи» область высшего класса имеет модификатор реакции -1, а случайно встреченный турист указывает на модификатор реакции +2 по таблице «Важная неожиданная встреча»; общий бонус равен +1. Бросая 1D6 и получая результат 2, вы модифицируете его за счёт бонуса до 3; такой результат по таблице «Неожиданные встречи с туристами» указывает на неожиданную встречу с кошмарным туристом.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (НИПы)

НИПы играют главную роль в любом приключении или кампании. Многие из них могут быть наработаны гейм-мастером без необходимости статистики или путём использования образов персонажей, данных в MW3. Однако иногда случается так, что нужна более подробная статистика. Гейм-мастера могут использовать правила полной генерации персонажа, данные в MW3. Однако этот процесс, хотя и идеально подходит для генерации большинства НИПов, становится слишком затянутым, когда нужно сгенерировать более одного случайного персонажа. Нижеследующая шаблонная система предоставляет средства быстрого получения статистики персонажа. Также даны несколько персонажей-НИПов, каждый из которых был создан с использованием правил шаблонов НИПов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАБЛОНОВ НИПов

Для начала определите концепцию НИПа и соотнесите его с общим шаблоном, как показано в таблице «Шаблон НИПа» (с.88). *Каждодневные НИПы* – это обычные персонажи, хотя они и могут несколько выделяться из общей массы. В эту категорию попадают неигровые техники и вспомогательный персонал. *Вторичные НИПы* во многих отношениях превосходят начальных персонажей, со сравнимыми уровнями Навыков и Атрибутов. В эту категорию попадают повседневные «враги» вроде враждебно настроенных МехВоинов и гангстеров. *Основные НИПы* далеко превосходят начальных персонажей, часто выполняя роль исконно «плохих парней».

Каждый шаблон НИПов содержит пункты, которые можно потратить на Атрибуты, Навыки и Черты. Однако эти шаблоны служат лишь общими примерами, и гейм-мастер должен увеличить или уменьшить эти пункты, как посчитает нужным.

Атрибуты – это простейший элемент, трата каждого пункта приводит к покупке 1 пункта данного Атрибута. Никакой Атрибут не может быть ниже 2 или выше максимума Атрибута, пока не приобретена Черта Исключительный Атрибут. Нет нужды тратить все пункты на Атрибуты. Вместо этого их можно оставить и добавить к тем, которые используются для покупки Навыков.

Область Навыков каждого общего шаблона состоит из 2-х частей. Первая – это цифры, где первое число указывает на число Навыков, которыми обладает персонаж, а число в скобках представляет собой число пунктов, которые можно потратить на Навыки. В отличие от Атрибутов, число 0 считается как уровень, поэтому трата 2-х пунктов на Навык приведёт к бонусу только +1. Пункты, не растроченные на Навыки, можно использовать для приобретения дополнительных положительных Черт. Выбор Навыка происходит по усмотрению гейм-мастера, но – как и в случае с игровым персонажем – нужно позаботиться о разнообразии Навыков НИПа, что поможет полнее обрисовать этого персонажа.

В строке с Чертами таблицы «Шаблон НИПа» (с.ХХ) указано число пунктов, доступных для траты на Черты.

ТАБЛИЦА «БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ»

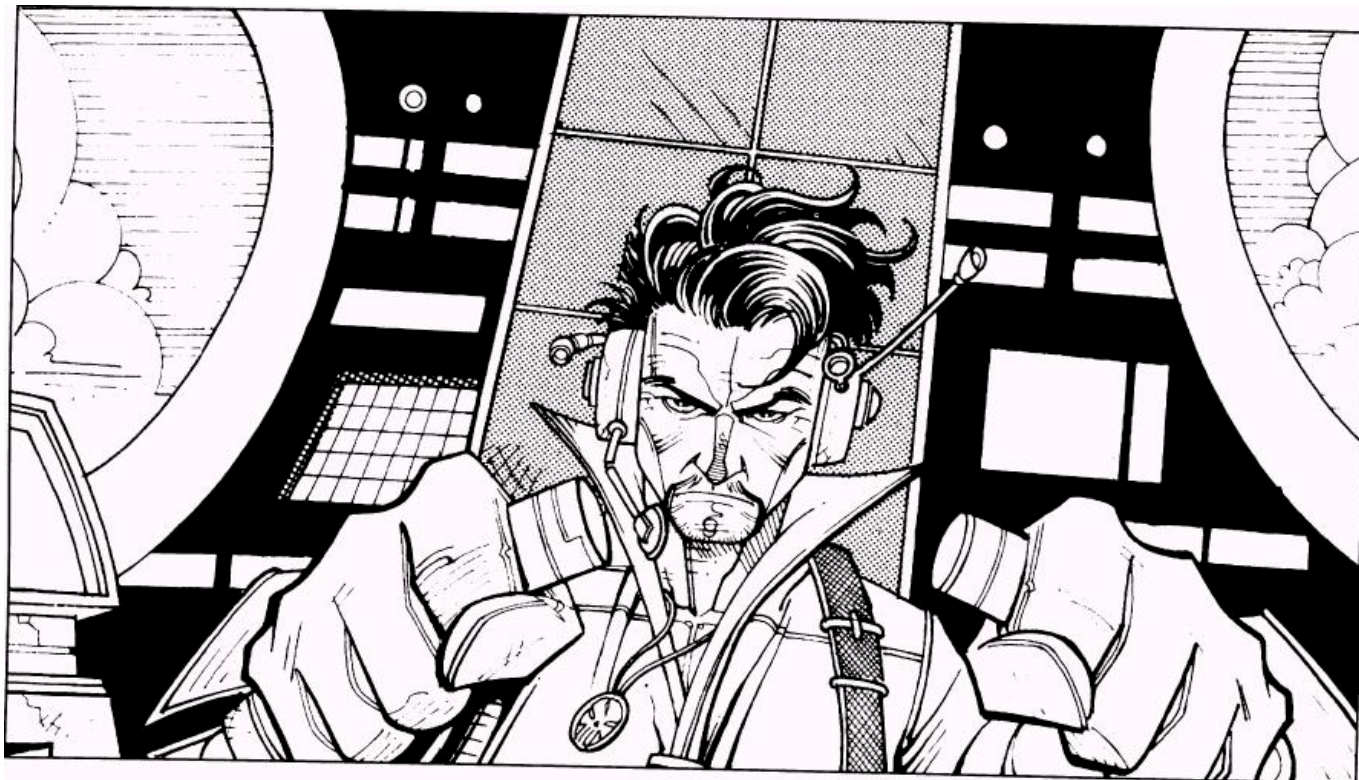
Легальность	Доступность					
	A	B	C	D	E	F
A	0,5	1	1,25	1,5	2	4
B	1	2	2,5	2	3	6
C	2	3	4	3	4	9
D	3	4	5	6	8	14
E	5	6	7	10	15	21
F	7	9	11	13	20	30

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ НЕОЖИДАННОЙ ВСТРЕЧИ»

Место	Модификатор неожиданной встречи	Модификатор реакции
Жилые кварталы высшего класса	+2	-1
Жилые кварталы среднего класса	+1	0
Жилые кварталы низшего класса	0	-1
Трущобы	-1	-2
Промышленное	-1	0
Коммерческое	0	+1

ТАБЛИЦА «ВАЖНАЯ НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА»

Модифицированный бросок 1D10	Тип неожиданной встречи	Модификатор реакции
0 и меньше	Член банды	-1
1	Преступник	0
2	Попрошайка	0
3	МехВоин	0
4	Аэрокосмический пилот	0
5	Офицер полиции	-1
6	СМИ	+1
7	Техник	0
8	Турист	+2
9	Бизнесмен	-1
10 и выше	Знать	-1



Это не накладывает ограничение на то количество пунктов, которые можно потратить на положительные Черты; можно купить отрицательные Черты, а их значение использовать для приобретения дополнительных положительных Черт. Черта Естественная Способность добавляет 2 пункта к сопутствующему Навыку. Клановские НИПы совершенно бесплатно могут сделать привязку соответствующего фенотипа.

Майкл решил сгенерировать МехВоина-НИПа, чтобы использовать его как противника игровых персонажей. Этот НИП будет равен игрокам, и поэтому он выбрал шаблон «Вторичный НИП». Он имеет 44 пункта для Атрибутов, 15 для Навыков и 3 для Черт. Майкл тратит пункты для Атрибутов так: STR 5, BOD 5, DEX 4, RFL 6, INT 5, WIL 6, CHA 4, EDG 3 и SOC 3. Он преднамеренно израсходовал только 41 пункт – это позволит ему потратить оставшиеся 3 пункта (в сумме 18) на Навыки. Он тратит 3 пункта так: Пилотирование/БэтлМех, Стрельба/Ракета/Человек, Стрельба/Лазер/Человек и Тактика, по бонусу +2 к каждому Навыку. Затем он тратит 2 пункта на Восприятие и Стрельбу/Баллистика/Человек (по бонусу +1 к каждому Навыку) и, наконец, по 1 пункту на Лидерство и Пистолеты (по бонусу +0 к каждому Навыку). Майкл имеет 3 пункта для траты на Черты,

но он выбрал Чувство Боя, положительную Черту в 4 пункта. Избыточный пункт он должен компенсировать отрицательной Чертой. Он выбирает Потеря Члена (-1), решив, что его персонаж, как ветеран клановских войск, потерял в боях несколько пальцев. НИП Майкла создан, но Майкл дал своему персонажу больше положительных Черт, чтобы они скомпенсировали отрицательные.

ЛИХОЙ ПИЛОТ (ВТОРИЧНЫЙ)

Есть дюжины людей, похожих на него, – МехВоины, не верящие ни во что, кроме своих собственных способностей, и ищущих удачи на аренах Соляриса. Его мастерство не подвергается сомнению, но на Солярисе понятие «хорошее» обычно не настолько хорошо, как хотелось бы. Падению предшествует гордыня, а ошибки подстерегают его за каждым углом.

Атрибуты

STR 6	WIL 5
BOD 5	CHA 3
DEX 6	EDG 5
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Пилотирование/БэтлМех +3*
Стрельба/Баллистика/Человек +2
Стрельба/Лазер/Человек +2

Стрельба/Ракета/Человек +1
Пистолеты +1
Быстрый Разговор +0
Тактика +0
Черты
Естественная Способность*
ТС (2): Лёгкий БэтлМех
Непривлекательность

АГЕНТ ПОД ГЛУБОКИМ ПРИКРЫТИЕМ (ВТОРИЧНЫЙ)

Солярис кишит интригами, поскольку является домом для агентов всех основных государств – некоторые из них действуют открыто, большинство же – нет. Агент под глубоким прикрытием может работать на Великий Дом, промышленный концерн или враждующую конюшню; его навыки прекрасно подходят для подручной работы. Однако если агента раскроют, его поджидают великие несчастья.

Атрибуты	
STR 4	WIL 5
BOD 4	CHA 4
DEX 5	EDG 5
RFL 6	SOC 4
INT 7	Движение 10/20/40
Навыки	
Восприятие +3	
Компьютеры +2	
Криптография +1	
Скрытность +1	
Пистолеты +1	
Карьера/Агент Под Прикрытием +0	
Маскировка +0	
Черты	
Вживаемость В Образ	
Контакт	
Хорошее Зрение	
Хорошая Оснащённость	
На Всю Жизнь	

ДЕРЖАТЕЛЬ КОНЮШНИ (ОСНОВНОЙ)

Он может быть отвратительным жирдяем, но он богат и властен. Ему нравится думать, что его слово – закон, и в конюшне это именно так. Для него Мехи и пилоты – это объекты для инвестиций, источники прибыли и таланты, которые нужно культивировать. Он не терпит нахлебников или тех, чьи цели не совпадают с его собственными.

Атрибуты*	
STR 3	WIL 6
BOD 6	CHA 6
DEX 4	EDG 5
RFL 4	SOC 6
INT 5	Движение 7/17/34

Навыки	
Переговоры +4	
Административность +3	
Искусства/Любое +2	
Оценка +1	
Бюрократизм/Любой +1	
Интересы/Любой +1	
Азартность +1	
Восприятие +1	
Черты	
Богатство (7)	
Обширные Связи (3)	
Причуда/Любая	
Враг	
* Тратит на Атрибуты только 45 пунктов, 2 пункта переводятся для Навыков и 3 – на Черты	

СКУЧАЮЩАЯ АРИСТОКРАТКА (ВТОРИЧНЫЙ)

Утомлённая своей ежедневной рутинной жизнью – или изгнанная за нарушение множества табу, – скучающая аристократка сделала Солярис своим новым домом. Она постоянно жаждет новых впечатлений и жизненного опыта, стремясь добавить разнообразия в своё монотонное существование.

Атрибуты	
STR 5	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 4	EDG 4
RFL 5	SOC 7
INT 5	Движение 10/20/40
Навыки	
Протокол/Любой +2	
Язык/Любой +1	
Искусства/Любое +1	
Лидерство +1	
Верховая Езда +1	
Дробовики +1	
Азартность +0	
Восприятие +0	
Черты	
Титул (5)	
Богатство (2)	
Непривлекательность	
Клеймо/Любое	
Плохое Зрение (2)	

ВЕДУЩИЙ/ИНТЕРВЬЮЕР (ВТОРИЧНЫЙ)

Телепередачи и интервью – сущность три-вид-индустрии Соляриса, породившей массу мелких знаменитостей СМИ. Качество этих передач варьируется в широких пределах – от умных спортивных обзоров до безликих передач о социальной жизни Соляриса.

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7



Черты

Привлекательность
Хорошая Репутация
Контакт

ЧЛЕН БАНДЫ (КАЖДОДНЕВНЫЙ)

Хотя Солярис более всего известен своими играми и социальным кругом, он также снискал незавидную репутацию из-за своей тёмной стороны социальной жизни. Во многих секторах по улицам бродят банды, иногда всего лишь в виде объединений недружелюбной молодёжи, а иногда – как ветвь местных преступных синдикатов.

Атрибуты

STR 6	WIL 3
BOD 7	CHA 3
DEX 5	EDG 4
RFL 5	SOC 2
INT 3	Движение 11/21/42

Навыки

Мудрость Улиц/Любая +1
Ножи +1
Быстрый Разговор +1
Пистолеты +1
Оценка +0
Воприятие +0

Черты

Отвага
Контакты
Дурная Привычка/Любая (2)

МЕХБАНИИ (КАЖДОДНЕВНЫЙ)

Там, где собираются элита и известные люди, не обходится без их поклонников и болельщиков. МехБани – данный термин не имеет половой принадлежности – один из этих режущих глаз феноменов, делающих всё возможное, тобы привлечь внимание своих идолов.

Атрибуты

STR 4	WIL 7
BOD 4	CHA 7
DEX 4	EDG 4
RFL 5	SOC 4
INT 5	Движение 9/19/38

Навыки

Действие +3
Допрос +3
Быстрый Разговор +3
Лидерство +1
Карьера/СМИ +1
Воприятие +1
Обольстительность +0

Атрибуты

STR 4	WIL 3
BOD 5	CHA 6
DEX 5	EDG 3
RFL 5	SOC 3
INT 4	Движение 9/19/38

Навыки

Обольстительность +2
Быстрый Разговор +1
Интересы/Дуэлянты Соляриса +1
Карьера/Любая +0
Компьютеры +0

Восприятие +0
Черты
нет

ВETERAN КЛАНОВСКОЙ ВОЙНЫ (ВТОРИЧНЫЙ)

Клановская война – выразившаяся в последние годы операциями «Бульдог», «Змея» и «Охотник» – породила поколение превосходных воинов, многие из которых прилетели на Солярис, где они и используют свои навыки и опыт со смертельной эффективностью.

Атрибуты*	
STR 5	WIL 6
BOD 5	CHA 4
DEX 4	EDG 3
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 11/21/42
Навыки	
Стрельба/Ракета/Человек +2	
Стрельба/Лазер/Человек +2	
Пилотирование/Мех +2	
Тактика +2	
Стрельба/Баллистика/Человек +1	
Лидерство +0	
Пистолеты +0	
Черты	
Чувство Боя	
ТС (6): Тяжёлый БэтлМех	
Лимон	
Потеря Члена	
Враг (2)	
Плохая Репутация	
Причуда/Любая	
* Тратит на Атрибуты только 41 пункт, 3 пункта переводятся для Навыков	

ПОСРЕДНИК (ВТОРИЧНЫЙ)

Сказать, что всё и вся имеет цену, в случае с Солярисом особенно справедливо. Роль посредника в жизни – устраивать такие сделки, располагать о них всей информацией, товарами или людьми. Частенько работая под прикрытием законности, сеть их знакомств среди преступников – покупатели, продавцы и информаторы – просто беспрецедентна.

Атрибуты*	
STR 4	WIL 5
BOD 4	CHA 4
DEX 5	EDG 3
RFL 3	SOC 4
INT 5	Движение 7/17/34

Навыки
Оценка +3
Переговоры +3
Попрошайничество +2
Восприятие +1
Мудрость Улиц/Любая +1
Административность +0
Пистолеты +0
Протокол/Любой +0
Черты
Хорошая Оснащённость (8)
Обширные Связи (2)
Общительность
Боязнь Боя
* Тратит на Атрибуты только 37 пунктов, 3 пункта переводятся для Навыков и 4 – для Черт

КЛАНОВСКИЙ РЕНЕГАТ (ВТОРИЧНЫЙ)

Кланы считают дуэли на Солярисе отвратительными, пародией на их права и практику и обезьянничаньем над благородным ведением войны. Однако это не помешало множеству клановских ренегатов прилететь на Солярис и принять участие в играх.

Атрибуты	
STR 6	WIL 5
BOD 6	CHA 3
DEX 6	EDG 4
RFL 7	SOC 3
INT 4	Движение 13/23/46
Навыки	
Стрельба/Лазер/Человек +4	
Стрельба/Баллистика/Человек +3*	
Стрельба/Ракета/Человек +3*	
Пилотирование/Мех +3*	
Тактика/Мех +2*	
Лидерство +2*	
Сенсорные Операции +2*	
Пистолеты +1	
Склонность +0	
Черты	
Фенотип МехВоин (бесплатно)	
Чувство Боя	
Отвага	
Клеймо/Клановский Изгой	
Причуда/Клановская Честь	
* Включает в себя Естественную Способность, часть Черты Фенотип МехВоин	

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ЧЛЕНАМИ БАНД

1 или меньше	Ссора! Вы попали прямо в гущу войны банд и должны сражаться. Бандиты убегут, если половина их будет убита или выведена из строя. (2D10 НИПов-свидетелей, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Ножи)
2	Правонарушение! Группа бандитов заявила вам, что вы совершили на их территории проступок, и требует расплаты – деньгами или кровью. (2D6 НИПов-свидетелей, Главные: Ножи, Второстепенные: Пистолеты)
3	Оскорбление. Эта группа отморожков прилюдно оскорбила игроков, но они отступят, если им пригрозят. (1D10 НИПов-свидетелей, Главные: Ножи, Второстепенные: Запугивание)
4	Шанс неожиданной встречи. На горизонте появились бандиты, но они проигнорируют вас, если не будут спровоцированы. (1D6 НИПов-головорезов, Главные: Ножи, Второстепенные: Запугивание)
5	Презрение. За игроками следит группа хулиганов, но пока игнорирует вас. Они мрачны и несобранны. (1D6 НИПов-свидетелей, Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)
6+	Идолопоклонничество. Группа бандитов признала вас (или так думает) и предложила помощь. (1D6 НИПов-свидетелей, Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ПРЕСТУПНИКАМИ

1 или меньше	Убийство! Услышав выстрел, вы завернули за угол, но тут же наткнулись наголовореза, вооружённого пистолетом, стоящего над трупом. (НИП-головорез, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Склонность)
2	Стоять! Ещё минуту назад вы думали о своём бизнесе, но внезапно увидели дуло пистолета, носитель которого потребовал от вас поднять руки вверх и отдать всю наличку (1D6 НИПов-головорезов, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Оценка)
3	Чёрт побери! Вас желает видеть босс преступного синдиката. Вы должны ему деньги? Вы сорвали его операции? А может, он желает предложить вам работу? (1D6 НИПов-головорезов, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание)
4	Если б вы знали, что для вас будет лучше... Вас предупредили относительно допросов и сказали: сражайся, иначе последствия будут неприятны. (1D6 НИПов-головорезов, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание)
5	Грядёт неожиданная встреча. На вас едва не наехал автомобиль, из которого тут же выбралась пара громил. Оглядываясь, они на мгновение задержали свой взгляд на игроках, а затем забежали в дверь. (1D6 НИПов-головорезов, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание)
6+	Предложение работы. «Ваши умения произвели впечатление, и мы рады предложить вам работу. Я уверен, что вам понравится вознаграждение, находящееся в этом пакете». (НИП-солдат, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Переговоры)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ПОПРОШАЙКАМИ

1 или меньше	Одуряющая попойка. «Ты... это... слухай сюда...» Неимоверно пьяный человек словесно оскорбил вас и может даже полезть в драку. (НИП-свидетель, Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Склонность)
2	Слежка. Хотя он выглядит как нищий, этот отщепенец на углу появился из ниоткуда. Игроки неожиданно обнаруживают слежку полиции/агентов. Действия этого агента зависят от того, что делают игроки. (1D6 Элитных НИПов, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Маскировка)
3	Старая попрошайка. Обшаривая корзину, она вперила в вас своей единственный нервно дёргавшийся глаз. (НИП-свидетель, Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Мудрость Улиц)
4	Сколько тебе лет? Этот подросток – ему не больше 14 – пришёл в город в поисках встречи со своими идолами и сейчас живёт прямо на улице. (НИП-свидетель, Главные: Мудрость Улиц, Второстепенные: Интересы/Мелочи Соляриса)
5	Как пало могущество. Этот бродяга на скамейке выглядит очень знакомо. Кто бы это мог быть? Не может быть! Некогда блиставший на аренах МехВоин живёт на улице! (НИП-свидетель, Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Азартность)
6+	«Эй, дружище! У тебя не найдётся гривенника?» Этот нищий может оказаться всего лишь ещё одним пьяницей, ветераном клановской войны, или же кем-нибудь, кто борется за своё выживание на улицах. В будущем это может привести игроков к хорошим/плохим делам. (НИП-свидетель, Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Восприимчивость)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С МЕХВОИНАМИ

1 или меньше	Вражда. Известный МехВоин злословит о любом МехВоине в группе, фокусируясь на персонаже с наивысшей репутацией. Если в группе нет таких МехВоинов, то это «ошибочное» злословие. (НИП-солдат, Главные: Пилотирование/Мех, Второстепенные: Склонность)
2	Горячая голова. «Что значит – ты не слышал обо мне? Я – один из тех, кто...» – бесновался молодой МехВоин, недовольный тем, что вы не слышали о его достижениях. (НИП-солдат, Главные: Пилотирование/Мех, Второстепенные: Военные Искусства/Кунг Фу)
3	МехБанни. «Привет. Сегодня вечером я свободна». Одна или больше групп поклонниц цепляются к любому из МехВоинов в грёпше. (НИП-свидетель, Главные: Обольстительность, Второстепенные: Интересы/Дуэлянты Соляриса)
4	На продажу. Борящийся кооператив выставил один из своих Мехов на продажу по приемлемой цене. Условия сделки даст гейм-мастер. (НИП-свидетель, Главные: Переговоры, Второстепенные: Пистолеты)
5	Вечеринка. Да, парень, с которым вы разговаривали, один из лучших претендентов на титул чемпиона в этом году. Может, у вас найдутся оющие интересы? (Элитный НИП, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Интересы)

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7

6+	Найм. Агент крупной конюшни случайно обмолвился, что они ищут новичков... (Элитный НИП. Главные: Переговоры, Второстепенные: Бюрократизм)
----	--

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С АЭРОКОСМИЧЕСКИМИ ПИЛОТАМИ

1 или меньше	Пьяный. «Эти пузотёры меня утомляют». Этот парень говорит слишком много, а сейчас он выбрал вас в качестве объекта для своей ругани. (НИП-головорез. Главные: Запугивание, Второстепенные: Склонность)
2	Проблема. «Мне кажется, ты можешь мне помочь». Знакомый вам пилот попросил вас помочь ему в небольшом деле... (НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Оценка)
3	Сделка. «Тссс. Хотите купить клановский ПИИ? Нужно сходить на шаттл». Было ли предложение честным или мошенничеством, определит гейм-мастер. (НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Оценка)
4	Информация. Недавно прибывший пилот предложил ознакомиться с некоторыми новостями и с рядом историй в обмен на выпивку в его стакане весь вечер. (НИП-солдат. Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)
5	Поиск работы. «Эй, парни, пилот нужен?» Вам предложил свои услуги пилот. (НИП-головорез. Главные: Пилотирование, Второстепенные: Переговоры)
6+	«Эй, парни! Хотите купить истребитель? Просто мне нужны наличные». Нищий пилот предложил персонажам купить аэрокосмический истребитель. (НИП-головорез. Главные: Азартность, Второстепенные: Склонность)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ОФИЦЕРАМИ ПОЛИЦИИ

1 или меньше	Арест. Появилась группа тяжеловооружённых полицейских; она намерена арестовать одного или больше персонажей. Это может быть за реальное преступление, в результате неправильной наводки или под горячую руку. (2D6 НИПов-головорезов. Главные: Склонность, Второстепенные: Бюрократизм)
2	Служба. Группа офицеров полиции проявляет повышенный интерес к деятельности персонажей. (1D6 НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Скрытность)
3	Работёнка. Это было мелкое правонарушение – превышение скорости или замусоривание, – но этот полицейский хотел делать всё по правилам и выписал штрафную квитанцию. (НИП-свидетель. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Бюрократизм)
4	Помощь в допросе. Игроков остановил полицейский патруль и, показав им карточку-фоторобот, спросил, не видели ли они изображённого на ней человека. (2 НИПа-свидетеля. Главные: Допрос, Второстепенные: Пистолеты)
5	Кордон. Впереди дорогу блокировал полицейский кордон. Сейчас в этом районе людским и транспортным потоком управляет офицер. (НИП-свидетель. Главные: Запугивание, Второстепенные: Пистолеты)
6+	Время перекусить. Пара офицеров полиции стоит рядом с булочной, поедая пончики. Они улыбаются и, когда вы прошли мимо, поздоровались с вами. (2 НИПа-свидетеля. Главные: Мудрость Улиц, Второстепенные: Пистолеты)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ СМИ

1 или меньше	Сыщик. Пытливый журналист проявил интерес к игрокам и следует за ними не зависимо от того, что они делают или с чем связаны. (НИП-свидетель. Главные: Запугивание, Второстепенные: Восприятие)
2	Мнимая популярность. Игроки остановлены группой с головидения, которые спросили их мнение о последнем ночном матче, о последней музыкальной звезде, тенденции в моде и т.д. (1D6 НИПов-свидетелей. Главные: Запугивание, Второстепенные: Мудрость Улиц)
3	Не за тех приняли. «Вы знаете, вы очень похожи на...» Это может быть вызвано внешним сходством или (в случае персонажей-МехВоинов) тем, что их узнали по боям на аренах. (НИП-свидетель. Главные: Восприятие, Второстепенные: Интерес/Солярис 7)
4	Звезда. Талантливый ведущий с тривида выходит на связь с персонажем, имеющим наивысшее СНА, с целью включения обзора о нём в будущую книгу. (НИП-свидетель. Главные: Восприятие, Второстепенные: Искусства/Тривида)
5	Муха на стене. Журналист/писатель попросил поработать с группой – эта работа послужит основой для статьи. (НИП-свидетель. Главные: Запугивание, Второстепенные: Восприятие)
6+	Телепередача. Один или больше игроков приглашены на телепередачу для обсуждения их достижений или вынесения экспертного мнения. Сама передача может принять форму необременительного путешествия, с целью показа по дневным СМИ, или же в виде сериала. (НИП-свидетель. Главные: Запугивание, Второстепенные: Восприятие)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ТЕХНИКАМИ

1 или меньше	Обнажённый нерв. «Позвольте мне сказать вам, что я думаю по этому поводу...» Кто-то уже говорил вам, что этот техник страдает словоблудием. Может быть, у него был плохой день, или же он не любит МехВоинов. (НИП-свидетель. Главные: Техника, Второстепенные: Попрощайничество)
2	Информация. «Может, вы хотите знать, где достать...» Этот техник предложил игрокам купить информацию за 1D6 x 100 С-банкнот (НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Переговоры)
3	Ищущий работу. В поле зрения персонажей появилась безработный техник, пожелавшая наняться в их группу. Она, может быть, и на самом деле та, за кого себя выдаёт, но может оказаться и из враждебной группы. (НИП-свидетель. Главные: Техника, Второстепенные: Переговоры)
4	Социальное. Техник, которого игроки знают пока недостаточно, просто утомляет их своей болтовнёй. Может, он просто убивает время, а может он просто набит информацией или предложениями поработать. (НИП-головорез. Главные: Техника, Второстепенные: Разработка)
5	Чёрный рынок. «Думаю, это вам пригодится...» Техник предложил дорогое или редкое оборудование. Условия и цена его приобретения – по усмотрению гейм-мастера. (НИП-головорез. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Переговоры)

КАМПАНИИ НА СОЛЯРИСЕ 7

6+	Вундеркинд. «Ага, я работал на НАИН, но это всё теоретическая чушь. Все практические разработки нужно делать на местах вроде Соляриса». Заумный техник ищет нанимателя, неся с собой громадные знания – и, возможно, образцы – о нескольких ультрасовременных технологиях. (НИП-солдат. Главные: Разработка, Второстепенные: Компьютеры)
----	---

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ТУРИСТАМИ

1 или меньше	Совет. «Я видел ваш бой на прошлой неделе – вы были безобразны. Вам нужно...» – сказал один из массы кабинетных МехВоинов. Такой персонаж может стать даже персонажем-рекрутом. А может, он просто смеётся? (НИП-свидетель. Главные: Интересы/Мелочи Соляриса, Второстепенные: Восприятие)
2	Шутник. «Ух, ты! Я тебя знаю! Кажется. Хочешь подписать мне книгу?» Вы были зажаты в углу одним из бойцовских подонков, который может стать источником серьёзной информации или безумной боли. (НИП-свидетель. Главные: Интересы/Мелочи Соляриса, Второстепенные: Интересы/Военные Мелочи)
3	Кошмарный турист. У них камеры, броские рубашки, все в делах – и они хотят сделать объектом своих «домогательств» вас, или, что ещё хуже, вдобавок увлечь вас всем этим. О, Господи... (4 НИПа-свидетеля. Нет основных Навыков)
4	МехБанни. «Всем привет! Сходим на вечеринку?» (НИП-свидетель. Главные: Интересы/Мелочи Соляриса, Второстепенные: Обольстительность)
5	«Эй, я покупаю это». Случайное знакомство привело к небольшому разговору. (НИП-свидетель. Главные: Интересы/Мелочи Соляриса, Второстепенные: Карьера/Любая)
6+	Предложение. Выглядит он представительно, чувствуется, что у него есть деньги и власть, и он хочет переговорить с вами или вашим боссом. Этот человек заинтересовался инвестициями в конюшни и сделками на Солярисе. Ваша группа – одна из тех, которую рассматривают в качестве объекта для инвестиций. (НИП-солдат. Главные: Переговоры, Второстепенные: Административность)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С БИЗНЕСМЕНАМИ

1 или меньше	«Ну, а теперь о деньгах, которые вы мне должны...» Ростовщик и куча головорезов потребовали выплаты ссуды, выданной вам или одному из ваших компаньонов. Если они не получают то, что хотят, они предпримут действия, которые вынудят вас заплатить в будущем... (1D10 НИПов-головорезов. Главные: Склонность, Второстепенные: Пистолеты)
2	Отступник. Новости о прибытии на планету доверенного лица или союзников оказались в руках враждебно настроенной группы, позволив им вникнуть в детали относительно организации или действий персонажей. (1D10 НИПов-головорезов. Главные: Склонность, Второстепенные: Пистолеты)
3	Вольный торговец. Недавно появившийся на планете, этот антрепренёр предложил вам хорошую сделку по массе предметов – и вероятное приобретение множества вещей, которые официально недоступны на Солярисе. Конечно, это наверняка жульничество. (НИП-солдат. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Оценка)
4	Покупатель. Техник предложил вам купить любое лишнее или ненужное оборудование. Цена средняя, но сделка должна происходить в комнате для переговоров. (НИП-головорез. Главные: Переговоры, Второстепенные: Оценка)
5	Ходовое испытание. Одному из МехВоинов в группе была предложена возможность обкатать новое оборудование или протестировать новый Мех. (Элитный НИП. Главные: Переговоры, Второстепенные: Восприятие)
6+	Поддержка. «Я уполномочен передать вам предложение относительно некоторой независимой работы». Агент по найму крупной группы наёмников предложил игрокам контракт, который может (или не может) быть выполнен на Солярисе. (НИП-головорез. Главные: Переговоры, Второстепенные: Бюрократизм)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ СО ЗНАТЬЮ

1 или меньше	Месть. Один из знати решил сполна отомстить игрокам. Это может быть возмездие за уже совершённое деяние, или что-то, что игроки собирались сделать. В его распоряжении находится столько головорезов, что их число минимум равно числу игроков, но не более удвоенного их числа. (2D10 НИПов-головорезов. Главные: Склонность, Второстепенные: Пистолеты)
2	Нахальный солдафон. Он почему-то придирчив – показывая это то ли голосом, то ли сквозящими в его разговоре намёками, – но он сопровождается толпой уверенных в себе телохранителей. (1D6 НИПов-солдат. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Военные Искусства/Карате)
3	Замкнутость. Многие из знати на Солярисе посматривают сверху вниз на основную массу населения, и этот тоже не исключение, едва не втапывая вас в землю своим величием. (2D6 НИПов-свидетелей. Главные: Протокол, Второстепенные: Искусства)
4	Наследование. Прибыл адвокат с ошеломляющими новостями: один из знатных на Солярисе умер, оставив одному из членов группы внушительную сумму денег. Конечно, вскоре появятся и другие адвокаты, родственники и золотоискатели... (1D6 НИПов-свидетелей. Главные: Переговоры, Второстепенные: Обольстительность; 1D6 НИПов-головорезов. Главные: Запугивание, Второстепенные: Склонность)
5	В поисках приключения. Утомлённый высшим кругом и скукой жизни знати, этот человек жаждет нового жизненного опыта и адреналина и стремится нанять или сопровождать игроков в их «работе». (2D6 НИПов-свидетелей. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Пистолеты)
6+	Социальная встреча. Был момент, когда вы едва понимали, что происходит, но в конце концов вам стало ясно, что эта элегантная молодая женщина, с которой вы разговариваете последние 10 минут, – графиня, которую вы недавно видели по тривиду. (НИП-свидетель. Главные: Восприятие, Второстепенные: Протокол)

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ



ЛЕНЧ СИЛЬНЫХ МИРА СЕГО

Существовало очень много моментов, за которые мистер Смит любил свою работу. Деньги. Власть. Практически неограниченный доступ в город Солярис. Уважение равных ему. И всё это без необходимости жить под светом лампы.

Конечно, моментов, за которые он ненавидел свою работу, было ещё больше. Однако сейчас на самом верху этого списка неприятностей находился звонок радиотелефона, прервавший его ленч. Смит заметил в глазах своих компаньонов по ленчу искорки веселья, когда он бросил свою салфетку на стол и протянул руку к радиотрубке, закреплённой на поясе. Выдержав некоторую паузу, чтобы успокоиться, он нажал кнопку приёма вызова: необычная мелодия в наушниках позволила ему определить, откуда был звонок, и он был не рад ему, если не сказать — разъярён. Однако даже это знание не предотвратило того, что Смит придал своему голосу неприветливые нотки.

— Будет лучше, если твоя новость будет хорошей, Кальвин.

Несколько секунд Смит всматривался вдаль, затем потянул шею и задумчиво почесал за правым ухом, безнадежно пытаясь услышать голос собеседника посреди звона блюз и ресторанного гвалта. — Чёрт побери, Кальвин! Я ничего не слышу, что ты говоришь. Повиси на трубке, я найду место потише. — Расстроенный, Смит встал, бросив прощальный взгляд на баранину в тарелке, а затем решительно двинулся сквозь толпу, игнорируя все жесты, обращённые к нему. Этот ресторан был одним из немногих, которые он предпочитал, и он ненавидел тратить такие огромные деньги впустую. Но дела есть дела.

Смит упорно уходил от этой массы столов и тел, кратко здороваясь со знакомыми, которых он глазами выцеплял в людской толпе. Впереди него из уборной вышла женщина, бросив незаметный взгляд на стол Смита прежде, чем вышла из ресторана через парадную дверь. Смит бросил короткий взгляд через плечо, стараясь оставаться в курсе происходящего даже продолжая двигаться по направлению к двери. Всего в

нескольких метрах от стола с компанией Смита находился столик, за которым одиноко сидел мужчина,ковырявшийся в одном из блюд. *Хмм. Она «забыла» о ленче. Чёрт, я ведь тоже забыл о парне, поедающем эту долбаную спаржу. Однако где я мог её видеть раньше?*

Этот вопрос мучил Смита ещё несколько секунд, пока он не достиг заднего двора ресторана, где он оказался в относительной тишине аллеи главного этажа. Кэт. Кэт Роулингс. Что она здесь делала? Последнее, что я о ней слышал, было то, что она устроила «несчастный случай» в космопорту 2 года назад. Этакий немаленький огненный шарик. — Я и не знал, что Кэт вернулась к делам.

— Простите, босс, вы что-то сказали?

Голос из наушника вывел Смита из задумчивости. — Хмм? А, нет, ничего. Просто подумал кое о чём вслух. — *Надо всегда помнить, что она постоянно где-то рядом. Она нам может понадобиться.* — Ну, а теперь выкладывай, что у тебя такого важного, что ты осмелился прервать мой ленч? — Смит вынул курительную трубку из кармана своего жилета и подошёл к ближайшей колонне, поддерживавшей второй этаж аллеи.

— Ну, вы хотели знать, когда у нас будет подтверждение на бой на арене 3-го класса, проходящего на следующей неделе. Наш друг убедил её предоставить нам лучшие места.

— Прекрасно. — Смит позволил себе улыбнуться, набивая трубку свежим табаком. — Передайте мою благодарность.

— Будет сделано. Что-нибудь ещё?

Смит опёрся о колонну, обдумывая этот вопрос. Впереди, в нескольких сотнях метров, посреди толпы, он увидел то, что можно было бы назвать назревающим мятежом. Дэвионовцы! Ты всегда хотел втоптать их в землю — когда это случится, это будет великолепный день! А пока приятно видеть, как с ними ловко управляют охранники аллеи. — Да. Убедись, чтобы всё прошло без сучка, без задоринки. — Я не... — что? — *Этот человек...*

— Что-то, босс?



- А? Нет, ничего. – Смит внимательно изучал человека, которого он заметил в 50 м от себя, перебравшись к другой колонне, – казалось, это мужчина кого-то поджидал, а этот «кто-то» должен выйти из парадной двери ресторана. *Этот человек. Очень похож на лакеев Хасека-Дэвиона.*

Мужчина случайно прошёл по другую сторону колонны, находившейся между ним и рестораном, и нагнулся к толстой феррокретовой колонне. Смит и подумать не мог, что этот мужчина направится к нему, но шок от того, что он увидел, стал причиной естественного желания бежать. Склонившийся мужчина быстро сунул руку в пакет и вытащил оттуда...

- А! Она...

Мгновение спустя Смит был отброшен ударной волной взрыва.

.....

- Босс! Босс! Вы слышите меня, босс?!

Смит едва слышал Кальвина сквозь звон в ушах. Смит медленно приходил в себя – казалось, его голова где-то плавает, а по нему самому как будто пробежалась сотни ног. Он попытался потряхнуть головой, но это лишь вызвало приступ боли и стон.

- Босс! Вы в порядке?!

Смит пробормотал что-то невнятное, но, едва успев осознать, что он лежит на земле, как острейшая боль пронзила его насквозь, отбросив его опять в небытие. Прошло какое-то время, прежде чем он смог открыть глаза и осмотреть окружающую его обстановку. Дверь и окна ресторана были разбиты, а вся площадь – в несколько сотен квадратных метров – перед заведением была усеяна обломками. Те немногие люди, которые выходили из ресторана, пока Смит поднимался на ноги, были все в крови и обожжены. Быстро осматривая паникующую толпу, Смит не увидел и признака челока, которого заметил около соседней колонны.

- Босс! Вы слышите меня?!

Смит отпрянул, едва его слух пронзил голос, несущийся из наушника. – Да-да, теперь я тебя слышу, Кальвин.

- Что случилось?!

Он снова дёрнулся, поморщившись от головной боли. – Ты можешь сделать мне одолжение, Кальвин, и заткнуться на несколько минут? – Покачнувшись, Смит сумел-таки встать хотя бы на колени; выдержав паузу – чтобы, наконец, перестала кружиться голова и нервный тик, – он встал на ноги. Видя сотни и тысячи людей на аллее, убежавших подальше от места трагедии, у Смита была только одна проблема – это нехватка чего-нибудь, обо что можно было бы опереться и дойти до одного из окон ресторана. Всё, что ему было нужно, – это быстро оглядеть ресторан изнутри. На земле от боли корчились дюжины людей, но никакого движения из места, где он находился всего несколько минут назад, не было.

Чёрт побери! Год ценной работы пошёл коту под хвост! Нужно сделать всё возможное, чтобы их достать. Смит бросил ещё один взгляд, прежде чем заговорил вновь. – Пусть Тони знает – переходим к плану В.

Дело должно стоять на первом месте, оно – прежде всего. Месть будет потом.

ПРАВИЛА MECHWARRIOR

Чтобы запустить *Первые впечатления*, гейм-мастеру нужно ознакомиться с материалом этого приключения, а также отработать знание правил *MechWarrior, 3rd Edition (MW3)*. Вдобавок игрокам нужна копия рекордшита БэтлМехов 3025 и 3026 годов для своих «Мехов»; иллюстрации и подробности относительно Мехов, которые будут пилотировать игроки, они найдут в *BattleTech Technical ReadOut 3025*. Помимо явно указанных отрывков, которые нужно зачитать игрокам, и вымышленного пролога, вся информация, содержащаяся в *Первых впечатлениях*, предназначена только для гейм-мастера.

При любой неожиданной встрече, в которой происходит бой Мехов, считается, что гейм-мастер будет использовать правила *Боя Мехов в ролевой игре*, данные в этом первоисточнике (с.28). Если гейм-мастер пожелает отыгрывать боевые последствия этого приключения по обычным правилам *BattleTech*, гейм-мастеру также понадобится знание правил, содержащихся в *BattleTech Master Rules (BMR)*, и копии мапшита *BattleTech*, которые можно найти в коробочном наборе *BattleTech, 4th Edition*, и набор карт *BattleTech Map Set 2*.

КАК ЗАПУСКАТЬ «ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ»

Помимо правил MW3 и первоисточников, приведённых выше, это приключение включает в себя всю информацию, которая будет вам нужна для запуска *Первых впечатлений*. Гейм-мастер должен прочитать всё приключение прежде, чем запустит его. Некоторые важные моменты приключения не станут ясными до тех пор, пока вы не окунётесь в само приключение, но гейм-мастер заранее должен проделать подготовительную работу для этих моментов. Он или она могут только закончить то, что становится известным в этой истории.

Хотя *Первые впечатления* пытаются охватить все любимые (а иногда и нелюбимые) игроками задумки, невозможно предвидеть все возможные будущие действия игроков. Поэтому гейм-мастер в случае необходимости должен быть готов к импровизации.

Первые впечатления являются не одиночной самостоятельной кампанией, а всего лишь игровым отрывком, который может быть внедрён в затылочную кампанию. Для начинающих гейм-мастеров (или ролевых игроков) это будет прекрасным вводным началом во Вселенной *BattleTech*. Опытный гейм-мастер может или внедрить данное приключение в свои кампании, или же просто использовать его в качестве вводного приключения для ознакомления с чудесами и опасностями Соляриса 7.

СЕКЦИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Данное приключение начинается с вымышленного пролога, *Ленч сильных мира сего*, чтобы гейм-мастер почувствовал игровую обстановку. *Обзор* раскрывает сущность и специфическую подоплёку приключения. Само приключение разбито на 9 глав или секций, каждая из которых делится на 4 части: *Обстановка*, *История*, *За кулисами* и *Разбор затруднений*.

Обстановка даёт свод действий в этой секции, которые гейм-мастер может использовать как краткое описание и обзор. Здесь также говорится о том, какие секции предшествуют данной и последуют после неё.

Вторая часть, *История*, зачитывается игрокам вслух. Она описывает, где окажутся персонажи и что происходит с ними, когда они там появятся. В зависимости от предыдущего выбора игровых персонажей и/или момента в приключении, когда возникает описанная в истории ситуация, гейм-мастер может изменить текст так, чтобы он соответствовал ситуации.

За кулисами гейм-мастеру раскрывается то, что же на самом деле произошло в каждой из ситуаций и предлагается возможная последовательность событий. В эту же секцию включены все карты, необходимые для отыгрыша сценария. Также здесь приводится информация относительно игровых персонажей и их возможная последовательность действий. Статистика НИПов, необходимая для игры, обычно включается сюда же. *За кулисами* также может содержать подсказки и предложения для разбора специфического сценария.

Заключительный элемент каждой секции, *Разбор затруднений*, даёт некоторые предложения относительно возвращения истории в её обычное русло, если некоторые вещи окажутся уж очень нехорошими: например, если игровые персонажи пропускают жизненно важную информацию, или если половине команды наступает безвременная гибель. Гейм-мастеру нет никакой необходимости использовать данные предложения; если в его распоряжении имеется метод перенаправления игры получше, его и нужно использовать.

В конце приключения есть 3 заключительных главы: *Итоги*, *Поиск* и *Персонажи в игре*. *Итоги* дают советы, как можно пройти приключение, а также зацепки относительно установления связей с другим набором приключений или кампаний. *Поиск* содержит дополнительную информацию, которую персонажи могут попытаться заполучить в ходе игры. *Персонажи в игре* включает в себя полную игровую статистику для НИПов, имеющих важное значение или влияние на приключение.

ОБЗОР

В поисках быстрой славы и известности персонажи прибыли на Солярис 7, надеясь заявить о себе на этой «сцене». Однако сцена нашла их первой – в виде представителя конюшни «Багряный вуду», который встретил их, едва игроки вступили на землю с трапа шаттла. Он привёл их в частный офис, где и сделал им предложение связать свою судьбу с этой конюшней. Персонажи получили 24 часа на обдумывание и принятие этого предложения.

Как только они примут это предложение, персонажи обнаружат, что стали сиюминутной сменой для «открытой» команды конюшни. Вся команда, находившаяся на вершине успеха в своём дивизионе, недавно была уничтожена террористом-бомбистом в Монтенегро. Уже через 4 игры начнётся соревнование на выбывание, поэтому персонажам нужно поднапрячься, если они хотят подзаработать денег и славы на уровне командных лиговских игр.

Управляющий конюшни устроил персонажам несколько кратких тренировок, прежде чем официально принял их в конюшню, и подготовил их к первому бою. Вечер последнего дня он предоставил персонажам – небольшое затишье перед бурей.

В своей первой схватке они встретятся с одной из худших команд своего дивизиона, надеясь на лёгкую победу.

К сожалению, их дебют несколько осложнится небольшими неисправностями в оборудовании. После боя владелец конюшни извинится за неудобства, указав на старое оборудование и нехватку хороших запчастей, а затем выдаст персонажам их первые чеки и целый вечер на свободное времяпровождение.

Во время прогулки персонажей по городу Солярис на них нападут 4 террориста-бандита. Во время этого нападения будет убито или ранено несколько гражданских, а нападавшие могут скрыться с места преступления. Однако персонажи будут спасены группой представителей мафии, которые приведут их на встречу со своим боссом. Этот босс поведёт с игроками весьма радушный разговор, в котором он похода позволит узнать персонажам, что есть множество людей, которые глубоко “заинтересованы” в исходе лиговского сезона. После этого “разговора” персонажам будет позволено заняться своими делами.

Готовясь к грядущему матчу на следующий день, персонажи обнаружат в своих шкафчиках крупные суммы денег, но у них практически нет времени обдумать сложившуюся ситуацию, поскольку завтра должен состояться бой. Этот бой будет посложнее, чем предыдущий, вдобавок обстановка сильно осложняется ещё и несколькими крупными поломками оборудования. После этого персонажи узнают, что у них имеется реальный шанс принять участие в сезонной игре. Победа в следующем матче, который состоится всего через 2 дня, гарантирует им выход в серию решающих матчей на вылет. Следующие две ночи персонажи проводят в поисках ответов на то, что же происходит вокруг них и кто стоит за всем этим.

Всего за несколько часов до начала своего следующего матча они обнаруживают источник загадочных поломок оборудования: это управляющий их конюшни. Персонажам нужно решить, что делать с управляющим, но время становится тем фактором, который и решает все те задачи, которые им “подкинул” управляющий.

Переодеваясь к матчу, все персонажи обнаруживают крупную сумму денег и указание, инструктирующее их, как вести бой. Они должны быстро решить, будут они сражаться или нет.

После этого момента приключение заканчивается. Гейм-мастер может продолжить историю с этого момента, опираясь на действия персонажей. В секцию *Итоги* включено множество возможных продолжений, что поможет гейм-мастерам продолжить приключение.

НАЧАЛО ИГРЫ

Первые впечатления – это приключение для 3-6 игроков. Поскольку это приключение помещает их в центр лиговских арен, как минимум 3 персонажей должны быть МехВоинами. Для участия в этом приключении от персонажей не требуется иметь свои собственные Мехи. Персонажи, имеющие Навык Мудрость Улиц и/или технические Навыки, очень помогут всей группе, хотя их Навыки не являются абсолютно необходимыми для прохождения этого приключения.

В зависимости от предпочитаемого вами типа кампании, вы можете иметь смешанную партию персонажей, в которой только несколько человек будут МехВоинами. На первый взгляд, может показаться трудным прохождение *Первых впечатлений* такими персонажами. Однако персонажи, не имеющие Навыков МехВоина, также могут получить заманчивые предложения. Поскольку это путешествие помещает персонажей

на мелкую арену Соляриса, те из них, кто не умеет пилотировать Мех, могут быть просто наняты как часть технического или вспомогательного персонала конюшни.

С другой стороны, вы можете группу без Навыков, касающихся Мехов. Интегрировать такой тип группы в данное приключение на самом деле проще, чем кажется. Если все персонажи имеют примечательные технические или инженерные Навыки, они будут наняты как часть технического персонала “Багряного вуду”. Если же персонажи просто предпочитают тренироваться в областях, отличных от МехВоина (аэрокосмический пилот, бронепехотинец, кавалерист и т.д.), просто измените тип бойцовской арены, на которой будут выступать персонажи. В конце концов, хоть Солярис 7 и известен как игровой мир, не все игры происходят с участием БэтлМехов.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВЛАДЕНИЯ

ОБСТАНОВКА

Конюшня “Багряный вуду”, подобно множеству других мелких конюшен Соляриса, ищет новые таланты, чтобы пополнить ими свою “команду”. В отличие от других, её владелец просто вынужден искать замену своей команде, которая погибла в результате нападения террористов на прошлой неделе. Николас Арагуа, владелец “Багряного вуду”, находится в таком отчаянном положении, что позволил управляющему своей конюшни осуществить найм группы МехВоинов, которые едва ступили на землю со своего шаттла.

К сожалению для строгого Арагуа, его управляющий работает на мафию, которая и “устраивает” большинство матчей, в которых принимает участие конюшня “Багряный вуду”. До террористической бомбы, убившей всю лиговскую команду “Багряного вуду”, эта банда активно управляла делами команды конюшни, чтобы та заняла первое место в своём дивизионе. Однако после нападения, стоившей команде жизни, банда решила сделать ставку на другую команду, а “Багряный вуду” бросить на произвол. Понимая, идёт против своего нанимателя, управляющий предложил Арагуа нанять группу МехВоинов, за которой он попросит “присмотреть” своих старых приятелей. На самом деле управляющий намеревался сильно нагреть руки на этих МехВоинах – персонажах – и надеялся, что их неопытность не позволит “Багряному вуду” выиграть все грядущие матчи.

ИСТОРИЯ

Вы были заперты в этом мчащемся шаттле ну *очень* долго. Прошли недели, прежде чем вы ступили на твёрдую почву, но дело стоило того. Было очень просто упаковать вещи и оставить позади опостылевшую жизнь, но риск оправдал себя. Вы официально прибыли на Солярис 7 – Игровой Мир.

К сожалению, осталось позади и самое лёгкое. Вы увидели, что тривиды и новостные магазины на Солярисе похожи друг на друга, как две капли воды, да и сведения о боях на клановском фронте они давали одинаково, и теперь вы знаете, как разделявают *быка*. Чувствуя на своих плечах нелёгкую ношу, вы были подхвачены людским потоком из автобуса, который и увёз вас подальше от шаттла. Так много лиц! Многие из них станут надеждой на следующем чемпионате Солярисе – или так думают.

В стороне от них группа мужчин и женщин в чёрных костюмах и фуражках держала объявления, обращённые к выходящим пассажирам. Это шофёры – ошибиться было нельзя, на всех мирах они выглядят одинаково.

Вы начали, наконец, движение, вместе с последней группой, но тут заметили что-то странное. Один из них на самом деле держал не объявление, а карточку с вашими именами. *Всему* вашими именами. На мгновение вы озадаченно остановились, прежде чем подошли к этому мужчине.

– Привет! Я – Аргайл, ваш водитель. – Этот человек вручил вам свою карточку и показал вам свою транспортную лицензию Соляриса. Документы выглядели как настоящие. – Я уже приказал доставить сюда ваш багаж. Если вы последуете за мной, я покажу вам ваши комнаты проживания.

Как только персонажи согласятся последовать за Аргайлом, прочитайте следующее:

Аргайл провёл вас через несколько постов безопасности и через пару лестничных пролётов – прямо в комнату для конференций, с видом на космопорт сверху. Во главе длинного стола сидели двое мужчин, один повыше другого. Если учитывать их седые волосы, обоим было под 50, на первый взгляд, и выглядели они как бывшие МехВоины.

– Приветствую вас, джентльмены (и леди)! – Мужчина повыше встал во весь свой рост и вышел навстречу персонажам, здороваясь с каждым из вас и сердечно улыбаясь. – Прошу вас, присаживайтесь.

Как только вы заняли предложенные места, высокий мужчина начал разговор. – Время дорого, поэтому я не буду его отнимать у вас. Наверняка ваш первый вопрос звучит примерно так: “Кто вы, чёрт побери, такой?” Меня зовут Николас Арагуа, я – владеец конюшни “Багранный вуду”. Присутствующего здесь моего друга зовут Сальватор Бандо, он управляющий конюшни, и во время моего отсутствия вся полнота власти находится у него. Чуть позже я отвечу на ваш второй вопрос. Для начала я попрошу вас просто потерпеть меня ещё немного, хорошо?

– Здесь, на Солярисе, единственный способ выжить – это “быть в курсе”. Поэтому я щедро плачу за то, что знаю всё о том, что пожелаю. Ещё на прошлой неделе Сал сказал мне, что прибывает сплочённая команда МехВоинов, и мы проверили их всех. И, надо сказать, мне понравилось то, что я увидел. Понятно, что не обошлось без шероховатостей, и для нетренированного глаза их послужные списки выглядели весьма неважно. Но если вы умеете читать между строк, вы сумеете произвести впечатление на важную персону. Бесспорно, это не то же самое, что знать что-то, но достаточно для того, чтобы сформировать чувство внутренней уверенности, а моя инстинктивная уверенность никогда меня не подводила. И, знаете что? Я *всегда* желаю вознаградить тех, кто произвёл на меня впечатление. Моя конюшня немедленно откроет свои ворота для команды МехВоинов. И я хочу, чтобы этой командой стали вы.

ЗА КУЛИСАМИ

Арагуа предложит каждому персонажу-МехВоину однократный бонус в 1.000 кронеров (техники за подписание контракта с конюшней получают бонус по 750 кронеров). Вдобавок он захочет дать каждому персонажу еженедельное жалованье, базируясь на их соответствующем уровне Навыка. Базовая компенсация составляет 100 кронеров в неделю, умноженных на среднее значение уместных Навыков Стрельба (выберите наивысший бонус Навыка, если персонаж имеет множество Навыков Стрельба) и Пилотирование

(или соответствующий Навык Техника) персонажа, округляя до ближайшего целого числа. Если группа имеет меньше 4-х МехВоинов, Арагуа наймёт достаточное количество МехВоинов-НИПов, увеличив команду до нужной численности.

Игроки могут пожелать выторговать условия получше, в этом случае они должны выделить одного персонажа на переговоры от имени всей группы. Сделайте Проверку Навыка Противодействия, используя против Арагуа Переговоры (статистику Арагуа смотрите на с.126). Если Арагуа имеет лучший MoS, чем персонажи, то они не получают какую-либо лучшую компенсацию. С другой стороны, за каждый пункт MoS, превышающий значение MoS Арагуа, он увеличит базовую выплату персонажам на 10%, максимум на 100%.

Помимо этой базовой оплаты, он выплатит каждому персонажу-МехВоину вознаграждение по 1.000 кронеров за каждую победу, одержанную ими во время пребывания в этой конюшне (техники и вспомогательный персонал получают по 750 кронеров). За каждый бой, в котором ни один из Мехов персонажей *НЕ* будет выведен из строя или уничтожен, он выплатит пилоту каждого Меха дополнительный бонус, равный учетверённой еженедельной базовой оплате плюс вознаграждение. Эти выплаты в ходе переговоров не обсуждаются (они стандартны во всей Солярисской Лиге Независимых Конюшен).

Вдобавок каждый персонаж получит для проживания в конюшне личные апартаменты. Если они подпишут контракт с Арагуа, их багаж и другие предметы личного обихода ко времени их прибытия в конюшню уже будут находиться там.

Как только все условия будут согласованы, а любые переговоры будут закончены, Арагуа подпишет с каждым из персонажей контракт. Этот контракт свяжет их исключительно с конюшней “Багранный вуду” на весь оставшийся сезон, включая и заключительные игры лиги и чемпионата. Этот контракт также даёт Арагуа «первые бабки» для найма персонажей на следующий сезон (или для любой другой ситуации), хотя персонажи по-прежнему будут вольны в выборе лучших условий оплаты.

Персонажи станут «Багранными каборитас», командой, являющейся частью Солярисской Лиге Независимых Конюшен (СЛНК). К сожалению, все «изначальные» «Багранные каборитас» погибли в результате террористического нападения – погибло ещё 7 человек и 20 было ранено; само нападение произошло неделю назад в ресторане, находящемся в Монтенегро. Перед этим несчастьем они были лучшими в своём дивизионе. Даже сейчас, после одного дня без игры и штрафа, они по-прежнему находятся впереди любой другой команды этого дивизиона. В случае с этой командой более всего обескураживает тот факт, что «Каборитас» появились в лиге только лишь в этом сезоне, и превзошли всяческие ожидания обозревателей (и сильно пощипав перья некоторым из наиболее признанных и устоявшихся членов лиги).

Первая схватка персонажей состоится менее чем через 2 дня, предоставив в их распоряжение менее 36 часов на подготовку и тренировки.

Арагуа ответит на любые вопросы персонажей, касающиеся лиги в общем или его конюшни в частности. Более подробную информацию о конюшне «Багранный вуду» и СЛНК смотрите в *Подборке материалов*, начиная со с.124.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Эта секция весьма прямолинейна, и здесь практически нет шансов повернуть всё приключение в другое русло.

Поэтому, пока персонажи не начинают действовать подобно банде негодяев, мистер Арагуа предложит им место в своей конюшне.

Если персонажи не захотят немедленно подписать контракт с Арагуа, он даст им время до 18 ч вечера следующего дня, чтобы обдумать его предложение и дать окончательный ответ – правда, это оставляет в их распоряжении на принятие решения менее суток. Он вышлет Аргайла для перевозки персонажей и их багажа в отель по их выбору и оставит у них свою карточку. По ходу угасающего дня и до наступления утра персонажи не получают никаких серьёзных предложений до тех пор, пока не решат присоединиться к одной из множества кровавых лиг в предместьях города Солярис. В противном случае они обнаружат, что им не остаётся ничего иного, кроме как принять предложение Арагуа.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

СИТУАЦИЯ

У персонажей оставалось меньше дня для подготовки к своему первому лиговскому матчу. Хотя Арагуа и Бандо почувствовали потенциал персонажей, они хотели посмотреть их в настоящей схватке. Поэтому наутро они повели персонажей на боевое стрельбище за городом. Здесь персонажи должны будут провести тренировочный рукопашный бой, который и даст их наставникам возможность увидеть, на что они способны.

ИСТОРИЯ

Вы всего лишь день пробыли в конюшне «Багряный вуду», но уже задаётесь вопросом – почему мы согласились на это? Едва на горизонте забрезжил рассвет, как Бандо энергично поднял вас с кровати и дал вам какие-то 20 минут на приведение себя в порядок и встречи с ним в главном ангаре конюшни. Начав утро с обычного – трёх «С», – вы все недовольно ворчите, говоря, что армию вы покинули не для того, чтобы на гражданке встретиться с тем же самым. Но Арагуа *платит* вам за это деньги, и поэтому вы вынуждены смириться с этим.

19 минут и 17 секунд спустя вы были готовы, выстроившись в некое подобие формирования – его было бы достаточно для любого, чтобы показать, что его составляют бывшие военные, но маловато, чтобы не подумали, что это психи. Несколько секунд спустя в ангар вошли в сопровождении третьего человека Арагуа и Бандо.

– Доброе утро, джентльмены, – первым начал Арагуа. – Я рад представить вам нашего шефа безопасности, Тага Такеги. – Третий человек ростом был чуть ниже Арагуа, но выглядел более мощно; он быстро вышел вперёд и поздоровался с каждым персонажем крепким и уверенным рукопожатием. Возраст его был, вероятно, лет 40, а он выиграл так, как будто сразился с клановским Элементалом и победил. Ну, что ж, может быть, это маленький Элементал. В конце концов у Такеги имелся большой вибронож.

Арагуа пригласил вас сесть в огромный лендровер, он был, вероятно, одной из тех комфортабельных машин, которая имела лишь у небольшого числа людей. – Тад также является нашим тренером персонала. Ваш первый матч уже завтра, поэтому вам вскоре придётся попотеть в Мехах. Но сначала вам нужно доказать Таду, что вы готовы к матчу.

ЗА КУЛИСАМИ

Арагуа и Бандо на самом деле хотят убедиться, смогут ли персонажи выдержать прессинг, которому они подвергнутся на аренах. Вместо того, чтобы сразу же затолкать их в кабины Мехов, эти двое решили протестировать рефлексы персонажей, выяснив это окольным путём. Персонажи должны будут пройти тернистый путь испытаний, который Такеги разработал для полной выкладки тестируемых.

Как только группа достигнет боевого стрельбища, Такеги кратко побеседует с персонажами. Им будет дано полчаса для ознакомления с оружием и оборудованием, прежде чем начнётся игра по типу «Захватить флаг». Им будет дано 5 минут, чтобы пройти деревню-муляж, найти флаг и вернуть его на свою сторону. Точное количество и размещение флагов определяется гейм-мастером (чем лучше спрятаны флаги и чем сложнее места их нахождения, тем дольше будет длиться «бой»).

У оружия, которым будут пользоваться персонажи, снижена мощность действия. Каждому персонажу будет выдан комплект натальной брони, который на самом деле является высокоуниверсальным экзоскелетом; его компьютер будет регистрировать каждое попадание из оружия и отключать соответствующие части экзоскелета, симулируя таким образом ранения. В целях сражения считайте всё оружие полноценными их версиями, и применяйте все ранения и результирующие модификаторы как обычно. В конце сражения экзоскелеты будут полностью восстановлены, а персонажи могут стереть все ранения, полученные в ходе симуляционного боя. Персонажи должны должны самым настоящим образом вылечить любые повреждения, полученные в ходе этого упражнения, – вроде ушибов от падения, удара дулом оружия по лицу и т.п.

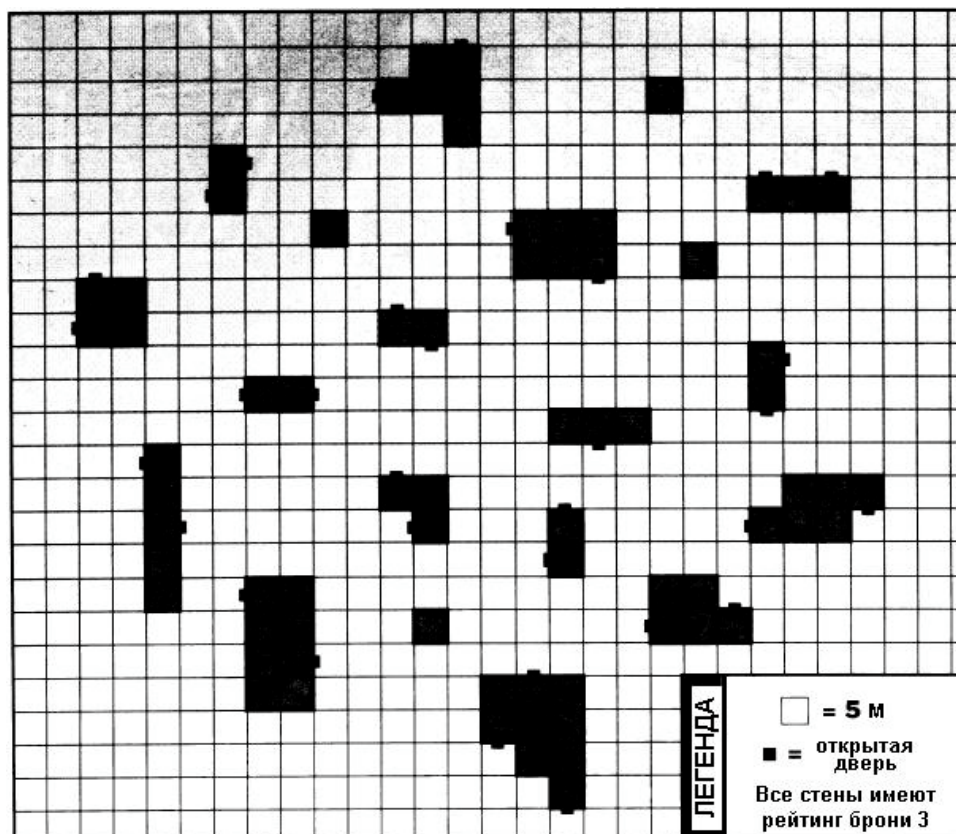
Персонажи столкнутся с 16-ю оппонентами (гейм-мастер может использовать шаблон персонажа подкрепления для умирения толпы из *Дня, похожего на любой другой*, с.106-107). Для решения разногласий арагуа, Бандо и Такеги присоединятся к персонажам, когда те будут пробегать через деревню.

Каждый персонаж может сделать собственный выбор оружия и брони (см. *MW3*, начиная со с.129, списки оборудования). В качестве своего основного оружия оппоненты выберут, вероятнее всего, длинноствольную винтовку Федерации (с.135, *MW3*) или лазерную винтовку (с.136, *MW3*); выбор их вторичного оружия и брони остаётся на усмотрение гейм-мастера. Каждая часть оборудования, взятая ими, имеет ту же самую массу и загруженность, что и обычная версия.

После того, как персонажи пройдут свою ложную битву в деревне, Бандо немедленно увезёт их на несколько километров вниз по дороге, ведущей к следующему испытательному стрельбищу – на этот раз с БэтлМехами. Здесь он быстро напаялит на них нейрошлемы и подвергнет длительной и изнурительной череде муштровок. Гейм-мастер может отыграть это событие как отдельную неожиданную встречу или же может дать игрокам быстрое описание событий.

В обоих случаях (симуляционные бои в деревне и на БэтлМехах) целью этих учений является дать персонажам как можно больше возможностей использовать свои Навыки. Это позволит им быстро освоиться с правилами *MW3*, а также предоставит каждому игроку возможность познать сильные стороны каждого из них.

После этого изнурительного и богатого на тренировки дня персонажи проведут остаток вечера там, где пожелают. Город Солярис – обширное место, и персонажи – особенно с подписанными контрактами в своих сумках – легко могут найти развлечение по вкусу.



Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка
[2/4/5/2]

Автопистолет [3*4D6;
5/20/45/105; 10 выстрелов;
заклинивание при
“перевёртыше”]

Магазины для автопистолетов
(2)

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Игроки могут подумать, что их успех в нападении на “деревню” напрямую связан с их шансами сесть в кабину Мехов. Это и на самом деле так, но только в общих чертах. Арагуа, Бандо и Такеги больше наблюдают за действиями персонажей, чем за их общим успехом. Если игроки захотят пройти этот сценарий вновь, это будет им позволено любыми средствами. Если персонажи проявят себя слаженной командой и докажут, что они не просто группа пьющих

Гейм-мастер должен персонажам дать шанс не только приобрести любые нужные им предметы, но и понаслаждаться игрой и порезвиться (это может быть в последний раз, поскольку остальная часть путешествия такого шанса не даёт).

Тад Такеги

Мастер военных искусств, Такеги известен тем, что сблизается со стажёрами и быстро завершает единоборство.

Атрибуты

STR 5	WIL 6
BOD 6	CHA 3
DEX 5	EDG 5
RFL 7	SOC 4
INT 5	Движение 12/25/50

Навыки

Военные Искусства/Таэквондо +4

- Блок [повреждение от вашего оппонента делится пополам (округляя вниз), но вы не можете нанести повреждение в этом раунде]
- Удар Ногой Наотмашь [2 Усталости; добавьте 3D6 повреждений и атака имеет значение AP 1]
- Удар Ногой в Полёте [атака схватки против цели на расстоянии до 2 м (с.103, МИЗ)]

Восприятие +4

Пистолеты +3

Бег +3

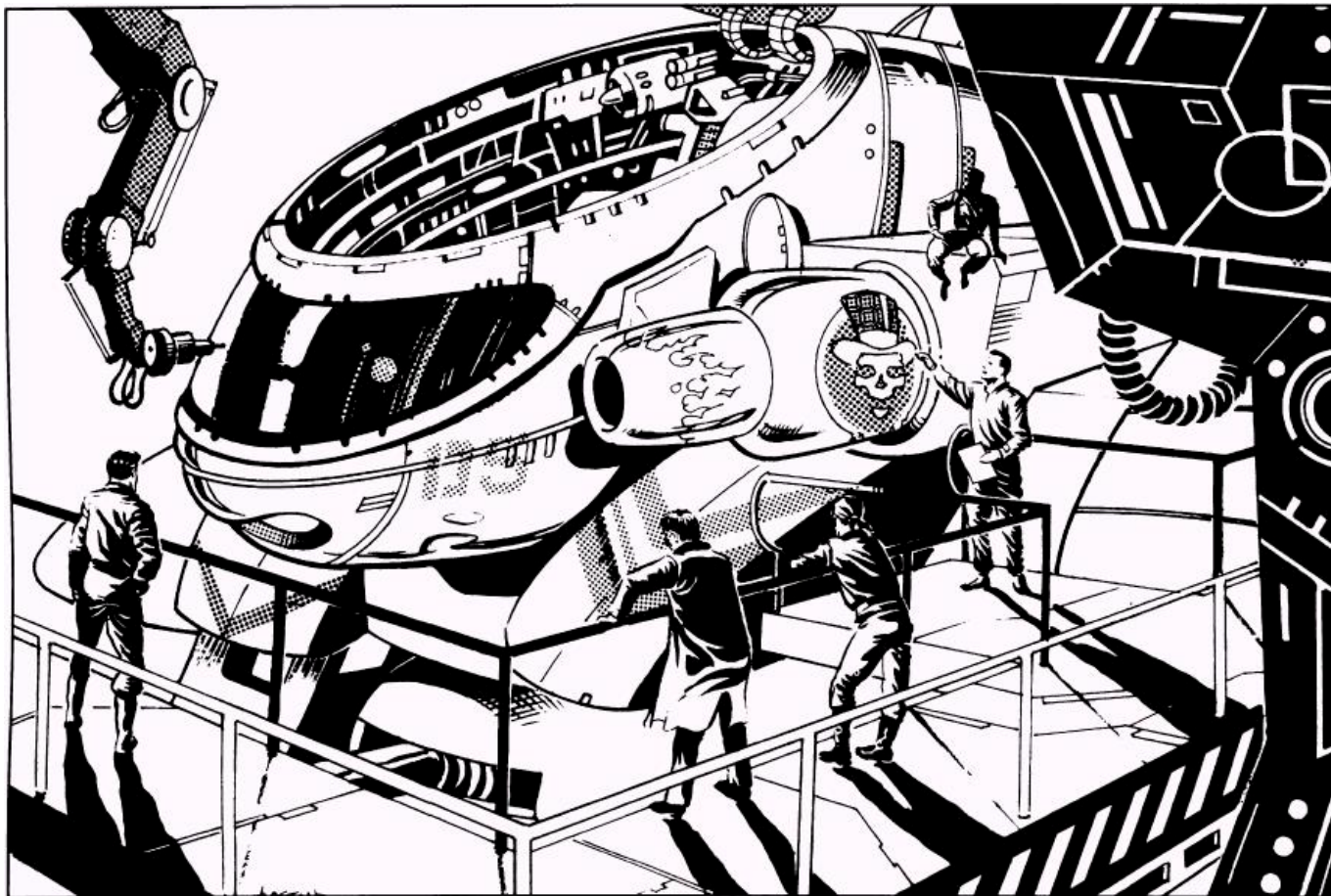
Мудрость Улиц/Солярис 7 +4

Автоматы (SMG) +5

лентяев, они “пройдут” этот тест.

С наступлением утра персонажи со всей ясностью поймут, что оказались в гуще проблем, решить которые достаточно трудно. Чтобы помочь игрокам в этом их путешествии, вам нужно иметь под рукой весь первоисточник по Солярису 7. Однако будьте осторожны. Это будет последний раз, когда персонажи будут свободно бродить по городу Солярис, совершенно не озабоченные махинациями мафии или товарищами-предателями.

Однако, если персонажи спросят об этом, они не минуют неприятностей. Если же по ходу вечера персонажи будут оскорблены или столкнутся с опасной персоной, гейм-мастер не должен давать им “свободного прохода”. Город Солярис в общем-то далеко не самый добрый город, а персонажами может случиться любой инцидент, с гейм-мастер должен очень осторожен в использовании НИПов, взаимодействующих с персонажами (НИПы должны хвататься за оружие только в том случае, если это делают персонажи и т.п.). Персонажи не имеют под рукой никого, кто помог бы им разобраться в подобных ситуациях. Если персонажи будут достаточно склонны и будут постоянно попадать в такие ситуации, ни мистер Арагуа, ни мистер Бандо не будут этому рады (и всё оставшееся приключение будут постоянно напоминать им об этом). Что-нибудь более серьёзное – и Арагуа будет крайне разъярён, с удовольствием наблюдая за остракизмом, которому подвергнутся персонажи со стороны всех официальных конюшен планеты (до тех пор, пока и персонажи, и управляющие ими игроки не приведут в свою защиту какие-нибудь весомые аргументы).



СНАЧАЛА ГОЛОВА

ОБСТАНОВКА

После пробуждения на следующее утро, всего через несколько часов после интенсивных тренировок, персонажи пройдут на Солярисе своё первое боевое испытание на Мехах. Однако их противниками будут худшие в лиге, а из-за некоторых технических неисправностей персонажам будет легко справиться с поставленной задачей. В конце боя они обнаружат, что они по-прежнему находятся на первом месте в своём дивизионе, но положение их зыбко.

ИСТОРИЯ

После изнурительного дня тренировок и зажигания прошлой ночью сон быстро справился с вами. К сожалению, подъём в 6-00 оказался вам уж очень скорым. Поэтому после быстрого душа и ещё более быстрого завтрака вы все собрались в ангаре. Около ваших Мехов суеилось несколько техников, включая и вашего главного техника Арбогаста, который, казалось, с прошлой ночи даже и не уходил из ремонтной мастерской. — На прошлой неделе эта штука меня весьма беспокоила, — сказал он, указывая на Кузнечика, — но я думаю, что мы, наконец, справились с проблемой.

Слова Арбогаста совсем не успокоили вас, как он надеялся, но вы быстро позабыли о них, как

только появился Сальватор Бандо и кратко проинструктировал вас касательно расписания сегодняшнего дня. 5 минут спустя вы забрались в свои Мехи. Ещё через 10 минут вы вели свои Мехи на боевое стрельбище.

Часы на стрельбище пролетели быстро. В 13-30 ваши сердца стали биться сильнее, поскольку должен состояться бой — ваш профессиональный дебют на Солярисе. Обед прошёл практически незаметно. Впервые после того, как вы забрались в кабину Меха, вы испытывали некоторую тревогу.

Но время уже пришло. И вы, и ваши оппоненты вышли на поле боя, в данном случае это была огромная каменоломня в 10 км от города Солярис. Застыв в ожидании начала матча, вы почувствовали, как время начало медленный отсчёт. Как всё это неожиданно! Может, вы и отказались бы от предложения Арагуа...

Прочитайте сразу же после боя:

После боя вы встретились с мистером Арагуа и мистером Бандо на входе в командный центр араны. Они провели вас сквозь полуорганизованную людскую толпу в одну из комнат для конференций, где проигрывалась голограмма вашего матча. Арагуа первым прервал неудобное молчание.

— У вас имелись какие-то проблемы с активатором, верно?

- Чёрт! Вы знаете, Арбогаст следит за неисправностями в ваших Мехов ещё с начала сезона. Я должен как-то объяснить происшедшее, но что я могу сказать? Каждый из этих Мехов за последние пару лет сотни раз перестраивался, и я даже не знаю, какой путь и откуда проделали запчасти, пока достигли Соляриса...

Арагуа говорил ещё минуту или две, постоянно извиняясь и прося прощения, а затем обернулся к мистеру Бандо. Одну вещь он знал наверняка: Бандо разбирался в своём деле. Бандо разобрал с вами всё сражение до мельчайших подробностей, указав каждому из вас тактические ошибки. С другой стороны, его же скорая похвала отдельных гениальных, по его мнению, моментов, не позволяла чувствовать к этому человеку большего, чем простое уважение. Помимо этого, краткий обзор превратился в что-то пустяковое по сравнению с пресс-конференцией.

После того, как всё закончилось, вы начали задаваться вопросом – что хуже: вероятность изжариться в кабине от попадания протонной пушки или окунуться в ещё одну волну внимания СМИ. Но к 17-00 вы вернулись в конюшню, сполоснулись в душе и приготовились провести ночь в городе. Так даже лучше – вы почувствовали себя свежее, карман приятно оттопыривала твёрдая валюта – после боя Арагуа выдал каждому из вас по первой зарплате.

Ваш следующий матч был всего через 2 дня, а это означало, что весь завтрашний день и следующее утро будут наполнены изматывающими тренировками. Но *эта* ночь принадлежит вам.

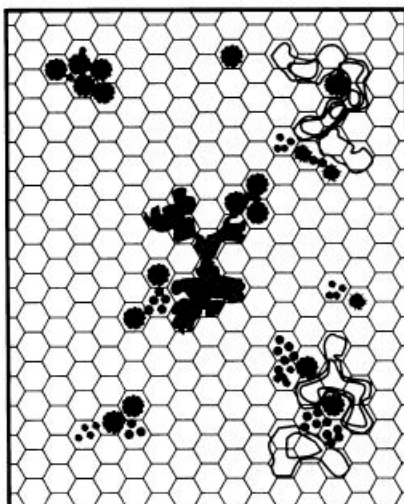
ЗА КУЛИСАМИ

В первом матче игроки встретятся с «Вентиляторами», командой, некогда бывшей чемпионом, но уже 8 лет не выигрывавшей сезонные чемпионаты. На данный момент «Вентиляторы» занимают последнее место в лиге.

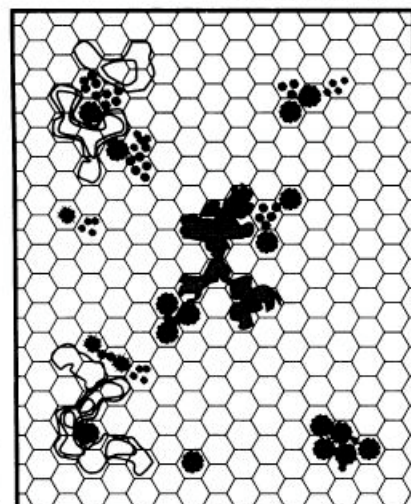
Нижеследующая карта даёт наглядное представление об игровой арене, каждый гекс карты – это 30 м. Точный тип ландшафта и его взаимодействие с правилами отыгрыша боя Мехов в ролевой игре устанавливается гейм-мастером.

Если гейм-мастер пожелает запустить этот сценарий как игру BattleTech, разложите карты как показано. Воспользуйтесь обеими картами из *BattleTech Map Set* или *BattleTech Map Set 2* из коробочного набора.

Как только игроки будут готовы, обе стороны должны сделать бросок на инициативу, чтобы определить, с какого направления (края карты) будет выходить на ранеу (карту) каждая сторона во время фазы движения хода 1. Независимо от того, кто вышел на арену (карту) первым, все боевые единицы обеих сторон должны входить на карту со



BATTLETECH



BATTLETECH

строго противоположных сторон. Сценарий заканчивается, как только одна из сторон будет уничтожена.

Атакующий – это «Багряные каборитас». Персонажи и любые НИПы-члены этой команды, будут привязаны к нижеследующим Мехам (используйте столько Мехов, сколько человек в команде). Какой персонаж пилотирует какой Мех, решает гейм-мастер. Помните, что «Багряный вуду» хочет, чтобы персонажи выиграли, и поэтому привязка Мехов к персонажам должна основываться на их соответствующих Навыках.

1. GHR-5H *Grasshopper*
2. TBT-5N *Trebuchet*
3. AWS-8Q *Awesome*
4. MCY-98 *Mercury*
5. ON1-K *Orion*
6. QKD-4G *Quickdraw*

Защищающийся – это команда НИПов, известная как «Вентиляторы». Размер защищающегося войска должен быть равен размеру войска атакующего (игроков).

1. Култ Новак, STK-4N Stalker

Атрибуты

STR 3	WIL 3
BOD 5	CHA 3
DEX 7	EDG 5
RFL 5	SOC 6
INT 7	Движение 8/18/36

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +0
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Пакета +1
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +3
 Тактика/БэтлМех +0

2. Чад Каллиес, VTR-9A Victor

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 4	CHA 6
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 4
INT 4	Движение 12/22/44

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +0
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +0
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +1
 Тактика/БэтлМех +2

3. Уэнди Тестебергер, DRG-1G Grand Dragon

Атрибуты

STR 3	WIL 6
BOD 4	CHA 6
DEX 4	EDG 6
RFL 6	SOC 3
INT 6	Движение 9/19/38

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +1
 Стрельба/Человек/Лазер +3
 Стрельба/Человек/Ракета +1
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +1
 Сенсорные Операции +0
 Тактика/БэтлМех +1

4. Ксиан Ха'Туум, FS9-M Firestarter

Атрибуты

STR 4	WIL 6
BOD 6	CHA 5
DEX 4	EDG 4
RFL 7	SOC 2
INT 5	Движение 11/21/42

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +3
 Восприятие +3
 Пилотирование/Мех +0
 Сенсорные Операции +0
 Тактика/БэтлМех +1

5. Эндрю Берг, VND-1R Vindicator

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 6	CHA 6
DEX 5	EDG 4
RFL 3	SOC 4
INT 7	Движение 8/18/36

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +2
 Восприятие +1
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +0
 Тактика/БэтлМех +0

6. Эми Коннова, ENF-4R Enforcer

Атрибуты

STR 4	WIL 4
BOD 6	CHA 6
DEX 6	EDG 5
RFL 5	SOC 3
INT 5	Движение 9/19/38

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +0
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +0
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +3
 Сенсорные Операции +1
 Тактика/БэтлМех +1

Неисправности

До начала игры гейм-мастер должен бросить 1D6 и разделить результат на 2 (округляя вниз), случайно выбрав таким образом число Мехов персонажей. Каждый из этих Мехов во время матча будет страдать от неисправности активатора. После определения того, какие Мехи (Мех) будут страдать от поломок, гейм-мастер затем должен случайным образом выбрать одну конечность (руку или ногу) у каждого из них и, наконец, по активатору в этой конечности. В один прекрасный момент по ходу матча каждый из этих активаторов выйдет из строя.

Гейм-мастер должен точно отслеживать, в каком Мехе произошла поломка. Если выбранный активатор находится в ноге, он выйдет из строя после 3-й фазы движения, в которой данный Мех использовал МР Бега (или Рывка). Если выбранный активатор находится в руке, он выйдет из строя после 3-го хода, в котором с помощью данной руки осуществлялась любая оружейная или физическая атака. В игровых целях считайте такую поломку как если данный активатор получил критическое попадание (отметьте его на рекордшите).

Стены каменоломни

Арена, на которой будут сражаться команды, — это гранитная каменоломня. Её отвесные стены обеспечивают более чем достаточную защиту окружающей местности от огня оружия, имеющегося у Мехов. Стены каменоломни также являются весьма эффективным барьером и для самих Мехов; как только Мехи входят в эту область, они не могут покинуть её до тех пор, пока матч не завершится.

Если этот сценарий запускается с использованием правил *BattleTech*, никакой Мех не может двигаться через полугекс или завершать своё движение в полугексе. Соответственно, никакой Мех во время боя не может покинуть карту.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Во время своей первой схватки персонажи будут испытывать лишь некоторые проблемы, побеждая «Вентиляторов», даже если учесть неисправности оборудования. Если они победят в матче, персонажи останутся на первом месте. Однако если они проиграют, они услышат о том, что команда, идущая следом за ними, закончила свой матч вничью. Поэтому «Каборитас» будут делить своё первое место с этой другой командой.

ДЕНЬ, ПОХОЖИЙ НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ

ОБСТАНОВКА

После своего первого боя персонажи наверняка захотят выпустить пар и, возможно, потратить некоторое количество денег. Многоуровневая аллея в пределах досягаемости предложит персонажам всё, что они пожелают. Однако, хотя и они это заметят, за персонажами будут следить. Как только персонажи войдут в аллею и займут места за обеденным столом, группа террористов откроет огонь по патронам ресторана. Четверо бандитов, следившие за персонажами, вступят в перестрелку и спасут персонажей. После перестрелки эти бандиты уведут персонажей в тихое кафе в портовой части города. Здесь мафиозный босс среднего пошиба кратко переговорит с персонажами, прежде чем отпустит их в конюшню.

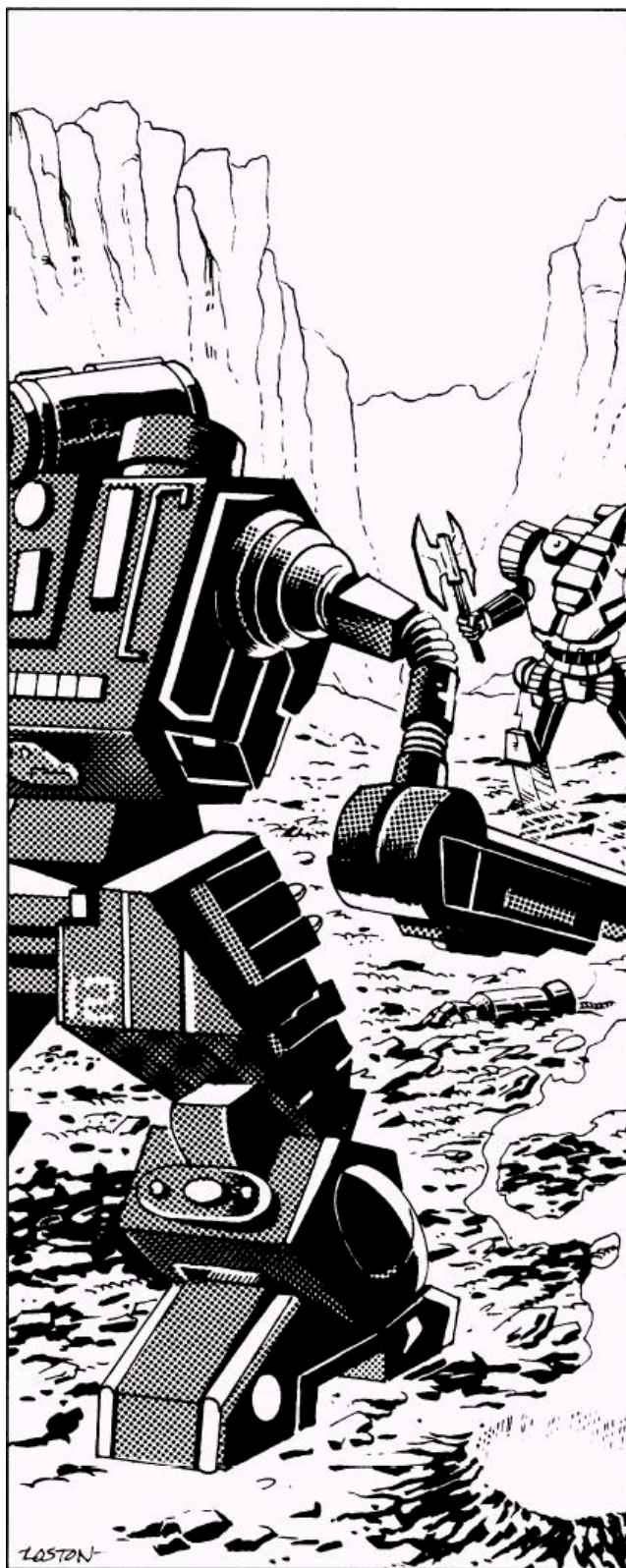
В конце концов, это всего лишь обычный вечер на Солярисе 7.

ИСТОРИЯ

Целый день прошёл на ногах, время приближалось к 17-00. Ворчанье ваших пустых желудков, помимо приятно оттыпыривавшихся карманов, буквально вопило о том, что нужно спешно покинуть конюшню, пока вас кто-тонибудь не притормозил. Вы бросили взгляд на близлежащие апартаменты Арагуа, предоставленные им каждому из вас. Они небольшие, конечно, но зато дешёвые. Вернее, бесплатные. И это всё — ваше, пока вы остаётесь с «Багряным вуду». Поэтому, пока вы не накопите достаточно денег для того, чтобы поселиться где-

нибудь на речном побережье, так будет всегда. Ну, что ж, придётся побороться.

Вы осмотрели свои апартаменты и спустились в ангар Мехов. В ангаре кипела работа, техники лазили не только по вашим Мехам, но и по остальным машинам конюшни. Грохот механизмов едва не оглушил вас, но в этой музыке было что-то завораживающее. Вы поймали взгляд Арбогаста и его команды, сосредоточенно работавшей над устранением неисправностей активаторов.



Одно ясно было точно: этому человеку было нелегко. Вы даже почувствовали какую-то неловкость. *Едва не почувствовали.* Но Арагуа вновь предоставил в ваше распоряжение всю ночь, пообещав наутро нагрузку ещё больше.

Чувствуя, как новенькие кронеры приятно оттягивают карманы, вы занялись планированием проведения ночи. Один из ваших собратьев-МехВоинов предложил поискать на алее какую-нибудь забегаловку. – *Лучшую*, – сказал Тайлер. – В этот день как-то всё тяжко даётся, но нужно всего лишь сказать им —эй! – и столик сразу будет найден.

Прежде, чем вы поняли что-либо, вы оказались перед одним из множества входов 12-этажной аллеи. Сказать об аллее «Большая» – значит, ничего не сказать, особенно после того, как вы вошли внутрь. Громадный голостол, некое подобие того, который вы видели в новом комстаровском штабе принца Виктора, находился прямо над входом. На его панелях красовались адреса магазинов, ресторанов и офисов, находящихся в этом аллейном комплексе, нужно было всего лишь нажать на клавишу, чтобы объёмная голограмма показала вам точное местонахождение выбранного вами места. После краткого поиска вы нашли название ресторана, который порекомендовал Тейлор: «У Дармона». На глаза попало ещё несколько названий, пока вы, балуясь, нажимали клавиши различных магазинов и бутиков, находившихся наверху аллеи.

Прочитайте после того, как персонажи направляются в ресторан:

С урчащими животами вы направились к огромным подъёмникам, находившимся в углу аллеи. Сев в один из почти дюжины открытых каров, вы нажали кнопку подъёма на 8-й этаж, где, как уверял Тайлор, находилась лучшая забегаловка Соляриса 7.

Подъёмник-кар остановился на променаде 8-го этажа, давая вам потрясающий обзор на нижнюю часть аллеи. Вы увидели лишь несколько человек, прогуливавшихся на этом этаже, несколько шокированные тем, что большая часть этого этажа была занята профессиональными офисами. Вы задержались на несколько мгновений, чтобы насладиться восхитительным открывшимся видом, но урчащие животы вновь напомнили вам, зачем вы здесь оказались. Быстро пройдя по эспланаде и зайдя в коридор, вы оказались в фойе «У Дармона».

ЗА КУЛИСАМИ

Аллея «Скаи» – относительно новое добавление в облик Силезии, эта конструкция была построена всего год назад. Сама аллея – детище Риана Штайнера, незадолго до гибели давшего высочайшее одобрение планам на постройку этой аллеи. Его наследник решил продолжить воплощение этого проекта.

Первый уровень забит дорогостоящими обеденными площадками, также здесь расположены громадный головид-мультитиплекс и несколько небольших магазинов новинок. Следующие 6 этажей заполнены в буквальном смысле слова сотнями розничных магазинов всевозможных размеров, где человек может найти практически всё, что пожелает. Верхние 5 этажей населяют различные предприниматели. Несколько ресторанов, подобно «У Дармона», вкраплены в ряды офисов докторов, адвокатов, агентств, издательств и даже новостной радиостанцией.

Под аллеей находится обширнейший парковочный гараж, достаточно крупный для того, чтобы вместить половину машин города Солярис и его окрестностей.

Первый подуровень отдан под площадки погрузки-выгрузки товаров, а ещё 3 подуровня – это секции с воздухоочистительной и электронной аппаратурой, дающей жизнь этой аллее.

Вся аллея находится под постоянным наблюдением расширенной системы безопасности, осуществляющей контроль из главной контрольной комнаты, в которой находится более дюжины охранников. Вдобавок, общественные места аллеи постоянно патрулируют вооружённые охранники. Оба этих фактора сводят преступность до минимального уровня, хотя бы в глазах публики. Однако некоторые уровни аллеи и её парковочный гараж защищены меньше, чем другие места. В этих областях бандиты и представители «чёрного рынка» свои незаконные товары тем, кто ими заинтересовался. Более того – некоторые члены службы безопасности аллеи втихую оплачиваются этими самыми преступниками, чтобы они закрывали глаза на их деятельность.

Персонажи могут решить сделать некоторые покупки, прежде чем направиться в ресторан. Если они сделают это, они окажутся в окружении нескольких МехБанни, которые попросят у них афтографы «на память». Персонажи с Чертой 6-е Чувство будут чувствовать некоторое беспокойство, пока находятся внутри аллеи – им будет казаться, будто за ними кто-то следит. Если один или больше персонажей сделают успешную Проверку Навыка Восприятие против TN 14, они заметят, что некоторые из МехБанни стремятся быть на некотором удалении от своих «кумиров». Если вместо этого персонаж сделает успешную Проверку Действия против TN 20 или больше, он/она сумеет выделить минимум одного человека, явно стремящегося сфотографировать персонажей, находясь несколькими уровнями выше их. Этот человек продолжит фотосъёмку, даже если увидит, что персонажа его заметили, но если же игроки попытаются начать его преследование, он быстро растворится в людской толпе задолго до того, как персонажи его найдут.

Если же игроки не смогут обнаружить таких людей (при 20 или более попытках не было как минимум 3 успешных Проверки Навыка Восприятие), за игроками из толпы с различных точек будут наблюдать в общей сложности четверо человек. Они просто будут выжидать время, а затем заманят персонажей в ловушку. Даже если все четверо будут обнаружены, за персонажами с помощью системы безопасности аллеи будет следить пятый человек, который и скоординирует движение своих четверых сотоварищей.

Если персонажи покупку слишком большую, чтобы её можно было перенести самостоятельно, они могут воспользоваться службой доставки, которая перевезёт купленные вещи в их апартаменты в конюшне «Багряный вуду». Услуги этой службы совершенно бесплатны, их предлагают всем конюшням Силезии, совершившим покупку в аллее (в обмен на это каждый год аллея получает множество бесплатных появлений «звёзд» из каждой конюшни).

Ресторан

Сам ресторан выполнен в несколько необычной манере, занимая пространство не только своего уровня, но и уровня ниже. Фойе и огромный бар находятся на верхнем уровне, давая прекрасный обзор обеденных зон, заполненных людьми. На противоположной стене находятся ещё одни балконные места, предоставляя своим клиентам прекрасный вид на обеденную зону, господствующую над рестораном, и множество частных обеденных комнат уровнем ниже.

Вдобавок, на каждой из боковых стен расположены небольшие балкончики, являя собой дополнительные 4 обеденные зоны, которые, хотя и являясь частными, не полностью изолированы от открытых мест.

Размещение ресторана и на самом деле уникально, но персонажам впечатлены и другим. Вся эта область украшена в стиле, напоминающем игрокам баварский. Огромные фрески с изображением горных ландшафтов украшают каждую из боковых стен, а другие стены украшают другие изящные пустячки, вроде голов животных и античного оружия. Даже прислуга одета в традиционные костюмы.

Метрдотель заметил персонажей и их одежду сразу же, как только они вошли в ресторан. Если персонажи по-прежнему одеты в обычную или уличную одежду, они наверняка привлекут его внимание. Он проинформирует их о том, на несколько часов вперёд все столики заняты и что, возможно, когда они вернутся, у них наверняка будет шанс отужинать. Однако его тон радикально изменится, если и когда они назовут имя Тайлора: он немедленно предоставит в ваше распоряжение несколько видов меню и быстро уведёт их, поскольку, пока он занимался персонажами, несколько патронов стали проявлять нетерпение.

Он поведёт их вниз по лестнице, пересечёт главный этаж, а затем поднимется на противоположный балкон. Он усадит их в небольшом выступе на правой стене, предоставив игрокам прекрасный вид на весь ресторан. На подкаченных столиках игроки ясно прочтут инициалы Тайлора, вырезанные на столешнице; очевидно, это должно было означать, что данная вещь «его».

Нападение

Персонажи будут иметь в своём распоряжении несколько минут, чтобы просмотреть меню и список сопутствующих вин и выпивок, прежде чем их официантка, Табита, примет у них заказ на вина и закуски. Как и следовало ожидать от такого ресторана, его меню было выдержано также преимущественно в баварском стиле. Винный лист выглядел более эклектично, хотя, судя по списку вин, эту коллекцию собирали по всей Внутренней Сфере и Периферии.

Несколько минут спустя их официантка вернётся с заказанными напитками, а также с несколькими ломтями недавно испечённого хлеба; персонажи с Чертой 6-е Чувство вновь почувствуют какое-то беспокойство. Как только это чувство становится явным, любой такой персонаж становится крайне настороженным. Гейм-мастер должен свободнее использовать и обыгрывать этот нюанс, пока Табита возвращается к персонажам с супами и другими закусками.

Однако уже спустя минуту персонажи почувствуют самое настоящее беспокойство, когда в ресторан вошли четверо мужчин, следовавших за ними по аллее. В отличие от прошлой ситуации (если до этого персонажи заметили одного из них), эти четверо сейчас одеты в изысканные деловые костюмы. Как минимум один из них визуально следил за персонажами, пока они спускались по лестницам на главный этаж. Любой, кто сделает успешную Проверку Навыка Восприятие против TN 12, к моменту завершения спуска с лестницы заметит одного из этих мужчин. Чем выше MoS, тем скорее персонажи заметят этих мужчин. Если какие-нибудь персонажи будут настолько удачливы,

что их MoS будет 5+, они также заметят, что каждый из этих мужчин одет какие-то перчатки.

Каждый персонаж должен сделать по одной последней Проверке Навыка Восприятие против TN 15, чтобы заметить настоящую угрозу – группу из 6 человек, идущих по лестницам к их балкону. Каждый из них одет в длинный плащ такой же выделки, что и тёмные перчатки. Хотя они и выглядят весьма заурядно, всё-таки что-то в них есть необычные – складывается впечатление, что под плащами они что-то несут. Как только они достигают балкона, они все вытаскивают из-под плащей автоматы, выкрикнув «Долой Катрину!» Любой персонаж, который или не видел их ранее, или не заметит этих людей сейчас, считается застигнутым этим нападением врасплох. Террористы откроют огонь по ближайшим целям и будут стрелять по любым движущимся целям (и любому, кто будет стрелять по ним). К сожалению для персонажей, они сидят за столиком всего в 15 м от бандитов.

В первом раунде боя подавляющее большинство патронов ресторана будут находиться в состоянии шока, что даёт и персонажам, и напавшим на них относительно чистое пространство для обстрела друг друга. Однако после 1-го хода половина патронов выскочит из-за столиков и бросится к дверям (другая половина попадает на пол). Для первой группы, которая будет бежать 8 раундов боя, примените модификатор +2 ко всем целевым числам дистанционных атак (вдобавок к любым другим модификаторам), что отражает охватившую людей панику.

Всякий раз, когда происходит выстрел, а народ пока ещё паникует, есть шанс попадания в случайных свидетелей шальной пули. Если для оружия, стреляющего в одиночном режиме, MoF равен 2+, происходит попадание в случайного свидетеля. Если оружие стреляет в разрывном режиме, половина пуль (округляя вверх) попадает в толпу, если MoS атаки равен 0 или меньше.

Расположение ресторана, помимо паникующей толпы, сильно осложнит любое движение; сбросьте все темпы движения до четверти их изначального значения. Все столики и внутренние стены имеют значение брони (AV) 2.

Последовавший хаос

После 1-ого раунда боя на импровизированном поле боя появятся четверо крепышей, которые откроют огонь по бандитам. Они попытаются убить или как-нибудь иначе отвлечь бандитов от балкона и персонажей. Если возможно, они прорвутся к персонажам и уберут их с опасного направления, вытащив их через кухню, а затем через служебный вход. Если на них нажать, эти крепыши представятся как ангелы-хранители персонажей.

После 2-ого раунда боя в перестрелку вступают 1D6 вооружённых патронов. Половина из этих патронов окажется на том же самом балконе, а остальные – на главном этаже. Они не будут знать, кто начал стрельбу, хотя и будут видеть, что друг в друга стреляют лишь две группы людей. Гейм-мастер должен сделать бросок для Проверки Навыка Восприятие против TN 14 для каждого из этих людей. Если бросок успешен, они открывают огонь по напавшим; если же неудачен, то по персонажам.

На 7-м ходу нападавшие пользоваться своими микрогранатами и автоматами для того, чтобы персонажи не поднимали головы (вместе с теми, кто окажется за них).

Они быстро отбегут от балкона и растворятся в толпе. На 8-м ходу сработает система пламегашения, реагируя на микрогранаты, что приведёт к ещё большему хаосу.

Как только нападающие почувствуют, что они оказались в безопасности, они избавятся от своих плащей и оружия, просто бросив его на пол ресторана. Если у них останутся какие-нибудь гранаты, они воспользуются ими на этот раз с таким расчётом, чтобы хаос увеличился ещё больше. Как только они окажутся на главном этаже, они легко сумеют смешаться с паникующей толпой и скрыться. Нападающие выберутся через пожарный выход, проберутся в служебный туалет и скроются через систему воздушной циркуляции аллеи.

После того, как персонажи выберутся через служебный вход ресторана, крепыши проведут их по нескольким узким коридорам и лестницам прямо в офис. Здесь будет приготовлены униформа персонала, обслуживающего свадебные празднества; затем вы спуститесь по служебному подъёмнику в парковочный гараж, сядете в поджидавший вас лимузин и покинете аллею.

1. Крепыш №1: «Кальвин»

Атрибуты

STR 5	WIL 6
BOD 6	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 2
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Восприятие +1
Пистолеты +1
Мудрость Улиц/Солярис 7+2
Автоматы (SMG) +4

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]
Автопистолет [3*4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов; заклинивание при “перевёртыше”]
Магазины для автопистолетов (2)
Медипластырь
SMG [3*3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]

2. Крепыш №2

Атрибуты

STR 6	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 5	EDG 6
RFL 5	SOC 3
INT 6	Движение 11/21/42

Навыки

Восприятие +1
Пистолеты +3
Мудрость Улиц/Солярис 7+2
Автоматы (SMG) +3
Метательное Оружие +1

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]
Автопистолет [3*4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов; заклинивание при “перевёртыше”]
Магазины для автопистолетов (2)
Медипластырь
SMG [3*3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]

3. Крепыш №3

Атрибуты

STR 7	WIL 5
BOD 7	CHA 4
DEX 3	EDG 7
RFL 4	SOC 4
INT 3	Движение 11/21/42

Навыки

Восприятие +1
Пистолеты +2
Мудрость Улиц/Солярис 7+2
Автоматы (SMG) +3

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]
Автопистолет [3*4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов; заклинивание при “перевёртыше”]
Магазины для автопистолетов (2)
Медипластырь
SMG [3*3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]

4. Крепыш №4

Атрибуты

STR 4	WIL 7
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 4
RFL 6	SOC 2
INT 5	Движение 10/20/40

Навыки

Восприятие +2
Пистолеты +1
Мудрость Улиц/Солярис 7+2
Автоматы (SMG) +3

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]
Лазерный пистолет [4*3D6; 15/35/80/225; Энергопотребление 2]
2 высокочастотных энергоэлемента [по 30 Pwr каждый]
Медипластырь
SMG [3*3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]

Террорист (6)

Атрибуты

STR 4	WIL 5
BOD 5	CHA 6
DEX 6	EDG 3
RFL 4	SOC 2
INT 3	Движение 8/18/36

Навыки

Восприятие +1
Пистолеты +2
Мудрость Улиц/Солярис 7+2
Автоматы (SMG) +2

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]t
Автопистолет [3*4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов; заклинивание при "перевёртыше"]
Магазины для автопистолета (2)
SMG [3*3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]
2 микрогранаты [3*6D6; 4/8/12/16; Непрямой; Разрывной]

Вооружённый патрон

Атрибуты

STR 6	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 3	EDG 3
RFL 4	SOC 3
INT 5	Движение 10/20/40

Навыки

Восприятие +1
Пистолеты +2

Оборудование

Карманный пистолет [3*3D6; 2/5/8/20; 2 выстрела]

Случайный свидетель

Атрибуты

STR 3	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 3
RFL 4	SOC 2
INT 6	Движение 7/17/34

Черты

Боязнь Боя
Стеклянная Челюсть

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

У персонажей это будет первый роковой инцидент на Солярисе 7. Террористы не стремятся убить именно персонажей, они всего лишь хотят вызвать суматоху. Однако нельзя сказать, что персонажи вольны в своих поступках; если персонажи откроют огонь или попытаются как-то иначе остановить террористов, они сами попадут под обстрел. Присутствие неожиданного подкрепления, их «ангелов-хранителей», вместе с вооружёнными патронами, позволит персонажам пережить это событие.

Если же персонажи решат, что им не хочется идти со своими «защитниками», эти крепкие парни не будут принуждать делать это. Однако они попытаются убедить их в том, что убраться отсюда как можно быстрее будет в их лучших интересах. Несколько секунд спустя эти ребята уйдут со сцены, тактическое отделение полиции забрасает ресторан оглушающими гранатами и блокирует весь ресторан. Затем они арестуют всех, кто хоть отдалённо участвовал в инциденте, невзирая на то, виновен человек или нет (включая и персонажей).

Затем полиция задержит персонажей на несколько часов допроса, а затем также неожиданно отпустит их.

Тут персонажи обнаружат, что их поджидают их спасители, которые пригласят их следовать за ними. На этот раз они не будут отвечать на вопросы игроков и зайдут настолько далеко, что затолкают персонажей в лимузин.

И ЧТО ТЕПЕРЬ?!

ОБСТАНОВКА

После перестрелки в ресторане «У Дармона» спасители уведут персонажей в другой ресторан, где они встретятся с «боссом» местной мафии среднего уровня, мистером Смитом. Смит откровенно поговорит с персонажами, позволив им узнать, где они находятся согласно иерархии СЛНК, или, во всяком случае, по его мнению. После этого игроки вернутся в конюшню в плохом настроении.

ИСТОРИЯ

В ховер-лимузине вы проехали всего несколько минут; затем машина остановилась. В тонированных окнах городской пейзаж мелькал как-то размыто, и поэтому вы не знали чётко, где вы находитесь. Вы вышли вслед за «головорезом №1», как вы мысленно его прозвали, и обнаружили, что вы находитесь в квартале, застроенном 5- и 6-этажными каменными и кирпичными зданиями, выглядящими как апартаменты. Нижние этажи этих зданий занимало несколько заведений, включая и то, которое находилось прямо перед вами. Однако работал в данный момент только оно – это был ресторан.

Головорез №1 провёл вас внутрь изысканного небольшого ресторана, который носил имя «У Пита». Поскольку наружные окна были занавешены, вы смогли заметить только то, что в окнах горел свет. Зайдя внутрь, вам стало ясно, что этот ресторан открыт не только для таких посетителей, как вы, но и для обычных людей – трое из них сидело в обеденной зоне в угловой комнатке. Все трое встали, приветствуя вас, а ваш эскорт направился к ним.

Головорез №1 отошёл в сторону, как только к вам приблизился один из этих людей. Этот человек, высокий и неплохо сложенный, выглядел лет на 35, одет он был гораздо более небрежно, чем его спутники. – Джентльмены (и/или леди)! Пожалуйста, садитесь. Я надеюсь, мои друзья не сильно потревожили вас? Я знаю, что это выглядит несколько *беспокояще*, но я смею заверить вас, что мои намерения исключительно добрые. Меня зовут мистер Смит. Вы можете называть меня Кристофер. Чем вы пожелаете отобедать?

Прочитайте сразу же после того, как все доедят свои блюда:

Появились два головореза и убрали пустые тарелки, а мистер Смит уселся поудобнее. – Я должен извиниться за ваш привод сюда, но я не люблю вести серьёзные разговоры на пустой желудок. Что я хочу сказать?

- Начну сразу. Не важно, знаете ли вы это или нет, но вы оказались в гуще проблем. На солярисе вы новички, и поэтому я преподам вам быстрый урок. Есть множество важных людей, глубоко заинтересованных в Солярисской Лиге Независимых Конюшен. Вы должны понимать, что, хотя СЛНК и не является тем, что привыкли о ней думать люди, едва услышав слово *Солярис*, это на самом деле *одна большая операция*. Кое-кто скрипит зубами, слыша, как СЛНК каждую неделю отмывает почти *миллиард* С-банкнот. И это не считая тех, кто действует за кулисами ставок. Поэтому-то и существуют люди, испытывающие огромный интерес к СЛНК.

- Почему я всё это вам рассказываю? Ну, вы можете и не знать, что некоторые из этих людей – гораздо больше... *заинтересованы* в вашей конюшне. «Багряный вуду» – новичок в СЛНК. В лигу он попал всего лишь в конце прошлого сезона. И знаете что? Ваши «Каборитас» *по-настоящему* нарушили баланс сил. Они поселили страх в сердца некоторых из старой гвардии, кто был весьма недоволен тем, на каком месте оказались их дорожные команды.

- К сожалению, быть членом этой «старой гвардии» означает и то, что многие люди расценивают ваши слова буквально, хотите вы того или нет. Поэтому, когда один из этих престарелых джентльменов с сожалением сказал, что было бы лучше, если б «Багряных каборитас» не было, неожиданно обнаружилось, что кто-то попытался воплотить его пожелание в жизнь. Вы понимаете, о чём, друзья мои? Вы – те, кто попал между молотом и наковальней.

- Сейчас я вас не буду дурачить. Я работаю с одним из этих членов «старой гвардии». Однако, в отличие от некоторых других его товарищей, мой друг не боится перемен. Мы видим, что у вас есть потенциал, и мы не хотим, чтобы с вами случилось что-нибудь неприятное. Именно поэтому мои люди вывели вас из ресторана «У Дармона», который – об этом я не могу не упомянуть – делает одни из лучших в городе бифштексов... и именно поэтому я сейчас с вами беседую.

- Я знаю, что вы чертовски устали, поэтому я больше не буду вас задерживать. Просто окажите мне услугу и подумайте над тем, что я вам сказал. Убедительно прошу вас быть внимательнее, за вами могут следить. Вы никогда не знаете, какой идиот попытается проделать такую же штуку в следующий раз.

- Здесь находится Кальвин, который сейчас отвезёт вас обратно к конюшням. Если вам что-нибудь понадобится – *что угодно*, – не стесняйтесь обращаться к нему.

ЗА КУЛИСАМИ

Как только они усядутся за его столик, этот человек предложит всем персонажам меню, продолжая праздную болтовню об их первом матче. Пока персонажи думают над тем, что им хочется поесть, один из «головорезов» принесёт поднос, заставленный стаканами, поставив их перед каждым из персонажей, а также перед мистером Смитом. В стаканы он щедро нальёт таламский сок – этот цитрусовый растёт всего на нескольких мирах герцогства Андурриенского. Это сразу же делает напиток весьма дорогостоящим и дефицитным.

Хотя он и не вынуждает персонажей заказывать блюда, он будет побуждать игроков что-нибудь съесть. Меню содержит не только закуски – дюжины обедов по-итальянски и комплексных обедов. Сам босс съест омлет «Тор'Ча» с соусом, продолжая при этом ленивую болтовню. Если же персонажи будут настолько нетерпеливы и спросят его, почему их привели в этот ресторан, он просто ответит: «Всё в своё время. Может, вы хотите перекусить? Я угощаю. Я заверяю вас, что это не займёт много времени».

Еду принесут неожиданно быстро, а качество её будет превосходным. Этот бифштекс будет для персонажей лучшим, какой они только ели на Солярисе. Мистер Смит будет вести свою шутиливую беседу весь завтрак, если так будет нужно. Он никогда не повысит свой голос на персонажей и не будет угрожать им, но он уклонится от любых серьёзных разговоров, пока все не прикончат свои бифштексы. *После* завтра он продолжит говорить.

Как только Смит закончит своё монолог, Кальвин, также известный как «головорез №1», уведёт персонажей прежде, чем они смогут мистера Смита о чём-нибудь спросить. Как только они вновь окажутся в хOVER-лимузине, водитель в буквальном смысле слова исчезнет. Кальвин откажется объяснить что-либо, касающееся сказанного мистером Смитом, хотя и предложит персонажам помощь в получении всего, что они пожелают. И он, и его босс, мистер Смит, имеют обширные связи с мафией и «чёрным рынком» (хотя персонажи и могут об этом догадываться, они не могут говорить об этом как о достоверном факте). Если персонажи спросят, что они могут получить, Кальвин отделается относительно короткими фразами. Его объяснит, что игроки могут получить личное оружие и любые виды брони, редкие и незаконные товары и всё другое, что пожелают.

Если персонажи что-нибудь потребуют от Кальвина, они потратят в городе время от 10 минут до 1 часа, что зависит от редкости требуемого предмета. После этого (или если они после выхода из ресторана ничего не попросят) Кальвин высадит их у главного входа в конюшню. Персонажи вернутся в конюшню незадолго до восхода солнца, и вскоре им придётся начать длинный день, расписанный занятиями по минутам.

Босс «Мистер Смит»

Атрибуты

STR 3	WIL 6
BOD 5	CHA 6
DEX 7	EDG 8
RFL 4	SOC 4
INT 7	Движение 7/17/34

Навыки

Действие +1
Запугивание +3
Восприятие +4
Пистолеты +2
Мудрость Улиц/Солярис 7 +4

Оборудование

Автоматический пистолет [3*4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов; заклинивание при «перевёртыше»]
Магазины для автоматического пистолета (2)

Полицейский детектив

Атрибуты

STR 6	WIL 8
BOD 7	CHA 4
DEX 5	EDG 6
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Действие +1
Допрос +3
Запугивание +3
Восприятие +1
Мудрость Улиц/Солярис 7 +1

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Это специфическое событие на самом деле является более интерлюдией, чем чем-нибудь иным, давая персонажам достаточно информации о том, что над их головами занесёе топор. Так что у персонажей уже практически нет никаких шансов свернуть с выбранного пути. После перестрелки в ресторане они не будут иметь проблем с мистером Смитом и его подручными; в конце концов, это не более чем представители своих хозяев. Если будут непослушны, они просто окажутся избитыми и привязанными к стульям; синяки им поставят либо прикладами автоматов, либо дубинками. После этого персонажи будут думать, что произошло и против кого на самом деле они пошли, что и даст настоящий старт их расследованиям.

Единственная настоящая проблема, которая может возникнуть, – это если персонажи будут взяты под охрану полиции. Хотя они и будут подвергнуты допросу со стороны полицейского детектива (как всегда происходит в подобных случаях), у них не будет проблем с тем, чтобы убедить его в своей невиновности, а это означает, что их выпустят в тот же день. Громилы будут предупреждены об этом и будут дожидаться персонажей, а затем возьмут их и доставят на встречу с «мистером Смитом»; отвечать на вопросы они будут. Если игроки будут вести себя нервно или что-то таить, детектив может попытаться их задержать на день, и в этом случаегромиле придётся выпустить несколько очередей, чтобы освободить персонажей.

ОБРАТНО В ОГОНЬ

ОБСТАНОВКА

После предудщей, столь активно проведённой ночи персонажи проведут следующее утро вновь в изнуряющих тренировках, готовясь ко второму лиговскому матчу, который состоится после полудня. Прежде, чем выйти на поле боя, все игроки найдут в своих шкафчиках огромную сумму наличных. Однако до начала матча, где внезапно обнаружится масса неисправностей оборудования, у них практически не будет времени обсудить это. После этого матча вечер опять будет в их распоряжении, что даст им шанс провести хоть какое-то расследование, если они того пожелают.

ИСТОРИЯ

И вновь Бандо разбудил вас, хотя на этот раз он и сделал это несколько позже обычного, дав вам

для отдыха на пару часов побольше. Он ничего не скажет, но его взгляд был достаточно красноречив, чтобы вы поняли, что он что-то подозревает о прошлой ночи и что вы пришли достаточно поздно.

Времени, которое он вам выделит, едва хватит подготовиться, прежде чем вы спуститесь в ангар, и вы почувствуете, что эти минуты заполнены до предела. Только после этого, стоя в передней части конюшни, он скажет вам о вашей ответственности за конюшню и команду. Он далеко не самый лучший управляющий во Вселенной, однако речь его возымела нужный эффект, даже если вы и заметили в ней некие изъяны – не настолько, чтоб говорить ему об этом (да и вряд ли он слушал бы вас). Особенно желчно он заметил, что к нему рвутся тысячи людей, и если контрактные обязательства для вас слишком тяжелы, вы можете уходить прямо сейчас. Этот человек сумел заронить в ваши души некоторое чувство вины.

В любом случае, вам не оставалось ничего иного, кроме как хором повторять “да, сэр” и “это никогда больше не повторится”. После этого вы вернулись к Мехам и провели в их кабинах долгие изнурительные часы боевой тренировки.

Прочитайте после того, как персонажи будут готовы начать свой следующий бой:

Вы прибыли в Хайвард почти за полтора часа до начала матча. В отличие от вашего последнего сражения, этот бой будет проходить не на арене, а на боевом стрельбище, протянувшемся на несколько сотен километров по пересечённой лесистой местности. Когда происходят бои, всякий раз огораживается “арена”, что гарантирует каждой команде неповторимость местности, а земле – восстановиться от опустошительных матчей БэтлМехов.

Итак, пришло время выйти на арену – у вас есть несколько минут сделать последние проверки. Едва техники закончили погрузку ваших последних боеприпасов, как прозвучали звуки марша – ваш сигнал на выход.

Прочитайте после того, как матч закончится:

Второй раз на этой неделе вы справлялись с поставленной задачей в условиях поломок оборудования, только на этот раз их типы изменились, и это стоило вам жизни. Также второй раз на этой неделе мистер Арагуа приносил свои извинения за эти неисправности. – Мы никогда не имели подобных проблем, – сказал он. – Арбогаст со своими командами неделями работает с вашими Мехами, но они по-прежнему не могут выявить причину этих поломок. Я не знаю... может быть, нам нужно где-нибудь поискать новые Мехи, либо для матчей на выбывание, либо для нового сезона. Честное слово, я не понимаю, что происходит. У нас никогда не было таких проблем...

Бандо, с другой стороны, был менее извиняющийся. Как и в прошлый раз, он указал на плохие и хорошие моменты боя, но закончил разбор боя на положительной ноте.

ЗА КУЛИСАМИ

После своего обычного утреннего ритуала принятия душа, одевания и поглощения пищи – плюс обычный разнос, – персонажи вновь забрались в кабины своих Мехов.

Несколько часов лёгкой тренировки и практики стрельбы привели к голодному урчанию желудков. Персонажи отдохнут и вновь будут готовы встретиться с противником.

Как только игроки позавтракают, персонажам нужно вернуться в свои апартаменты, чтобы переодеться в униформу команды. Как только они оденутся в блестяще раскрашенные комбинезоны (комбинация прыжкового костюма и хладожилета), каждый из них обнаружит, что кто-то положил в карманы их униформы по 10.000 кронеров.

У персонажей не будет времени обсудить это, поскольку за ними придут лакеи Бандо, чтобы отвести игроков в ангар. Перед уходом Бандо кратко переговорит со всей командой, включая и технический персонал. Затем персонажи усядутся в свои Мехи и направятся к месту своего следующего боя, в окружении остальной части технического персонала. Персонажи могут по пути решить обсудить свои «подарки», но они не рискуют этого делать, пока не окажутся на открытом воздухе. Даже если у них будет иметься уже запрограммированные, выделенные шифрованные каналы, Бандо сумеет каким-то образом их прослушать. Он не будет бить персонажам по рукам, но попытается подкачать им, что, возможно, они не заслужили победы или выхода в чемпионат – хотя эти его предположения будут иметь форму «вздорной» болтовни.

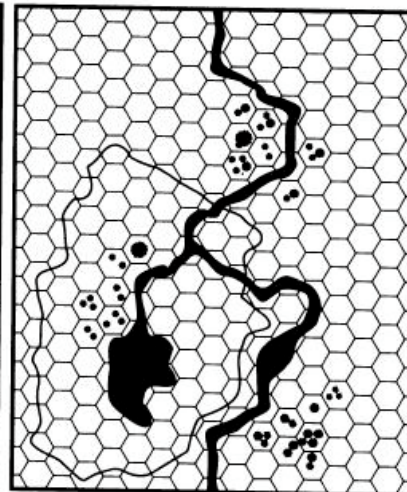
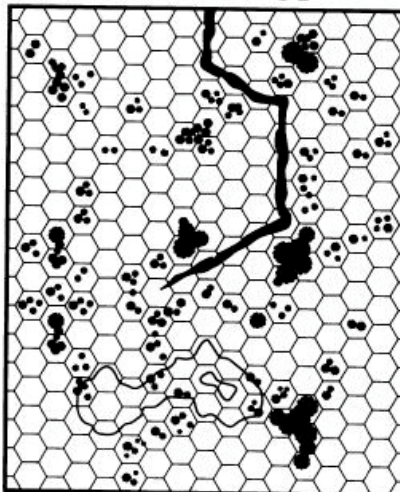
Арена для этого матча вновь расположена за пределами города, хотя на этот раз она и находится почти в часе езды от небольшого городка под названием Хэйвард. По пути персонажи заметят конвой их нынешних противников, которые пристроятся в хвост их собственной процессии. Эта команда, известная как «Титаны», значительно лучше, чем команда, с которой сражались персонажи в прошлый раз. У «Титанов» в последнее время некоторые неприятности, последовавшие за уничтожением двух их Мехов и ранения (сомнительного) их лучшего пилота. Однако «Титаны» по-прежнему имеют превосходный послужной список, и даже несмотря на то, что у них нет никаких шансов попасть в заключительные игры на выбывание, они будут всячески стараться превзойти другую команду.

Сражение

Нижеследующая карта даёт наглядное представление об игровой арене, каждый гекс карты – это 30 м. Точный тип ландшафта и его взаимодействие с правилами отыгрыша боя Мехов в ролевой игре устанавливается гейм-мастером.

Если гейм-мастер пожелает запустить этот сценарий как игру BattleTech, разложите карты как показано. Воспользуйтесь обеими картами из *BattleTech Map Set* или *BattleTech Map Set 2* из коробочного набора.

SCATTERED WOODS



MOUNTAIN LAKE

Как только игроки будут готовы, обе стороны должны сделать бросок на инициативу, чтобы определить, с какого направления (края карты) будет выходить на ранеу (карту) каждая сторона во время фазы движения хода 1. Независимо от того, кто вышел на арену (карту) первым, все боевые единицы обеих сторон должны входить на карту со строго противоположных сторон. Сценарий заканчивается, как только одна из сторон будет уничтожена.

Атакующий – это «Багряные каборитас». Персонажи и любые НИПы-члены этой команды, будут привязаны к нижеследующим Мехам (используйте столько Мехов, сколько человек в команде). Хотя гейм-мастер может захотеть позволить каждому персонажу использовать тот Мех, который он пилотировал до этого, он может изменить их привязку (но игроки вправе требовать от конюшни объяснения подобного действия).

1. GHR-5H *Grasshopper*
2. TBT-5N *Trebuchet*
3. AWS-8Q *Awesome*
4. MCY-98 *Mercury*
5. ON1-K *Orion*
6. QKD-4G *Quickdraw*

Защищающийся – это «Титаны». Размер защищающегося войска должен быть равен размеру войска атакующего (игроков). Войско защищающихся имеет следующие привязки Мехов:

1. Роберт Сафка, AS7-D Atlas

Атрибуты

STR 6	WIL 6
BOD 6	CHA 4
DEX 3	EDG 2
RFL 5	SOC 4
INT 4	Движение 11/21/42

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
 Стрельба/Человек/Лазер +2
 Стрельба/Человек/Пакета +2
 Восприятие +2

Пилотирование/Мех +3
Сенсорные Операции +0
Тактика/БэтлМех +1

2. Дональд Норт, НСТ-3F Hatchetman

Атрибуты

STR 7 WIL 5
BOD 7 CHA 5
DEX 4 EDG 3
RFL 5 SOC 3
INT 3 Движение 12/22/44

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
Стрельба/Человек/Лазер +3
Стрельба/Человек/Ракета +1
Восприятие +1
Пилотирование/Мех +3
Сенсорные Операции +0
Тактика/БэтлМех +1

3. Данни Норт, JM6-A JagerMech

Атрибуты

STR 5 WIL 7
BOD 5 CHA 6
DEX 5 EDG 3
RFL 6 SOC 2
INT 4 Движение 11/21/42

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +3
Стрельба/Человек/Лазер +1
Стрельба/Человек/Ракета +2
Восприятие +3
Пилотирование/Мех +1
Сенсорные Операции +1
Тактика/БэтлМех +3

4. Джина Рамирец, TBT-5N Trebuchet

Атрибуты

STR 5 WIL 3
BOD 5 CHA 5
DEX 5 EDG 7
RFL 6 SOC 3
INT 4 Движение 11/21/42

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +1
Стрельба/Человек/Лазер +1
Стрельба/Человек/Ракета +1
Восприятие +1
Пилотирование/Мех +3
Сенсорные Операции +1
Тактика/БэтлМех +0

5. Карри Брёнес, ASN-101 Assassin

Атрибуты

STR 3 WIL 6
BOD 3 CHA 6
DEX 5 EDG 4
RFL 5 SOC 4
INT 7 Движение 8/18/36

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
Стрельба/Человек/Лазер +2
Стрельба/Человек/Ракета +0
Восприятие +3
Пилотирование/Мех +1
Сенсорные Операции +2
Тактика/БэтлМех +4

6. Джером Голдсмит, BNC-3Q Banshee

Атрибуты

STR 6 WIL 5
BOD 7 CHA 6
DEX 4 EDG 3
RFL 6 SOC 2
INT 4 Движение 12/22/44

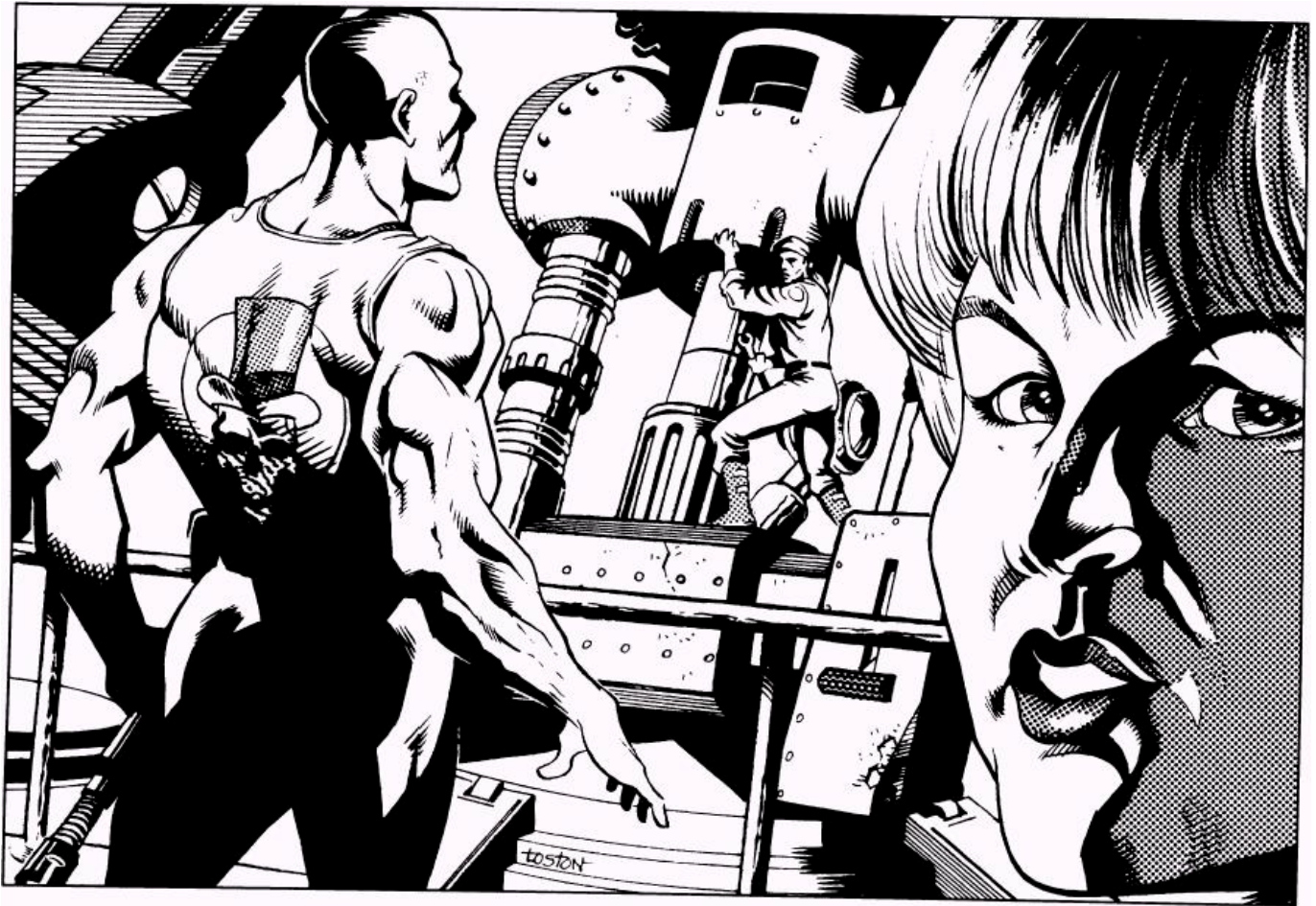
Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
Стрельба/Человек/Лазер +2
Стрельба/Человек/Ракета +1
Восприятие +2
Пилотирование/Мех +2
Сенсорные Операции +1
Тактика/БэтлМех +3

Покидание карты

В отличие от арены предыдущего сценария, это поле боя не имеет окружающих его непреодолимых стен. Поле боя на самом деле ограничают лишь весьма условный забор. Однако этот забор передаёт зашифрованный сигнал, который принимают бортовые системы участников боя. Поэтому каждый МехВоин, участвующий в этом матче, точно знает, где находятся границы поля боя. Любой Мех, который пересечёт одну из границ – или вынужденно, или в результате действий противника, – немедленно дисквалифицируется.

Любой Мех, покидающий арену по одной из этих причин, считается вышедшим из игры и уничтоженным (хотя Мех физически не получает повреждения). Если этот сценарий отыгрывается с использованием правил *BattleTech*, помимо запрета на покидание поля боя, никакой Мех не может двигаться через или заканчивать фазу движения в полугексе.



Неисправности

До начала игры гейм-мастер должен бросить 1D6 и разделить результат на 2 (округляя вниз), случайно выбрав таким образом число Мехов персонажей, которые будут страдать от неисправностей оборудования. После определения того, какие Мехи будут страдать от поломок, гейм-мастер затем должен случайным образом выбрать часть торса у каждого из них и, наконец, конкретное оборудование в этой части торса. Нельзя выбирать оборудование, которое может получить всего 1 критическое попадание, — кабину, корзины с боеприпасами, прыжковые двигатели, охладители и попадающие в эту категорию оружие. В один прекрасный момент по ходу матча данное оборудование выйдет из строя.

Гейм-мастер должен точно отслеживать, в каком Мехе произошла поломка. Если выбранное оборудование — это активатор руки, он выйдет из строя после 3-го хода, в котором данный Мех использовал эту руку для любого типа физической или оружейной атаки. Если это оружие, оно выйдет из строя после третьей стрельбы из него. Если это оборудование — активатор ноги, двигатель или гироскоп, оно выйдет из строя после 3-й фазы движения, в которой данный Мех использовал МР Бега (или Рывка). В игровых целях считайте такую поломку как если бы данное оборудование получило критическое попадание (отметьте его на рекордшите).

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Эта схватка Мехов будет сложной, особенно если один или больше Мехов будут испытывать проблемы с двигателем или гироскопом. Независимо от исхода боя, персонажи окажутся в превосходном положении. Если они выиграют один из своих следующих двух матчей, им гарантировано место в играх на выбывание. Если они выиграют оба матча, они автоматически получают пустой номер без жеребьевки (и 3 дополнительных дня для тренировок), что позволит им оказаться сразу во 2-м круге игр на выбывание.

СКЛАДЫВАНИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

ОБСТАНОВКА

Персонажи имеют 2 дня до следующего своего матча, который должен обеспечить им место в решающих играх на выбывание. В течении дня они будут усиленно тренироваться, но ночи, как обычно, принадлежат только им. Их умы будут заняты преимущественно разгадыванием загадок, которые им постоянно кто-то подкидывает.

ИСТОРИЯ

Вы постепенно привыкли к каждодневным изнуряющим тренировкам, но всё же настоящая жизнь у вас была ночью.

ЦИРКУЛИРУЮЩИЕ СЛУХИ

MoS Мудрости Улиц	Слух
0-1	«Этот парень шумит так, как будто является нашим постоянным клиентом. Он с компанией. Из какой-то конюшней, что ли».
2	«Мистер Смит? Ааа, этот парень здесь появляется довольно часто. Ему нравится много говорить о своей излюбленной конюшне. Кокомо? Покер? Покермо? Что-то вроде этого. Довольно часто составляет компанию карточных игроков. Любит болтаться с удачливыми пилотами Мехов».
3	«А, да, мистер Смит постоянно здесь обедает. Он всегда готов предложить вам что-нибудь. По-моему, на прошлой неделе он купил несколько пилотов Мехов из конюшни «Покопо». По три-вида я увидел, что эти парни <i>по-настоящему</i> стоящее вложение. Друг моего буфетчика в «Скорпионе»... сказал мне, что мистер Смит любит там появляться».
4	«Я вижу здесь мистера Смита пару раз в неделю. Он дал мне несколько контрмарок на матчи «Покопо». Однажды в мой день рождения он даже взял меня с собой в один из своих частных сюитов посмотреть матч. После боя мы пошли в «Скорпион» поболтать с некоторыми МехБанни, а затем направились в его офис в конюшне и встретились с некоторыми МехВоинами».
5+	«Это нужно было видеть. Появился некий человек. Семейный человек, я бы сказал, если вы знаете, что это означает. Но он также важная шишка в конюшне «Покопо». У него здесь масса дел. Его офис находится в конюшне, но я слышал, что он бывает там крайне редко. Любит проводить ночи в «Скорпионе». Это всё. Если я скажу вам что-нибудь ещё, я, вероятнее, всего вряд ли долго проживу».

Выйдя на улицу, вы могли найти всё, что хотели – будь то оборудование, информация или декаденс – и что можно было купить в городе Солярис.

ЗА КУЛИСАМИ

К тому времени, когда персонажи после своего матча с «Титанами» завершат «разбор полёта» и пресс-конференцию и вернутся в конюшню, будет уже почти 21-00. Задумчиво меряя своими шикарными ботинками пол конюшни, мистер Бандо просто порекомендует персонажам принять душ, поужинать и подготовиться к ночной прогулке. После неданого тяжёлого испытания он чувствовал, что игроки готовы просто взорваться, но Бандо не пугался такого поворота дел. Однако он не будет наступать на больные мозоли. Под конец он скажет им: «Завтра ваш день начнётся в 8-00, поэтому будьте в своих апартаментах к часу ночи».

Что выберут персонажи – целиком по их усмотрению. Наверняка они захотят выследить мистера Смита, или во всяком случае попытаются побольше отыскать информации о нём и на кого он работает. Их единственным ограничением будет то, что в их распоряжении только 2 вечера, чтобы разыскать хоть какую-нибудь информацию до своего следующего матча.

Поскольку перед персонажами открывается масса возможных выборов, это событие, в сущности, не имеет логической завершённости. Вместо этого гейм-мастер должен прочитать отрывок, соответствующий действиям персонажей.

Возвращение в ресторан «У Пита»

Если персонажи по-настоящему хотят отыскать причины происходящего, им остаётся только одно – начать поиск с ресторана, в котором они встречались с мистером Смитом. Хотя «У Пита» и не самый популярный ресторан в городе, у него имеется своя постоянная клиентура. Персонажам нужно будет только поговорить о нём в округе конюшни, чтобы найти его.

Когда они вернутся в ресторан, они обнаружат, что небольшое бистро забито посетителями даже после часа ночи. Меню ресторана явно

специализируется в том, что считается «классической итальянской кухней». Большинство блюд готовятся превосходно, что и объясняет постоянный наплыв клиентов. Если персонажи окажутся достаточно внимательными, они обнаружат небольшую табличку, на которой будет указано время работы ресторана – с 10 ч утра до 2 ч ночи.

Персонажи не будут настолько удачливы, что во время своих посещений ресторана наткнутся на мистера Смита или любого из его приспешников. Однако кое-какие мелочи натолкнут их на некие подозрения относительно мистера Смита. Если они спросят или помощника официанта, или одного из поваров, обслуживающих ближайший столик, они получат кое-какую ценную информацию. Чем больше денег они дадут, тем лучшую информацию они получат.

Персонажи могут делать каждый час Проверку Навыка Мудрость Улиц против базового целевого числа 14. Чем выше их MoS, тем лучше будет предоставленная информация (см. таблицу «Циркулирующие слухи»). За каждые 50 кронеров, которые они дадут помощнику официанта или повару, они получают к своему броску бонус +1. Однако за каждый успешный час, в который они продолжали расспрашивать о мистере Смите, они получают к TN дополнительный штраф +1 (персонал и патроны имеют тенденцию замолкать). Если персонажи довольно откровенно будут расспрашивать о мистере Смите, или продолжать задавать вопросы более 3 часов, они привлекут внимание двух «друзей» мистера Смита. Соответственно, если один или более персонажей выбрасывают немодифицированный результат «2», они привлекут внимание партнёров Смита.

Громилы Смита сильно удивят персонажей после того, как те покинут ресторан – они нападут на них из тонуших в тени углов. Для этой неожиданной встречи воспользуйтесь Крепышами №1 и №2 из *Дня, похожего на любой другой* (см. с. 106). Намерение громилы – проучить персонажей, оказавшихся слишком назойливыми, и поэтому они будут стремиться намять им бока, а не убить их.

После драки и если персонажи сумеют обыскать одежды громил, они обнаружат множество улик. Среди предметов в их карманах окажется дешёвая карманная зажигалка из «Скорпиона», весьма популярного места постоянных сборищ пилотов Мехов. Также они найдут у каждого из них электронные пропускные карточки. Эти карточки позволяют проникать сквозь систему безопасности конюшни «Покопо», но поскольку карточки не маркированы, персонажи не будут знать, от чего они.

Обследование сборищ МехВоинов

После обследования ресторана «У Пита», персонажи могут попытаться найти некоторые клубы местных МехВоинов, которые могли бы дать наводки на мистера Смита. Конечно, если они услышат от кого-нибудь название «Скорпион», они могут решить направиться туда. Если нет, они будут разыскивать мистера Смита по старинной методе: обследовать каждый ночной клуб, который они смогут найти. Если они будут вынуждены пойти на подобный метод, им нужно будет делать Проверку Навыка Мудрости Улиц против TN 12 при посещении каждого клуба. Успех означает, что они узнают, что Смит любит появляться в «Скорпионе»; МоС 5+ (бросок 17+) принесёт персонажам бизнес-карту Смита, вместе с номером его сотового и местонахождением его офиса в конюшне «Покопо». Если какой-нибудь персонаж выбросит немодифицированный результат 4 или меньше, один из тех, с кем они говорят, проинформирует приспешников мистера Смита о том, что кто-то интересуется его делами. Если они в течении этого события не повстречались с двумя головорезами, эта стычка произойдёт сейчас (см. *Возвращение в ресторан «У Пита»*, с.114).

«Скорпион» – недавнее добавление в ночную жизнь Силезии. Это – «подпольный» клуб, который обслуживает весьма специфический народ – МехВоинов и «высокопоставленных» членов конюшен. Персонажи будут испытывать некоторые проблемы при попытке попасть туда, особенно если они к этому времени выиграют все свои битвы СЛНК.

Оказавшись внутри, они практически сразу же заметят мистера Смита. Он будет сидеть за столиком, который считается только «его», окружённый разношерстной группой пилотов Мехов и МехБанни, вместе с несколькими своими приспешниками. Он провёл последние 2 ночи в этом клубе, выпивая и участвуя в вечеринках до самого закрытия клуба в 3 ч ночи.

Хотя персонажам не составит никакого труда присматривать за мистером Смитом, им нужно будет озаботиться своим инкогнито, чтобы Смит не заметил их. За каждый час, проведённый в клубе, гейм-мастер должен сделать бросок для Проверки Восприятия мистера Смита и двух его приспешников (считайте, что с ним находятся Крепыши №3 и №4, их статистику см. с.106-107). Каждый час каждый из них должен сделать бросок для замечания каждого персонажа. Базовое TN этих бросков – это сумма INT и RFL персонажа, изменённое на +4 из-за клубной атмосферы. Если персонажи соберутся вместе в группу из 2-х или более человек, модифицируйте броски Восприятия бонусом +1 за каждого персонажа, увеличивающего численность группы свыше 2-х человек.

Если мистер Смит или один из его головорезов заметит персонажей, Смит пригласит их за свой столик. Он представит их каждому из гостей за его столиком, и каждый персонаж привлечёт внимание своего собственного МехБанни. Смит безоговорочно откажется обсуждать какие-либо дела, но закажет напитки для каждого из

персонажей. Если мистер Смит подозревает, что персонажи кое о чём догадываются, он приставит к ним двух своих громил, надеясь быстро и тихо обезвредить их, пока они пьют напитки (для большей информации см. *Возвращение в ресторан «У Пита»*, с.113).

Мистер Смит считает «Скорпион» «безопасной» зоной, и поэтому, пока вокруг нет никого из посторонних, будет свободно обсуждать со своими приспешниками дела. Для шифровки их разговора никаких электронных устройств не предусмотрено. Смит просто считает, что громкая музыка и относительная неизвестность клуба являются достаточной защитой. Поэтому Смит будет рассказывать своим коллегам о происшествиях с персонажами в прошлые две ночи. Он просто даст понять, что уже купил результаты двух следующих матчей, что не позволит конюшне «Багряный вуду» выйти в круг решающих игр на выбывание. Он также намерен, что у него имеется запасной план: просто кто-то в конюшне в нужный момент вызовет в Мехах поломки.

Офис мистера Смита

Мистер Смит имеет в конюшне «Покопо» офис. Хотя он и редко им пользуется, предпочитая проворачивать «семейные» дела где-нибудь в другом месте, он здесь всё-таки появляется. Абсолютно ничего незаконного в своём офисе он не держит. Однако он в своём офисе слишком самонадеян и поэтому неряшлив в мелочах. На его столе лежит записная книжка, в которую он занёс важных знакомых. В списке имеются имена Арагуа, Арбогаста и Бандо (хотя персонажи, проводящие в его офисе обыск, заметят этот факт только после успешной Проверки Навыка Восприятие против TN 11).

Мистер Смит также хранит базовые файлы о каждом из «членов семьи», которым он платит как служащим конюшни «Покопо». Персонажи могут получить электронную копию этих файлов, но эти файлы содержат не более чем общую информацию. Персонаж с бонусом Навыка Компьютеры +2 или больше может использовать другие источники получения большей информации об этих людях, но этот процесс займёт от 2 до 4 часов. Если персонажи всё-таки пойдут на это, они в конечном счёте обнаружат, что люди, напавшие на них в ресторане, на данный момент наняты мистером Смитом. Они также обнаружат, что в этих файлах есть и Арбогаст, хотя его имя будет значиться в группе бывших служащих (он оставил службу на «Покопо» 2 года назад).

Помимо этих улик, игроки обнаружат, что мистер Смит имеет явный интерес и ко многим другим вещам. У него имеется масса оборудования, которая позволяет проектировать три-вид с практически любого известного канала, как на Солярисе 7, так и с других миров. Бар в офисе пуст, если не считать лучших напитков и вин, какие только можно найти в известном пространстве. Коробочка с сигарами и другими курительными предметами с дюжины различных миров стояла так, будто это был жертвенник. Вся фурнитура была импортная, изготовленная из лучших сортов дерева и кожи. Рядом со стенным шкафом, где Смит хранил множество деловых и выходных костюмов, на стене висел древний круг для дартса. Если игроки будут достаточно внимательны, они также обнаружат под импровизированным жертвенником сейф. Этот механический сейф (для взлома TN 16) содержит 250.000 кронеров наличными и массу других предметов (остальное содержимое сейфа должен определить гейм-мастер).

Хотя персонажи достаточно свободно могут найти информацию в офисе мистера Смита, получить её будет довольно сложно. Конюшня «Покопо» находится в нескольких километрах к юго-западу от города Солярис, в старом промышленном парке. Весь комплекс окружает электрифицированный забор, постоянно патрулируемый вооружёнными охранниками. Несколько старых зданий было приспособлено под гигантские ремонтные ангары Мехов, а некоторые другие сейчас используются как хранилища или боевые стрельбища. Единственное новое здание находится в центре этого парка, здесь располагается администрация и исполнительные офицеры конюшни. Офис Смита находится именно в этом здании. На ночь в конюшне включается охранная система, но допущенный персонал имеет пропускные карточки, позволяющие им входить практически в любое здание конюшни.

Если персонажи захотят нелегально попасть в этот парк, им нужно будет взломать несколько контуров системы безопасности. Во-первых, это забор, который, правда, достаточно просто перелезть. Затем идут охранники периметра (см. Крепыш №2, с.106), представляющие собой несколько большую угрозу. Оказавшись внутри, персонажам нужно будет незаметно пробраться в офисное здание, а затем взломать электронный замок (TN 12). Внутри офисное здание патрулируется парой человек из службы безопасности (см. Крепыш №1, с.106), а наиболее секретные области находятся под наблюдением три-вид-камер (какие конкретно области находятся под наблюдением и каким способом поднимается тревога – указывает гейм-мастер). Взломать офис мистера Смита несколько сложнее, чем взломать замок (TN 14).

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Персонажи не должны иметь слишком много проблем в нахождении мистера Смита и его офиса. В их пользу работает один факт: головорезы используют тактику запугивания (и подкупа) и не ожидают никаких затруднений. Даже если мистер Смит даст персонажам подсказку, где его можно найти, он будет считать, что двух его громил будет достаточно, чтобы пресечь любые распросы.

Персонажи в этом сценарии будут иметь лишь несколько настоящих сложностей. Охрана конюшни «Покопо» будет колебаться в принятии решения – вести ли огонь по персонажам, даже если они крикнут им, чтобы те бросили оружие. Однако охрана будет опасаться персонажей и для их обезвреживания воспользуется не смертельным оружием (станнеры и соник-станнеры, см с.135 и 139, МВЗ).

Если персонажи будут убиты или серьёзно ранены при попытке прорваться в конюшню «Покопо», работа мистера Смита будет выполнена – «Багряные каборитас» в лиге будут дисквалифицированы, а «Багряный вуду» останется не более чем воспоминанием в СЛНК. С другой стороны, если персонажи будут просто схвачены охраной «Покопо», мистер Смит будет иметь с персонажами ещё одну беседу. Однако этот разговор будет гораздо более серьёзным – персонажи имеют крупную сумму денег мистера Смита, которой они с ним и повязаны. Он также предупредит их, что ему не нужно использовать крайние меры, чтобы убедить персонажей следовать его «небольшим просьбам» в их

следующих двух матчах. В доказательство приспешники мистера Смита довольно сильно избытуют персонажей: во время избиения персонажи окажутся в нокауте и получают каждый по 2 Лёгких Ранения, что ещё больше осложнит их следующий матч. Головорезы мистера Смита не будут бить по головам и рукам, дабы как можно надёжнее скрыть свидетельства «внушения» (синяки и прочее).

В ОКРУЖЕНИИ ПРЕДАТЕЛЕЙ

ОБСТАНОВКА

Когда персонажи вернутся в конюшню, они обнаружат Арбогаста за работой – он будет ремонтировать их Мехи, причём в одиночку. Как только они с ним переговорят, они поймут, что против них работает Бандо и кто именно усаивает поломки на их Мехах. Они начнут работать быстрее не только потому, что нужно собрать доказательства их деятельности, но и потому, что нужно восстановить нанесённые их Мехам повреждения.

ИСТОРИЯ

Вот прошла и ещё одна ночь после предложения мистера Смита, и вы вновь вошли в конюшню через главный ангар Мехов. Народа в ангаре не было, что удивило вас. Но вы припомнили, что никто из МехВоинов конюшни – за исключением вас – на следующей неделе не сражается. Поэтому, как только команды техников опередили своё расписание, Бандо отправил большинство из них домой. Даже Арбогаста.

Бросив последний взгляд на свои Мехи, вы направились к лифтам, чтобы разбестись по апартаментам. Оглядываясь в прошлое, вы отметили каждую новую выбоину, каждую царапину и каждую новую бронеплиту, появившиеся на ваших машинах с тех пор, как вы сели на них. Но пока вы в задумчивости стояли рядом с Мехами, вы заметили, что несколько панелей доступа, которые должны быть закрыты, широко открыты, и поэтому вы двинулись ближе, чтобы разузнать, в чём дело. И тут вы услышали позади одного из ваших Мехов звук отворачивания гайки.

ЗА КУЛИСАМИ

Как только персонажи дойдут до места за их Мехами, они обнаружат там не только массу запчастей и миомерных связок, но также и Арбогаста и его помощника, ковырявшегося за мобильным верстаком.

Арбогаст в момент прихода персонажей будет ремонтировать их Мехи, и он скажет им об этом, если они спросят его. Если же они спросят его, почему же он до сих пор работает за верстаком, он скажет, что не хотел бы, чтобы Бандо видел, что он до сих пор ремонтирует их Мехи: «Он будет просто неистовствовать! Ведь он приказал нам разъехаться по домам!» Его помощник скажет то же самое, независимо от того, будут ли их персонажи расспрашивать вместе или по отдельности.

Если персонажи продолжат расспрос, они узнают некоторые поразительные факты. Арбогаст не сумеет подыскать соответствующие запчасти, пока персонажи будут находиться рядом с ним; затем окажется, что их нет и ему пришлось раскурочить другое оборудование и соорудить нечто на скорую руку.

Неожиданно в неподходящий момент в ремонтном ангаре повился Бандо и начинал лично осматривать каждый Мех, что делает каждый день. После того, как Арбогаст в предыдущий день сделал последнюю проверку Мехов, Бандо отправил его домой, даже несмотря на его протесты, что он не успел закончить ремонт над системой охлаждения *Awesome'a*. Арбогаст спустя полчаса вернулся, но Бандо вновь, не отрываясь от проверки Мехов, отослал его обратно, на этот раз дав чётко понять, чтобы тот шёл домой и не возвращался до наступления следующего дня или пока не будет новой работы.

Тем не менее, Арбогаст вернулся уже прошлой ночью вместе со своим помощником/закадычным другом, чтобы всё-таки доделать систему охлаждения. Они нашли ещё несколько механических неисправностей и сразу приступили к работе по их ремонту. И именно в этот момент их и застали персонажи.

В этот момент персонажам нужно выстроить некий план действий. Им нужно определить, что неисправно, но в то же самое время они, вероятнее всего, захотят быстро расспросить Бандо.

Выстраивание предположений в единую, слаженную схему приведёт персонажей к пониманию того, что их следующая победа гарантирует им место в играх СЛНК на выбывание, а это, в свою очередь, гарантирует шумный успех и известность. В отличие от любой другой главы этого приключения, обстоятельства в конце концов потребуют от гейм-мастера детально обрисовать, что происходило с персонажами в конюшне и как долго персонажи этим занимались. Персонажи должны управиться с этой главой к 9-30 утра, прежде чем будут абсолютно готовы к своей следующей битве.

Офис Бандо

В отличие от большинства МехВоинов конюшни, Бандо не жил в ней. Он жил в нескольких километрах от неё, в шикарном апартаменте, с женой. Однако у него имелся в здании конюшни офис. В большинстве случаев, во время его отсутствия никто не имеет права там появляться. На двери замка нет, но огромного уважения, которым пользуется этот человек у большинства персонала конюшни, достаточно, чтобы никто не хотел нарушать этого неписанного правила.

Офис Бандо большой и элегантно украшен фотографиями из его карьеры в качестве соляриисского пилота Мехов и тех многих конюшен, в которых он работал после завершения карьеры. Вся фурнитура – из твёрдых пород дерева и/или кожи. Детальное обследование офиса, или как минимум стола и любых незакрытых выдвижных ящиков, не даст никаких свидетельств противозаконных деяний, хотя персонажи и найдут несколько заявочных форм, некоторые из них будут законны, некоторые – нет.

Полудюжина регистрационных кабинетов в офисе будет закрыта (TN 12). Внутри этих кабинетов находятся преимущественно твёрдые копии обычных файлов конюшни: личные дела, банковская и кредитная информация, распоряжения о покупках и т.п. Персонажу нужно потратить минимум 2 часа, чтобы полностью просмотреть каждое дело, в них они не обнаружат

ничего ценного. В двух нижних выдвижных ящиках одного из регистрационных кабинетов будет находиться огнестрельное оружие, портативный набор инструментов и практически использованный подрывной набор (несколько детонаторов, таймеры и т.п. есть, но нет самой взрывчатки).

Внутри выдвижных ящиков его стола (закрыты, TN 14) находятся более секретные данные, хотя вновь среди них не будет ничего предосудительного. Однако персонажи найдут несколько чипов с данными. Один из них будет содержать детальные чертежи арены, на которой будут сражаться персонажи в своём следующем матче. Ещё один, зашифрованный (TN 16) содержит сведения о личном финансовом состоянии Бандо, последняя запись датируется прошлой неделей. Подробный анализ этой информации (который займёт 1,5 ч) раскроет тот факт, что Бандо разорён, но осуществляет выплаты внешним кредиторам, действуя в качестве менеджера конюшни.

Проверка компьютера Бандо (защищён паролем, TN 14) раскроет тот факт, что он регулярно делает электронные расчёты минимум с 5-ю банками. Немного покопавшись в сведениях о каждом банке (для каждого из банков TN 14), игроки обнаружат, что 3 из них связаны с мафией. Бандо на своём компьютере также хранит базу данных личных знакомых (зашифрована, TN 16). Вместе с обычными типами знакомых, которые можно было ожидать, Бандо выделил мистера Смита в файл «наиболее близкие знакомые».

Если персонажи расскажут об этом в конюшне, очень немногие поверят им, что Бандо предатель. Шанс, что эти люди выступят против Бандо, равен всего лишь 25% (в любых обстоятельствах). Поверят персонажам только Арбогаст и несколько его наиболее преданных техников. Однако если персонажи постараются привлечь на свою сторону Арагуа (который находится дома и спит), он согласится посмотреть на эти сведения, угрожая персонажам расстрелом, если это не так. Однако улики убедят Арагуа в том, что Бандо виновен.

Допрос саботажника

Бандо не будет в конюшне, когда персонажи вернутся со своих поисков; он будет спать дома, из контекста становится ясно, что у персонажей нет шанса выиграть свою следующую битву. Если персонажи позвонят ему и представят улики, вынудив его прибыть в конюшню, он сразу же направится туда.

Если с Бандо конфронтируют только персонажи, он высказет удивление и сразу же пошлёт их куда подальше. Он очень будет ругаться из-за того, что игроки вломились в его офис, а также из-за того, что Арбогаст не выполнил его приказов. Он продолжит орать на игроков в любом случае, особенно если он узнает от них ещё что-нибудь. Разговор будет протекать в этой манере, но Бандо не будет отвлекаться на факты (или на предположения), просто отвергнет все их обвинения, ведя напыщенную речу. Бандо будет напуган, но это будет его единственный способ избежать пули в висок. К сожалению, действуя подобным образом (выпроводив персонажей), он обернёт против себя часть персонала конюшни, и они помогут персонажам в расспросах.

Если, вместо этого, персонажи будут иметь на своей стороне во время конфронтации Арагуа, он будет вести себя крайне спокойно, во всяком случае вначале (он знает, что со своим характером он не сможет запугать его). Арагуа предложит всем пройти в конференц-зал, чтобы обсудить сложившуюся ситуацию. Как только Арагуа выдвинет обвинения против Бандо, он начнёт влиять, особенно если перед ним будет персонал конюшни.

В любом случае, он будет продолжать загонять его в угол, пока у него будет такая возможность. Не имея возможности логически возразить на выдвинутые обвинения и поэтому тратя большую часть своей энергии на выпренность речи, он, в конце концов, взорвётся и, выхватив оружие, направит его на своих обвинителей (он сделает это сразу же, если кто-нибудь начнёт свонить в полицию). Он попытается сделать всё возможное, чтобы скрыться, а стрелять будет только в случае необходимости. Однако стрелять в Арагуа он не будет (эти двое зашли в совместной истории слишком далеко).

Как только игроки задержат его, они явно увидят, что Бандо испуган. Если его допрашивать, он в конце концов сломается, но продолжит драться. Он только скажет, что он был вынужден так поступать, поскольку залез в очень крупные долги, но так просто имя своего знакомого он не выдаст. Если при допросе Бандо персонажами присутствует Арагуа, это принесёт бонус +2 к их Проверкам Навыка Допрос. За каждый час допроса персонажи получают +1 к своим Проверкам Навыка Допрос, но каждый такой час отнимает у них время на ремонт.

Если и когда он сломается, он расскажет персонажам, что он оплатил саботаж их Мехов человеку по имени Кальвин («помощник» мистера Смита), но смерть изначальной команды была на совести террористов-бомбистов. Он расскажет также, что этот гагстер имеет в СЛНК своего человека; Арагуа играет не с ним, поэтому они убедятся в том, что Бандо займёт пост Арагуа, когда станет достаточно опытным менеджером.

Бандо также скажет игрокам, что в точности он привёл в неисправное состояние на их Мехах. Если расспросить его о подрывном наборе в его офисе, он замолчит. Персонажам нужно будет сделать ещё один успешный Тест Противодействия Навыков (с соответствующими модификаторами, приведёнными выше), чтобы заставить его рассказать о том, что он планировал заложить взрывчатку на арене, где должны будут сражаться игроки (где точно – см. *Бомба*, с.119). Эта бомба уничтожит и пресс-сют, и дюжину или больше частных VIP-комнат. Бомба без таймера, она активируется посредством дистанционного пульта, если персонажи выиграют, прерывая матч (отсрочив его на неопределённое время, пока арена не будет отремонтирована или не будет выбрана другая площадка для матча). Анонимный звонок после взрыва заявит, что бомба была заложена дэвионовской террористической ячейкой.

Детонатора у Бандо нет – этим занимается один из приспешников Кальвина. Человек, у которого находится детонатор, проинструктирован насчёт снятия бомбы, если появится полиция и/или будет выбрана другая арена. Этот человек также наблюдает за каналами безопасности арены и подорвёт бомбу, если услышит какой-нибудь беспорядок в зоне обслуживания, где и была установлена бомба.

Бандо ничего не знает о подкупе – деньгах, которые подбрасывали персонажам.



РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Различные кусочки этого подразделения, наконец, собрались вместе. Игроки должны иметь достаточно информации, чтобы понять, что же происходит и кто подстроил всё это. Если по какой-либо причине персонажи не получают сведений, что за большинством их неприятностей стоит Бандо, нужно дать им кое-какие подсказки (если у них имеется хотя бы несколько успешных Проверок Навыка Восприятие), но под конец этого приключения нужно уменьшить ХР, которыми будут награждены игроки.

Если по какой-либо причине персонажи не получают шанса допросить Бандо, у них по-прежнему будет иметься 2 возможности узнать, кто же конкретно стоит за саботажем их Мехов. Во-первых, они могут просто запустить двигатели своих машин и попытаться поуправлять ими, потренировавшись в полноценном боевом упражнении на стрельбище конюшни. Второй выбор – это просмотр охранной видеосъемки ангара, которая и покажет, что это сделал именно он (в этом случае вы можете слабо намекнуть, что ангар находится под наблюдением камер видеослежки). Однако, чтобы определить, что точно делает Бандо, нужно приложить некоторые усилия, поскольку камеры всего лишь покажут, что в ангар вошёл человек, а не его конкретные действия.

Хуже всего, если персонажи не получают возможности допросить Бандо, – они тогда не найдут бомбу. В этом случае персонажам нужно в конце концов раздобыть твёрдую копию чертежа арены, на котором будет явно указано местонахождение бомбы. Конечно, они не знают, что означает эта метка, но в то же самое время они ведь обнаружат рядом с чертежом почти использованный подрывной набор, что и натолкнёт их на нужные мысли.

КАРМИЧЕСКОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

ОБСТАНОВКА

Этот заключительный инцидент собирает воедино все события этого приключения, но оставляет несколько зацепок для последующих приключений. Прямо перед матчем персонажи опять обнаружат огромные суммы денег, на сей раз они будут сопровождаться запиской с указанием, как им надо будет вести себя в бою, и обещанием ещё больших денег в будущем. Им нужно также решить, что делать с бомбой, которую залодил Бандо.

ИСТОРИЯ

Наступил весьма важный для вас день – важный во многих отношениях. Выиграв этот матч, вы попадаете в заключительные игры лигвского чемпионата. Вы также озабочены и своими Мехами – все ли поломки вы устранили, или в ходе боя выяснится что-нибудь неприятное. И что делать с Бандо? Вы *на самом деле* считаете, что всё это его рук дело? А что же тогда тот головорез – сколько ещё петель *они* закинули на ваши шеи?

И вы *уверены*, что Солярис 7 – это то место, которое вам нужно?

ЗА КУЛИСАМИ

Если он не будет уже находиться в конюшне, Арагуа появится там в 5-45 утра и потребует

немедленного объяснения, почему Мехи всё ещё ремонтируется, когда вот-вот состоится матч? Весь технический персонал будет в сборе в 7-00 утра, и, если нужно, Арагуа попросит их помочь завершить ремонт и привести Мехи в боевую готовность. Арагуа поместит Бандо под домашний арест в одном из своих офисов, приставив к нему пару охранников из конюшни (поскольку он знает о саботаже).

Не зависимо от того, что с ремонтом, Арагуа потребует, чтобы персонажи бросили все дела к 9-30 утра. Он отправит их чего-нибудь перекусить, а затем принять душ. Если персонажи начнут возражать, он просто скажет: «В нашем распоряжении находится весь технический персонал конюшни, и они приведут ваши Мехи в боевую готовность. А стресс перед матчем вам вовсе не на руку».

Персонажи к 10-00 вернутся в ангары, чтобы забраться в Мехи и выйти на арену. И вновь, едва они оденут свою униформу, они обнаружат конверты, набитые деньгами, на этот раз в них будет по 40.000 кронеров и записка: «Победа важна не всегда. Однако возможно продолжение получения конвертов, подобных этим».

И вновь персонажам придётся принять важное решение. Будут ли они сражаться, как им сказали, и возьмут деньги, или же попытаются выиграть и наверняка столкнутся с гневом мафии. Гейм-мастер должен дать игрокам некоторое время, чтобы они посоветовались друг с другом, но персонажи должны понимать, что в их распоряжении считанные минуты, прежде чем они покинут ангар.

Появление босса

Если игроки решат принести подброшенные деньги Арагуа, он будет по-настоящему шокирован, но у него будут некоторые соображения, откуда они появились. По пути персонажей на арену он поговорит с ними по одному из своих личных, зашифрованных каналов. Некоторое время назад между «Багряным вуду» и конюшней «Покопо», за которой стояли люди при деньгах, вспыхнула вражда. Он также подозревал, что эти люди были связаны с мафией.

Арагуа быстро предложит план, но перед изложением его персонажам сошлётся на регламент лиги и статистику всего сезона. Сделав это, он проинструктирует персонажей относительно поведения в матче. После этого персонажи встретятся со своим контактным лицом и попытаются инкриминировать ему и конюшне «Покопо» преступление (см. *Обман*, с.123).

Арена

Вся команда «Багряные каборитас» появится на арене за 45 минут до начала матча (время по расписанию – 12-00 дня). Сами персонажи могут войти на арену в любое время после 8-00 утра, поскольку у них имеется свой командный пропуск. Арагуа выдаст эти пропуска перед самым началом матча, но любой персонаж в любое время может попросить его выдать ему пропуск.

Пропуски позволят персонажам попасть внутрь арены, но это не предоставляет им доступа в зоны обслуживания арены. Для этого, как только они окажутся внутри арены, им нужно переодеться в униформу службы безопасности и/или получить требуемые пропуска.

В зонах обслуживания арены снуют в буквальном смысле слова сотни техников и представителей обслуживающего персонала. Персонажи могут получить туда доступ или ставив чьи-нибудь униформу и пропуск, или переговоры с шефом службы безопасности арены. Первыми приказами шефа будет очистка арены и вызов сапёрной команды, хотя персонажи и могут попытаться убедить его не делать этого.

Если же персонажи будут пытаться проникнуть на арену после прибытия всей команды, то окажется, что у них очень мало времени на поиск бомбы. Потребуется минимум 10 минут, чтобы проверить арену в сопровождении аренных и лиговских официальных представителей (это событие, в котором *должны* участвовать все участники данного матча), и ещё 10-15 минут, чтобы достичь то место арены, где Бандо заложил бомбу. Это время, конечно же, не входит в то время, которые игроки затратят на поиск подходящей униформы и пропусков.

Персонажам нужно будет принять решение – что они будут делать с бомбой и как вести себя в матче (особенно если они решили выждать, пока на арену не прибудет вся команда, а уже потом озаботиться обезвреживанием бомбы). Они могут разбиться и сразаться в матче с меньшим числом участников, или же могут нанять для помощи кого-нибудь из персонала конюшни. Арбогаст может пилотировать Мех (хотя и плохо), но он ловко обращается с любой электроникой. Он поможет обезвредить бомбу, но только если его будут сопровождать один или больше персонажей (по меньшей мере один из них должен уметь обращаться со взрывчаткой или знать подрывное дело). Персонажам может помогать и другой персонал конюшни, но все эти НИПы малоопытны – в конце концов, в центре приключения стоят ведь персонажи, и поэтому только они могут принимать ответственные решения и идти на риск. Доступны ли НИПы (если вообще имеются), решает гейм-мастер. Также, если нужно, именно гейм-мастер должен сгенерировать НИПов.

Бомба

Бандо разместил бомбу приличного размера (10 кг С8) в зоне обслуживания за рядом частных кабинок, чуть ниже комнат для прессы. Эти кабинки принадлежат нескольким выдающимся гражданам Силезии, что делает заявление о подложенной дэвионовской группой бомбе ещё более правдоподобным. Бандо и его приспешники хотят не только прервать матч (если смогут), но и возложить обвинения на кого-нибудь другого. Убив не только группу лиранцев, но и массу представителей прессы, они надеялись, что в прессе сразу же начнётся истерия и давление на дэвионовцев. В конце концов, эта специфическая мафиозная семья имеет глубокие корни в лиранском государстве и поэтому пользуется любым удобным случаем, чтобы подорвать Федеративные Солнца.

Бомба сделана профессионалом, хорошо спрятана и имеет несколько ловушек. Само устройство спрятано за закрытой электронной панелью доступа, к нему присоединён провод; если панель

открыта, а провод не отсоединён, бомба взрывается. Замок панели доступа имеет TN 10, поэтому любой, кто имеет Навык Системы Безопасности или любой технический Навык (TN 8), может легко обезвредить этот провод.

Сама бомба не может быть снята, пока не будет обезврежена, т.к. простой ртутный выключатель, если будет снят, сразу же обезвредит устройство. Попытаться обезвредить бомбу может любой персонаж с Навыком Разрушительность, Системы Безопасности, Техника/Средства Связи или Техника/Электроника. Имеющий Навык Разрушительность должен сделать бросок против TN 20, а персонажи с любыми другими приведёнными Навыками должны сделать бросок против TN 24. Базовое время, необходимое для обезвреживания этого сложного устройства, – 10 минут.

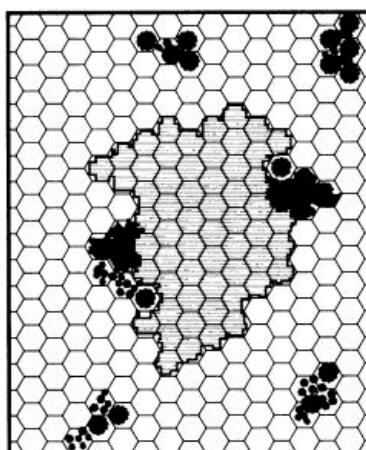
Бой

Нижеследующая карта даёт наглядное представление об игровой арене, каждый гекс карты – это 30 м. Точный тип ландшафта и его взаимодействие с правилами отыгрыша боя Мехов в ролевой игре (с.28) устанавливается гейм-мастером.

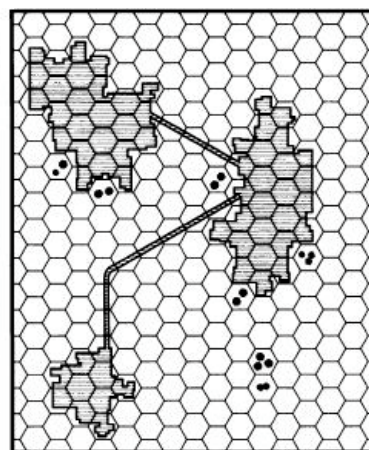
Если гейм-мастер пожелает запустить этот сценарий как игру *BattleTech*, разложите карты как показано. Воспользуйтесь обеими картами из *BattleTech Map Set* или *BattleTech Map Set 2* из коробочного набора.

Как только игроки будут готовы, обе стороны должны сделать бросок на инициативу, чтобы определить, с какого направления (края карты) будет выходить на ранеу (карту) каждая сторона во время фазы движения хода 1. Независимо от того, кто вышел на арену (карту) первым, все боевые единицы обеих сторон должны входить на карту со строго противоположных сторон. Сценарий заканчивается, как только одна из сторон будет уничтожена.

Атакующий – это «Багряные каборитас». Персонажи и любые НИПы-члены этой команды, будут привязаны к нижеследующим Мехам (используйте столько Мехов, сколько человек в команде). Решение о том, какой персонаж пилотирует какой Мех, остаётся за гейм-мастером, но помните, что «Багряный вуду» хочет, чтобы победа была за персонажами, и поэтому конюшня сделает привязку Мехов на основе соответствующих Навыков игроков.



CITYTECH



CITY RUINS

Однако, как было сказано выше, хотя гейм-мастер и может позволить каждому персонажу использовать Мех, который он пилотировал до этого, он может изменить их привязку (но игроки вправе требовать от конюшни объяснения подобного действия).

1. GHR-5H *Grasshopper*
2. TBT-5N *Trebuchet*
3. AWS-8Q *Awesome*
4. MCY-98 *Mercury*
5. ON1-K *Orion*
6. QKD-4G *Quickdraw*

Защищающийся – это «Вискориты». Размер защищающегося войска должен быть равен размеру войска атакующего (игроков), включая МехВоинов, которые обезвреживают бомбу.

1. Даниэль Айде, JM6-A JagerMech

Атрибуты

STR 4	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 4	EDG 7
RFL 5	SOC 4
INT 5	Движение 9/19/38

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +1
 Стрельба/Человек/Лазер +5
 Стрельба/Человек/Ракета +2
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +4
 Сенсорные Операции +0
 Тактика/БэтлМехи +0

2. Чедвик Хайнц, MON-67 Mongoose

Атрибуты

STR 3	WIL 4
BOD 5	CHA 3
DEX 7	EDG 5
RFL 5	SOC 3
INT 7	Движение 8/18/36

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +3
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +1
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +3
 Тактика/БэтлМех +4

3. Дэвид Восс, THG-10E Thug

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 4	CHA 5
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 3
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
 Стрельба/Человек/Лазер +4
 Стрельба/Человек/Ракета +1
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +1
 Тактика/БэтлМех +3

4. Лейф Новак, ZEU-6S Zeus

Атрибуты

STR 4	WIL 6
BOD 6	CHA 5
DEX 5	EDG 3
RFL 7	SOC 3
INT 4	Движение 11/21/42

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +2
 Стрельба/Человек/Лазер +2
 Стрельба/Человек/Ракета +1
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +3
 Сенсорные Операции +1
 Тактика/БэтлМех +3

5. Чад Хильке, PNT-9R Panther

Атрибуты

STR 5	WIL 4
BOD 6	CHA 6
DEX 5	EDG 3
RFL 3	SOC 4
INT 7	Движение 8/18/36

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +1
 Стрельба/Человек/Лазер +1
 Стрельба/Человек/Ракета +4
 Восприятие +3
 Пилотирование/Мех +1
 Сенсорные Операции +3
 Тактика/БэтлМех +3

6. Джон Кильман, GLT-4L Guillotine

Атрибуты

STR 3	WIL 6
BOD 5	CHA 6
DEX 4	EDG 6
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 9/19/38

Навыки

Стрельба/Человек/Баллистика +4
 Стрельба/Человек/Лазер +2
 Стрельба/Человек/Ракета +2
 Восприятие +1
 Пилотирование/Мех +2
 Сенсорные Операции +0
 Тактика/БэтлМех +4

Неисправности

До начала игры гейм-мастер должен бросить 1D6 и разделить результат на 2 (округляя вниз), случайно выбрав таким образом число Мехов персонажей, которые будут страдать от неисправностей активаторов. После определения того, какие Мехи будут страдать от поломок, гейм-мастер затем должен случайным образом выбрать конечность (руку или ногу) у каждого из них и, наконец, конкретный актуатор в этой конечности. В один прекрасный момент по ходу матча данные активаторы выйдут из строя.

Гейм-мастер должен точно отслеживать, в каком Мехе произошла поломка. Если выбранный активатор находится в ноге, он выйдет из строя после 3-й фазы движения, в котором данный Мех использовал МР Бега (или Рывка). Если выбранный активатор находится в руке, он выйдет из строя после 3-го хода, в котором данный Мех использовал эту руку для проведения любой физической или оружейной атаки. В игровых целях считайте такую поломку как если бы данный активатор получил критическое попадание (отметьте его на рекордшите).

Стены каменоломни

Арена, на которой будут сражаться команды, — это гранитная каменоломня. Её отвесные стены обеспечивают более чем достаточную защиту окружающей местности от огня оружия, имеющегося у Мехов. Стены каменоломни также являются весьма эффективным барьером и для самих Мехов; как только Мехи входят в эту область, они не могут покинуть её до тех пор, пока матч не завершится.

Если этот сценарий запускается с использованием правил *BattleTech*, никакой Мех не может двигаться через полугекс или завершать своё движение в полугексе. Соответственно, никакой Мех во время боя не может покинуть карту.

Конец

После боя игроки подвергнутся обычной процедуре: «разбор полётов» с Арагуа, а затем вопросы на пресс-конференции. Несомненно одно: если персонажи выиграют эту битву, они автоматически попадут в решающие игры на выбывание (если они ещё выиграют и следующую битву, они получат пустой номер при жеребьёвке). Если же они проиграют, у них будет только один

шанс попасть в решающие игры на выбывание — это победа в следующем матче.

Пресс-конференция продлится всего час, если персонажи проиграют битву, но в случае их победы она растянется почти на 4 часа. Мистер Смит будет маячить позад персонажей, выглядеть он будет довольным (если персонажи проиграют) или весьма нервно (если победят). Если персонажи выиграют, Смит займёт такую позицию, на которой Арагуа его будет видеть не очень хорошо, свирепо поглядывая на персонажей на протяжении всей пресс-конференции. Независимо от исхода боя, мистер Смит исчезнет раньше, чем закончится пресс-конференция.

Во время конференции пресса будет задавать персонажам обычный набор вопросов, но они также спросят, почему здесь нет мистера Бандо (считается, что персонажи запрут его где-нибудь). Если Арагуа знает о вине Бандо, он удивит всех присутствующих заявлением, что Бандо покинул «Багряный вуду» по причине «других интересов». Если Арагуа не знает о Бандо, он просто выскажет предположение, что у Бандо «прессобоязнь», и поэтому его здесь нету (пресс-корпус отреагирует на это сдвинутым смехом).

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Это заключительное событие станет, вероятно, самым сложным за всё приключение, т.к. персонажам нужно быть одновременно в двух различных местах. Получить доступ на арену вряд ли будет затруднительно; гораздо больше времени им понадобится на обследование (в конце концов, нетрудно найти униформу в таком огромном комплексе, а также нетрудно стащить несколько пропусков). Гейм-мастера должны отыграть естественную нервозность персонажей, устроив несколько проверок их пропусков охранниками, или просьбой группы техников назвать себя.

Персонажи имеют реальный шанс обезвредить бомбу самостоятельно. ТН этого действия особенно сложно выбросить, но игроки должны понимать, что у них имеется масса возможных модификаторов, которые они могут применять и к ТН, и к броску. Если вы запускаете игру с участием преимущественно неопытных персонажей или тех, кто не очень давно играет по системе *MW3*, можно сделать несколько подсказок относительно того, как облегчить бросок. В конце концов это ведь всего лишь вводное приключение.

Матч должен оказаться трудным, что ещё больше осложнится тем, если персонажи решат разбиться, одновременно попытавшись обезвредить бомбу и участвовать в матче. Излишне упрощать задачу не надо. Конечно, это может обесцветить победу, особенно если бомба будет обезврежена, а матч проигран. Но всё в пределах допустимого — это обычная цена за моральное удовлетворение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В отличие от большинства других ролевых приключений, *Первые впечатления* не заканчиваются на данном материале. Это даёт гейм-мастеру шанс весьма плавно перейти на приключение, которое он разработал самостоятельно.

Ниже в этой секции дано несколько игровых зацепок, позволяющих гейм-мастеру возможность начать эти новые свои приключения.

Если же вы стремитесь полностью закончить данное приключение, все эти “висячие концы” можно быстро и просто обрубить. Просто считайте, что Бандо арестован и выдал имя мистера Смита, который затем также был арестован, вместе со своими приспешниками. В этом случае вы полностью исключаете из данного приключения подкуп – уже он один позволил бы вам продолжить кампанию.

Ниже даны сведения, которые помогают гейм-мастеру закончить данное приключение. Сюда включены советы о том, как решить наиболее распространённые возникающие проблемы, подстерегающие вас в данном приключении, а также подсказки и советы касательно разработки последующих приключений.

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ

Большинство информации, даваемой гейм-мастеру для успешного протекания этого приключения, дано в тексте каждого эпизода и события. Конечно, согласно закону Мерфи, проблема обязательно возникнет. Нижеследующие параграфы помогут гейм-мастеру быстро преодолеть эти проблемы.

Небольшая группа

Если вы запускаете данное приключение для группы численностью меньше 6 человек, вам нужно будет немного скорректировать приключение, это по большей части касается дуэлей БэтлМехов. Каждый из этих сценариев предназначен для группы из не менее, чем 6 человек. Если численность группы меньше 6 (но игроков минимум 4), просто отрегулируйте в каждом сценарии размер атакующего и защищающегося войск под число имеющихся игроков. Мехи в каждом сценарии пронумерованы от 1 до 6; исключать Мехи нужно с конца этого списка.

Если у вас имеется только 4 игрока, в сценарии вам нужно использовать для каждой из сторон только по 4 БэтлМеха; в этом случае вы должны исключить у каждой из сторон Мехи №5 и №6. Если же у вас имеется 5 игроков, у каждой из сторон исключается Мех №6.

Серьёзное ранение или смерть

По ходу приключения у персонажей будет множество шансов получить ранение или быть убитыми. Это приключение предназначено для введения игроков в игровую вселенную *BattleTech*, конкретно – в Игровой Мир Солярис 7. Хотя никакой сценарий не разрабатывался с целью убить персонажей, неудачный бросок кубиков может привести к серьёзному ранению или даже смерти (да и вообще вряд ли будет интересно, если персонаж умрёт).

Гейм-мастера имеют 2 выбора, если персонаж получил серьёзное ранение, которое может привести к долгому пребыванию в госпитале или даже к смерти: он/она может или проигнорировать это ранение, или учесть его и двинуться дальше.

Если гейм-мастер решает проигнорировать «смертельный удар», само повреждение всё-таки должно быть учтено. В этом случае персонаж, чтобы пережить такую неприятность, должен израсходовать все свои оставшиеся очки EDG (которые восстанавливаются только по усмотрению гейм-мастера).

С другой стороны, гейм-мастер может решить двинуться дальше. Игрок просто может ввести в приключение нового персонажа. В этом случае считайте, что оба лидера конюшни «Багряный вуду» наняли нового персонажа, «заменяя» им погибшего персонажа игрока.

Смена БэтлМехов

Как персонажи могут гибнуть во время этого приключения, так и БэтлМехи могут уничтожаться (когда вся внутренняя структура центрального торса уничтожена). Однако всё же это в конечном счёте лучше, чем гибель персонажа. Каждой команде в СЛНК позволено использовать в одном бою не более 6 Мехов, но в запасе допускается держать также до 6 Мехов, на случай уничтожения одного или более Мехов. Каждая команда должна использовать от матча к матчу те же самые Мехи и может заменить их только в случае уничтожения. Более того, каждая команда может выставить команду, общий тоннаж которой не превышает 400 т (если в матче участвует менее 6 игроков, уменьшите этот максимум на 60 т за каждого отсутствующего игрока).

«Багряные каборитас» в начале приключения имеют в запасе 5 Мехов, их список дан ниже. Персонажи могут менять свои уничтоженные Мехи на один из указанных Мехов, но общий тоннаж команды не должен превышать указанный максимум.

STK-3F *Stalker*
DRG-1G *Grand Dragon*
KTO-18 *Kintaro*
BJ-1DB *Blackjack*
VL-5T *Vulcan*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Не каждый “висячий конец” этого приключения ведёт к его завершению. Это даёт гейм-мастерам прекрасную возможность сконструировать своё собственное приключение, основанное на уже пройденном. Ниже даны 6 таких зацепок, вместе с несколькими советами о том, как воспользоваться ими.

Арест

Если персонажи проинформируют Арагуа о действиях Бандо, владелец конюшни вызовет для проведения допроса несколько офицеров полиции. Пока они будут задавать свои вопросы, персонажи могут решить умолчать о некоторых деталях или откровенно соврать детективам. Если они сделают это, детективы могут получить шанс обнаружить их враньё. Гейм-мастер должен сделать бросок Проверки Навыка Восприятие для каждого из детективов с базовым TN, состоящим из INT + WIL персонажа, враньего им. Если они обнаружат хоть какую-нибудь ложь или полуправду, детективы наверняка пожелают наказать лгавших.

Если они сумеют улучшить персонажей во лжи, они разъединят их и могут даже попытаться препроводить их в ближайший полицейский участок для проведения дальнейшего допроса. Если же ложь персонажей останется незамеченной, детективы быстро завершат свою работу и займутся допросом остального персонала конюшни, который они пропустили вначале. Если детективы будут подозревать, что персонажи врут, они могут оставить их под наблюдением (см. *Тайное расследование*, с.124).

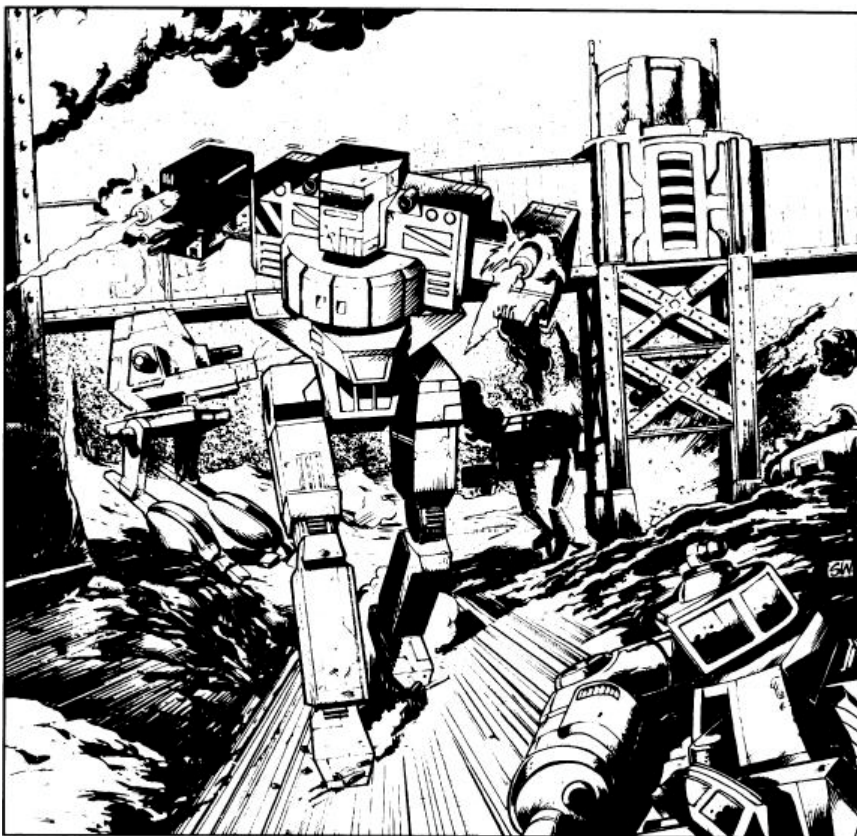
Обман

Если персонажи решат рассказать своим нанимателям о мистере Смите и предложенных им взятках, они окажутся ключевыми игроками в тайном расследовании. Арагуа и Бандо приведут несколько офицеров полиции, которые попросят безоговорочно доверять им и устроить встречу с мистером Смитом, саму же встречу они собираются записать на плёнку. Смит к следующему матчу предложит персонажам ещё одну взятку, чтобы «Каборитас» не вышли в решающие игры на выбывание. Персонажам нужно получить явное доказательство, что конюшня «Покопо» связана со взятками от мистера Смита, в противном случае Бандо и Арагуа будет запрещено появляться в СЛНК. Персонажам нужно действовать быстро, поскольку их следующий матч состоится меньше, чем через 4 дня, а любое внеплановое заседание СЛНК займёт целый день.

Если персонажи соберут достаточно доказательств в этот промежуток времени, совету СЛНК не останется ничего иного, кроме как приостановить участие конюшни «Покопо» в лиговском турнире. Поскольку лиговский закон оговаривает, что команда, чьё участие в турнире было приостановлено, не возобновит его до следующего сезона, «Каборитас» автоматически выходят в решающие игры на выбывание (победы и поражения каждой команды против «Покопо» будут аннулированы, что по итогам двух игр выводит «Каборитас» на первое место). Однако, если связь между Смитом и «Покопо» выявлена не будет, им нужно будет выигрывать следующий матч, если они хотят попасть в решающие игры на выбывание (если эти игры начнутся, СЛНК не аннулирует сезон «Покопо»).

Новая семья

Если персонажи решили утаить взятки и преднамеренно проиграть матч, через день после матча мистер Смит свяжется с ними и предложит каждому из них дополнительно по 100.000 кронеров, чтобы они проиграли также и следующий матч. Сделав так, персонажи утратят любую



надежду выйти в решающие игры на выбывание, но Смит намерен им, что ими заинтересовалась другая конюшня и предлагает им место. Однако игроки должны чётко уяснить одну вещь: если они примут предложение мистера Смита, они станут «людьми с обязательством». Мистер Смит и его приспешники всегда будут свободно вызывать персонажей и делать на них ставку. Как минимум, они будут проигрывать матчи по команде. Ещё хуже то, что они могут потихоньку превратиться в громил мафии.

К решающим играм?

У персонажей всегда имеется реальный шанс выйти в стадию решающих игр СЛНК на выбывание. Если они добьются этого, они, вместе с 7-ю другими командами, выйдут в круг одиночных игр на выбывание. Победа в каждом круге выведет их в следующий круг соревнований, а единственное поражение выведет их из числа претендентов на победу в лиговском турнире. Естественно, любая победа персонажей в играх на выбывание увеличит их Репутацию и приведёт к росту числа поклонников по всей Внутренней Сфере.

Выковывание новой судьбы

Персонажи могут решить просто положить деньги в пакет и отнести их туда, куда захотят. Естественно, они вызовут такими действиями гнев мистера Смита и его приспешников. Если персонажи не смогут за достаточно малое время стереть его с лица земли Соляриса 7, мистер Смит и его друзья сделают всё возможное, чтобы ваша жизнь стала проблематичной. Они могут решить покинуть Солярис, но существует вероятность, что в будущем мистер Смит сумеет выследить их.

Тайное расследование

Во время беседы с полицейскими детективами после своего финального сражения, персонажи могут солгать офицерам. Если детективы уличат их в этом и – что более важно – посчитают эту ложь достаточно крупной, они могут установить за ними тайное наблюдение, чтобы разузнать о них побольше сведений. Это наблюдение будет очень искусным, но персонажи всё-таки могут его заметить. Однако это может произойти слишком поздно, если они сделают что-нибудь подозрительное (вроде встречи с мистером Смитом и принятия следующих взяток). Полиция очень быстро выйдет на персонажей и, поугрожав длительным арестом, сделаем им предложение. Если персонажи выведут мистера Смита и его приспешников на полицию (вместе с товарами, добытыми нечестным путём), им будет позволено покинуть Солярис 7 без отбывания наказания (хотя им может быть и не будет позволено вернуться в город).

НАГРАДЫ

Персонажи должны быть вознаграждены очками опыта (XP) за специфические действия, предпринятые во время этого приключения, и за достижение различных целей, что решает гейм-мастер. Служить руководящими принципами при награждении очками опыта должны правила *Наград*, данные на с.208, MW3.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Нижеследующая секция предоставляет всю необходимую фоновую информацию о нескольких важных действующих лицах, замешанных в этом приключении. Персонажи могут легко раскопать эту имеющуюся здесь фоновую информацию, если они настойчиво ищут её. Гейм-мастера не должны раскрывать приводимые здесь сведения до тех пор, пока игроки о них не спросят.

Если персонажи расследуют дело о конюшне «Покопо», воспользуйтесь информацией, приведённой в *Складывании головоломки*, с.112.

СОЛЯРИССКАЯ ЛИГА НЕЗАВИСИМЫХ КОНЮШЕН (СЛНК)

Сама СЛНК организована несколько отлично от большинства других кормушек Соляриса. Никто из конюшен-членов СЛНК не может считаться главным игроком на Солярисе, а большинство конюшен имеет небольшие представительства в Предмestьях города Солярис. Поскольку большинство конюшен относительно малы и бедны, команды используют сравнительно устаревшее оборудование (в лиге участвует менее 5% Мехов, использующих утрачтех или клановское оборудование).

Однако факты таковы, что от СЛНК практически никто не отмахивается. И на самом деле – многие фанаты предпочитают игры в СЛНК именно потому, что тут используются устаревшие модели, что продлевает матчи и вызывает у публики чувство ностальгии, как будто она смотрит исторические хроники.

Оборотная же сторона такова: каждая конюшня просто вынуждена держать под рукой множество «лишних» БэтлМехов. Поскольку каждая команда играет 2-3 раза в неделю, их техники почти не имеют времени на ремонт и восстановление повреждённых Мехов. Дело обстоит так, что повреждение Меха зачастую превышает возможности технического персонала конюшни. Чтобы помочь сохранить приемлемый игровой уровень, СЛНК позволяет каждой команде в начале

сезона иметь штат из не более чем 12 Мехов. Более того, каждая команда может приобретать дополнительные Мехи только для замены тех, которые полностью уничтожены во время регулярного чемпионата после того, как пройдёт половина турнира и для решающих игр на выбывание.

Уже несколько лет ходят упорные слухи, что некоторые наиболее крупные конюшни, состоящие в СЛНК, имеют в запасе удвоенное число «лишних» Мехов, готовых быстро занять место повреждённого собрата или стать для него источником запчастей. Некоторые также говорят, что финансирование примерно половины конюшен СЛНК осуществляют организованные преступные «семьи», хотя эти истории появляются только в те моменты, когда неожиданно убивают какого-нибудь члена конюшни или же когда кто-нибудь из них неожиданно исчезает. Доказать или опровергнуть эти слухи ещё пока никому не удалось.

Сама лига пользуется бешеной популярностью как у поклонников на Солярисе, так и в любой другой точке Внутренней Сферы. Команды СЛНК, разбитые на 4 дивизиона равных размеров, проводят 20-недельный сезон регулярных игр, в конце него проводится короткая серия матчей на выбывание, а затем лучшие команды соревнуются между собой за пальму первенства. В итоге в решающем сражении встречаются две лучшие команды, одна из которых и станет чемпионом лиги. Хотя и не настолько престижный, как титул чемпиона Игр Соляриса открытого класса, выход в финал и победа в нём приводит к громадному росту репутации, не считая внушительной денежной суммы.

КОНЮШНЯ «БАГРЯНЫЙ ВУДУ»

Конюшня «Багряный вуду» возникла вскоре после клановского Вторжения, и большую часть времени своего существования участвовала только лишь в мелких дуэлях, которыми так изобилуют предместья города Солярис. Так продолжалось до тех пор, пока несколько лет назад «Багряный вуду» не стал разрастаться и не распространил свои операции в нескольких более законных – и более доходных – кругах, снискав немалую известность. И владелец, и менеджер конюшни имели в СЛНК своих людей, и после 3 лет постоянных обращений им, наконец, позволили вступить в лигу. Конюшня «Багряный вуду», вместе с тремя другими мелкими конюшнями, стала первым пополнением в лиге за всю её длинную историю.

С тех пор, с учётом успеха их «Багряных каборитас», Солярис только тем и занимался, что обсуждал «Багряного вуду», и для конюшни наступило время процветания. Выведя некоторых своих пилотов Мехов из числа участников смертельных боёв, конюшня стала также нанимать ветеранов клановской войны. «Багряный вуду» имеет надёжный рейтинг В- (по рейтингу конюшен Соляриса, с.79).

«Багряный вуду» расположен примерно в центре Силезии, в реконструированной фабрике боеприпасов постройки эпохи Наследных войн. Нижние этажи отведены исключительно под ангары Мехов, машинные магазины и гаражи для машин. На 2-м этаже, обескураживающем потрясающей шумоизоляцией от какафонии нижних этажей, находятся деловые офисы и конференц-залы. 3-й этаж содержит кафетерий, недурно оборудованную комнату отдыха и зал для тренировок/упражнений. Верхние три этажа были превращены в небольшие, но весьма функциональные апартаменты, предназначенные для МехВоинов и другого персонала конюшни.

ПОДБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

В этой секции дана фоновая информация и статистика *MW3* для каждого из главных неигровых персонажей.

НИКОЛАС АРАГУА, ВЛАДЕЛЕЦ КОНЮШНИ «БАГРЯНЫЙ ВУДУ»

Николас Арагуа происходит из относительно богатой лиранской семьи, а примерно 10 поколений назад можно проследить происхождение его семьи от Штайнеров. Во время 4-й Наследной войны он служил в Вооружённых силах Содружества Лиры (ВССЛ) (в Гвардии Лиры), а позднее дважды подряд участвовал в программе по обмену с Вооружёнными силами Федеративных Солнц.

После службы в армии он вернулся домой, где управлял семейными владениями в Тамарском пакте. В начале 3040-х гг. он совершил своё первое путешествие на Солярис 7 и влюбился в него. На протяжении нескольких последующих лет он всё чаще и чаще путешествовал на Игровой Мир, пока не принял решение продать семейное имение и основать свою собственную конюшню. Его знатные друзья посчитали его намерение дурацким и импульсивным, что быстро превратило его в посмешище в среде тамарской знати. Однако, когда несколько лет спустя его дом захватили Клань, все прекратили над ним смеяться, назвав его на этот раз счастливымчиком.

Хотя он находится на Солярисе 7 вот уже почти 20 лет, он так и не сумел стать «местным», даже с учётом его мощных финансовых вложений. Однако двигало этим человеком не социальное положение, хотя оно и важно. Он и на самом деле целиком посвятил себя тому, чтобы его конюшня стала лучшей на Солярисе. Он то и дело отказывался от любой помощи, если имелся хоть малейший намёк на связь с преступными элементами. Он хотел сохранить свой бизнес чистым.

Хотя он, может быть, и не самый популярный богатей города Солярис, Арагуа стал целью множества похвальных упоминаний в новостях и интервью. В отличие от многих других, рассматривающих игры Соляриса только лишь как хобби, Арагуа вкладывает в это дело всего себя. Во всех отношениях он — умелый управляющий и посредник, которого величайший дар лежит в области найма нужных людей.

Николас немного грузен, но выправка у него осталась, и кое-кто говорит, что для своих 58 лет он выглядит достаточно молодо. Он высок ростом, а его длинные седые волосы делают его заметным на любом приёме. Подобно многим другим богатым жителям Соляриса, он не оставил в стороне мирскую суету и подвергся нескольким хирургическим операциям, чтобы выглядеть моложе, чем есть на самом деле.

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 6	CHA 6
DEX 4	EDG 5
RFL 6	SOC 2
INT 7	Движение 11/21/42

Черты

Аллергия: Моллюски
Контакты (3)
Враги (3): Мафия на Солярисе 7
Исключительный Атрибут: INT
Хорошая Репутация (2): Военный театр Свобода Альянса Лиры
Известность (5)

Навыки

Администрирование +4
Бюрократизм/Федеративные Солнца +2
Бюрократизм/Альянс Лиры +3
Бюрократизм/Солярис 7 +6
Компьютер +2
Быстрый Разговор +1
Азартность +3
Навигация/Воздух +1
Переговоры +5
Восприятие +7
Пилотирование/Воздушный аппарат +3
Протокол/Солярис 7 +6
Стратегия +5

Личное оборудование

Блокнот (noteputer)
Личный беспроводный микрокоммуникатор

САЛЬВАТОР БАНДО, УПРАВЛЯЮЩИЙ КОНЮШНИ «БАГРЯНЫЙ ВУДУ»

Сальватор Бандо на полях сражений появляется вот уже больше 30 лет, как в кабине Меха, так и на земле. Подростком он начал в качестве помощника техника, но вскоре ему разрешили пилотировать Мехи, с которыми он работал. Затем был год выступлений во множестве смертельных боёв между конюшнями, прежде чем он нашёл лазейку в СЛНК. Следующие 18 лет своей жизни Бандо провёл в СЛНК, работая в межсезонье в независимых кругах. За эти годы он превратился в уверенного в себе пилота, 5 раз становясь чемпионом среди команд, не считая ещё 6 появлений в играх на выбывание.

После принятия поста жокея Мехов он начал свою новую карьеру — теперь уже в качестве инструктора и управляющего конюшней. Хотя с первыми несколькими людьми ему пришлось тяжело, он быстро раскрыл талант энтузиаста своего дела и администратора. Спустя 2 года после того, как он навсегда покинул кабину Меха, он в год получал гораздо больше денег, чем средний МехВоин.

Многие годы он присматривает за конюшней, всякий раз следя за чистотой помещений и проводимыми операциями. И тут совсем недавно, всего 4 года назад, Николас Арагуа сделал ему казавшееся безрассудным предложение: стать совладельцем конюшни «Багряный вуду». Вместо жалования по контракту, жизнь Бандо теперь зависела целиком и полностью от его умений как менеджера и лидера. Поскольку теперь он был прочно привязан к конюшне, он быстро вник в проблемы конюшни и стал вместе с Арагуа нанимать новые таланты.

На этот раз Бандо посвятил всего себя своему новому назначению. Практически сразу же после принятия предложения Арагуа он начал проводить активную кампанию по расширению СЛНК.

Он быстро связался с владельцами и управляющими трёх других многообещающих конюшен и стал лоббировать их интересы в СЛНК, стремясь включить их в лигу. Процесс растянулся на 3 года, но в конце концов, благодаря своему таланту, Бандо сумел умаслить лигу.

К сожалению, у Бандо имелась давняя дурная привычка: азартные игры. Он сильно задолжал практически всем плохим парням и, поскольку стал «человеком с обязательством», он превратился в марионетку бандитов. Всё зашло настолько далеко, что даже его брак был частью этого «обязательства». Хотя многие люди знали его репутацию азартного человека, никто, кроме мафии, не знал, что он связан с организованной преступностью.

Бандо предпочитает практичный стиль управления, и поэтому он всегда находится в курсе всех дел. Хотя он и не занимается профессиональной деятельностью вот уже почти 15 лет, он по-прежнему компетентный пилот. Минимум раз в неделю он тренируется вместе с активными МехВоинами конюшни в учебных боях и боевых стрельбах.

Сальватор Бандо большую часть своей карьеры был связан с игровым сообществом, но поскольку он никогда не появлялся в боях неограниченного класса, очень немногие на Солярисе знают, кто он такой на самом деле. Однако его репутация среди старожилов – МехВоинов и техников, окружавших его на протяжении 10 лет и больше, – практически легендарна. Кое-что известно и о его репутации как охотника за юбками, несмотря на долгий брак и трёх детей. Согласно слухам, он использует 5 чемпионских медалей, который он частенько носит на шее, в качестве «дробилки для льда».

Сильно загорелый Бандо невысок ростом, но телосложения мощного. Он постоянно стрижёт свои седые волосы коротко, также он носит редкую бороду. Даже несмотря на то, что обязанности управляющего заставляют его находиться в офисе, он практически постоянно носит свой прыжковый костюм МехВоина. Костюм он снимает только тогда, когда ему нужно быть на очень важной конференции или предстоит встреча за пределами конюшни.

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 6	CHA 6
DEX 6	EDG 4
RFL 8	SOC 3
INT 5	Движение 13/24/48

Черты

Дурная Привычка (2): Азартность
 Чувство Боя
 Враги (3): Мафия на Солярисе 7
 Исключительный Атрибут: EDG
 Хорошая Репутация (2): Военный театр
 Свобода Альянса Лиры
 Известность (7)
 Обширные Связи (2): Альянс Лиры

Навыки

Администрирование +1
 Склонность +3
 Бюрократизм/Солярис 7 +3
 Разрушительность +2
 Разработка +1
 Стрельба/Человек/Баллистика +4



Стрельба/Человек/Лазер +7
 Стрельба/Человек/Ракета +3
 Запугивание +3
 Лидерство +6
 Навигация/Суша +1
 Переговоры +2
 Восприятие +4
 Пилотирование/Мех +4
 Пистолеты +3
 Обманное Движение +2
 Бег +1
 Обольстительность +5
 Сенсорные Операции +2
 Стратегия +2
 Тактика/БэтлМех +6
 Подготовленность +3

Оборудование

Лазерный пистолет
 Блокнот (noteputer)
 Личный беспроводный микрокоммуникатор
 5 стимпластырей
 Вибронож

ОЛДРИК АРБОГАСТ, ГЛАВНЫЙ ТЕХНИК «БАГРЯНОГО ВУДУ»

Арбогаст в некотором роде странный человек. Он, вероятно, крупнейший знаток техники на планете, но он также один из лучших техников Мехов в округе. В его услугах очень нуждаются с тех самых пор, как он появился 6 лет назад в качестве «высшего» личного техника Джимми Карелли. В то время он работал на 5 различных конюшен и везде ему сопутствовала удача.

Однако, замыкаясь на работе, он не забывает и деньгах. Этот человек может из ничего сделать нужную вещь. Он умеет собрать машину, которую не выпускали почти 300 лет, набрав большую часть запчастей из числа ненужных, а остальные изготовив самостоятельно.

Прежде, чем принять пост главного техника «Багряных каборитас», он почти год провёл в конюшне «Покопо», восстанавливая рухлядь, которую там предпочитали называть БэтлМехами. Арбогаста постоянно нанимали и другие группы, включая и две знаменитые конюшни, но Арагуа и Бандо каким-то образом удалось перетянуть его в «Багряный вуду». Хотя во всех отношениях такое приобретение было весьма важным для руководителей, члены конюшни Арагуа придерживались иного мнения. Всего через 2 недели в строй встали Мехи, которые прежние техники называли

развалинами, не подлежащими восстановлению.

Хотя все, кто его знает, называют его настоящим мастером своего дела, он не подходит под стереотипный вид такового. Кто-то назовёт его симпатичным малым, пока, во всяком случае, не встретится с ним лично. Нужно сказать, что Арбогаст – застенчивый человек, предпочитающего компанию инструментов компании людей. Он невысок ростом и относительно неплохо сложен, хотя и видно, что он ничего не делает для того, чтобы сохранять форму, что неблагоприятно сказывается на этом 28-летнем человеке. Он гладко зачёсывает волосы назад, а лицо его всегда чисто выбрито.

Атрибуты

STR 4	WIL 3
BOD 5	CHA 4
DEX 7	EDG 7
RFL 6	SOC 2
INT 8	Движение 10/20/40

Черты

Боязнь Боя
 Трусливость
 Исключительный Атрибут: DEX
 Исключительный Атрибут: INT
 Интроверт
 Естественная Способность/Разработка
 Известность (6)

Навыки

Средства Связи/Conv. +3
 Компьютер +5
 Криптография +1
 Разработка +6
 Восприятие +2
 Пилотирование/Мех +1
 Попрошайничество +2
 Сенсорные Операции +3
 Техника/Баллистика +2
 Техника/Средства Связи +4
 Техника/Электроника +7
 Техника/Сплав +6
 Техника/Баллистика +2
 Стратегия +2
 Тактика/БэтлМех +6
 Подготовленность +3

Оборудование

Лазерный пистолет
 Блокнот (noteputer)
 Личный беспроводный микрокоммуникатор
 5 стимпластырей
 Вибронож

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

В данном указателе даны местонахождения различных заведений в каждой из зон города Солярис, сюда входят различные отели, рестораны, ремонтные площадки Мехов, арены и т.д. небольшой ресторан вмещает до 75 посетителей, средний – до 150, а крупный – 250 и больше.

МЕЖДУНАРОДНАЯ ЗОНА

Правительственные здания

Центральное муниципальное здание
1-й Солярииский банк

Ангары Мехов города Солярис

Полицейский департамент
города Солярис
Зал совета Соляриса

Высший суд Соляриса

Солярииская биржа

Нефритовая улица и улица Джеймса
Нефритовая улица и улица Халлоран

Дорога Победы и космопорт “Солярис”

Гемлокская улица и Ново-Авалонская улица

Улица Портера и улица Халлоран

Улица Маделинн и улица Эшли

Гаваньская улица и Миннесотская дорога

Учреждения для всего города Солярис
Обмен любой валюты

Здесь должны регистрироваться все
недавно прибывшие Мехи

Под его юрисдикцию подпадает
только международная зона

Имеются представители ото всех 6 зон

Занимается преступлениями,
затрагивающими несколько зон

Связана с основными биржами
Внутренней Сферы

Информация

Передающая станция КомСтара

Солярииская телерадиовещательная
корпорация

Солярииское туристическое бюро

“Время Соляриса”

Регентская улица и улица Халлоран

Улица Портер и Ново-Авалонская улица

Пихтовая улица и Ново-Авалонская улица

Дорога Победы и улица Джеймса

Станция класса А,
расположенная в Чёрных Холмах

Поставщик всех плёнок о боях Мехов

Полная информация о Солярисе 7
Самая распространённая газета
на Солярисе

Отели

“Золотой Атлас”

Отель “Ряд”

Отель “Солярис”

“Империял”

“Ройял”

“Солярис Хилтон”

Улица Уотни и улица Халлоран

Гемлокская улица и улица Джеймса

Улица Портер и улица Джеймса

Гемлокская улица и улица Джеймса

Гемлокская улица и улица Халлоран

Дорога Победы и космопорт “Солярис”

Подводный отель; основной аттракцион –
казино

Различные отели в едином ансамбле

Подводный отель
с подземными коммуникациями

Обычный отель

Высококлассный отель

Самый роскошный отель Соляриса

Аттракционы

“БэтлМех-центр”

Музей БэтлМехов

Коммуникационный центр КомСтара

Мост основателей

Концертный зал Графины Герберт

Зоологические сады речного парка

Аллея Соляриса

“Портные Накатоми”

“Сувениры Григга”

“Мехбукс”

“Мехфликс”

“На память о Солярисе”

“Боевой театр”

Солярииский речной водный парк

Солярииская башня

Парк Звёздной Лиги

Стальной мост

Могила Телоса Обурна

Белый мост

Улица Портер и Ново-Авалонская улица

Аполлонская улица и Регланская улица

Проспект Гринузэй и улица Халлоран

Кабельная улица и река Солярис

Дорога Победы и улица Джеймса

Сириванская улица и река Солярис

Улица Робертса и Миннесотская дорога

Сириванская улица и река Солярис

Аполлонская улица и Миннесотская дорога

Улица Портера и улица Халлоран

Солярииское шоссе №1

Скоростное шоссе “Бегущее побережье” и
река Солярис

Соединяет Силезию и Монтенегро

Имеются симуляторы Мехов для публики

Колоссальный интерактивный центр,

расположенный в Чёрных Холмах

Штаб 56-го дивизиона КомГвардии

Первый мост через реку Солярис

Каждую ночь играют оркестры

Имеются терранские и

иноземные животные

Крупнейшая аллея в городе Солярис

Полный выбор одежд,

раскрашенных под дуэльные Мехи

Всевозможные безвкусные,

дешёвые подарки на память

Дорогостоящий выбор книг,

касающихся Мехов

Полный ряд три-видов,

касающихся Мехов

Изящные, дорогие сувениры

Три-вид театр 1-го класса

Громадная и уединённая парковая зона

Очень высокий монумент

с лестничными маршами

Крытый район для пикников

Двухуровневый мост для традиционного

транспорта и железнодорожных составов

Статуя покойного историка

Дома Штайнеров

Подвесной, завораживающе

парящий мост

Бары

“МехВоин”

Наплывный проспект и улица Халлоран

Ведущий спортивный бар для богатых

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

Перевозки

Бюджетный транспорт
Общественный транспорт
Монорельсовая дорога
Железнодорожная станция
Соляриское шоссе №1
Космопорт "Солярис"

Улица Портера и Ново-Авалонская улица
Киоскерная улица и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона
Басовая улица и улица Халлоран
Проспект Маделинн и Ново-Авалонская улица
Проходит через Китай и Монтенегро
Дорога Победы и улица Халлоран

Всепланетная служба найма транспорта
Станция массовых перевозок, расположенная в Чёрных Холмах
Перевозки между космопортом и отелем "Ряд"
Главная железнодорожная станция всего континента
Главное шоссе континента; в городе в виде надземки
Расположен на наивысшем холме города Солярис

Техника для Мехов

"Город Мехов от Сая"
Зал Гильдий

Проспект Пауэрс и улица Джеймса
Проспект Пауэрс и Миннесотская дорога

Продажа разбитых и восстановленных Мехов и запчастей
Зал найма, полный посредников, воинов и т.п.

Медицинские учреждения

Госпиталь им.Астрид Палмер

Басовая улица и Ясенева улица

Ультрасовременное учреждение для МехВоинов или богатеев

ЧЁРНЫЕ ХОЛМЫ

Предместья
Низины

Северо-восточный сектор Чёрных Холмов

Масса лачуг

Правительственные здания

Полицейский департамент ФС
Здание "Сортек"

Скоростное шоссе "Глазунья" и улица Халлоран
Скоростное шоссе "Бине" и улица Халлоран

Крупное, хорошо оснащённое полицейское войско
Административные офисы для Чёрных Холмов

Информация

"Турне по городу"
"Новостная служба ФС"
Телерадиовещание ФС
Информационный центр ФС
1-й банк ФС
"Магистраль МехВоинов"

Принстонская улица и улица Халлоран
Принстонская улица и Ново-Авалонская улица
Проспект Гринуз и улица Халлоран
Фонтанная улица и улица Халлоран
Преслинская улица и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона
Сосновая улица и Ясенева улица

Автобусные туры по городу Солярис
Крупнейшая отдельная телерадиовещательная компания
Публикация печатных новостей
Информационный и пропагандистский центр
Обслуживает преимущественно граждан ФС
Брокерский дом для МехВоинов ФС

Отели

"Солнце и Меч"

Пшеничная улица и улица Халлоран

Высококласный отель; строго исключительно для дэвионовских гостей

Аттракционы

Кафедральный собор всех святых
"Утёс Каллисты"
Дэвионовская арена ("Арктический простор")
"Дэвион Армс"
Ворота Свободы
Зелёный особняк
Гузманский парк
"Марина"
Дом Мирабилис
Звёздный дом
Кантри-клуб "Бегущий лис"
"Точка зрения"
"Крылатая Победа"

Скоростное шоссе "Глазунья" и улица Халлоран
Киоскерная улица и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона
Дорога Маркса и Лесная дорога
Проспект Фрэнсис и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона
Винчестерская улица и улица Халлоран
Проспект Сент-Эленс и Апрельская улица
Хальстедская улица и улица Отони
Северо-американская улица и река Солярис
Скоростное шоссе "Глазунья" и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона
Миносское скоростное шоссе и Апрельская улица
Проспект Сент-Эленс и Регланская улица
Проспект Лорель и проспект Робинсона
Хальстедская улица и дорога Амель

Гигантский шедевр в готическом стиле
Дом для владельца конюшни "Белая рука"
Арена Дома Дэвиона открытого, 6-го, класса
Высококласные жилые дома
Монумент победою Федеративных Солнц
Дом для Дрю Хасека-Дэвиона
Центральный парк Чёрных Холмов
Исключительно богатый дэвионовский док
Дом для бывшего графа Даннинга Доневаляского II-го
Дом для конюшни "Звёздный свет"
Престижный кантри-клуб
Уединённая обзорная площадка с видом на реку Солярис
Памятник погибшим в 4-й Наследной войне

Рестораны

"Новый Авалон"
"Серебряный лебедь"

Улица Арбогаста и улица Халлоран
Скоростное шоссе "Бине" и улица Халлоран

Крупный ресторан; доступне любому, у кого есть деньги
Крупный ресторан; самый престижный в Солярисе

Бары и ночные клубы

"Пеликан"
"7-е небо"

Проспект Фрэнсис и улица Эра
Миносское скоростное шоссе и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона

Обслуживает МехВоинов и их гостей
Обслуживает техников; здесь можно нанять техников

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

Перевозки

Роскошный транспорт

Фонтанная улица и скоростное шоссе им.Ганса Дэвиона

Агентство по найму элитных, роскошных автомобилей

Техника для Мехов

“Мехи на продажу”

Винчестерская улица и улица Гарибало

Продажи высококачественно восстановленных Мехов

“Ново-Авалонские технологии”

Регентская улица и Ново-Авалонская улица

Продажи всего; для дэвионовцев – по сниженным ценам

Медицинские учреждения

Дэвионовский общественный госпиталь

Улица Портера и улица Халлоран

Принимает любых пациентов, независимо от их средств

КИТАЙ

Предмесья

Квартал канцлера

Юго-западный сектор Китая

Жилой район, находящийся в упадке; “Свободная Капелла”

Средний город (он же Среднее королевство)

Восточный сектор Китая

Жильё среднего и высшего классов

Речной город

Северо-восточный речной сектор Китая

Сильно перенаселённые лачуги, преимущественно иностранцами

Арендная земля

Северо-западный сектор Китая

Район лачуг, погрязший в преступлениях

“Путаница”

Северо-восточный сектор Китая

Центральное место триад и унижительной нищеты

Правительственные здания

Капелланский высший суд

Торкильская улица и улица Ляо Банг

Место нахождения суда Китая и камер заключения

Штаб безопасности Китая

Чухайский проспект и Собачья улица

Служба безопасности Китая включает в себя и войска Мехов

Станция безопасности

Проспект Максимилиана и Пекинская дорога

Главный охранный пост для китайских лачуг

Информация

“Выбор воинов”

Звёздный проспект и Сьяньский проспект

Брокераж малоталантливых МехВоинов

Отели

“Китай Армс”

Улица Капеллы и улица Аль-Наир

Высококласный отель в имперском китайском стиле

“Гнездо ворона”

Вазанская улица и Собачья улица

Подводный отель, место средоточия преступных семей

Аттракционы

Капелланский военный мемориал

Улица Чу и Сианский проспект

Памятник погибшим в 4-й Наследной войне

Арена Ляо (“Джунгли”)

Кантонская улица и Пекинская дорога

Арена Дома Ляо

“Стеклянная башня”

Проспект Конфедерации и Свечная улица

открытого, 6-го, класса

“Стрэнд”

Улица Капеллы и Свечная улица

Элегантный жилой комплекс, дом глав триад

Тандрекский дворец

Проспект Конфедерации и Хунаньская улица

Богатейшие жилые районы Китая

Особняк Железны

Улица Адлис и Сианский проспект

Штаб конюшни “Тандрек”

“Доки”

Скоростное шоссе “Риволи” и река Солярис

Штаб конюшни “Железны”

Посольство

Улица Капеллы и улица Аль-Наир

Доки, где ведётся и законная, и незаконная торговля

Нефритовых Соколов

Первое официальное клановское посольство на Солярисе

Рестораны

“Журавль”

Проспект Конфедерации и клица аль-Наир

Крупный ресторан, китайская кухня

“Сезам Инн”

Торкильская улица

Крупный ресторан, финансируемый Св.Ивом

Бары и ночные клубы

“Горький пруд”

Западная дорога и улица Кунг

Сомнительный бар, связан с триадами

“Бесстыжая Лили”

Цинхайский проспект и улица Кунг

Крепость триады “700 мечников”

“Кобальтовая спираль”

Проспект Ангелов и Сорренсонская улица

Популярна среди капелланских МехВоинов

“Дом Дракона”

Улица Дрейка и улица Фунь

Заведение азартных игр и развлечений

“Кириин”

Улица Хонера и улица Ральстона

Наркомаский дом, связанный с триадой “Красная кобра”

“Благоухающий сад”

Улица Портобелло и улица Аль-Наир

Роскошный публичный дом только для капелланских граждан

“Зал воинов”

Проспект Максимилиана и улица Фунь

Плохая комбинация бара, закуской, борделя и отеля

Техника для Мехов

“Китайский ангар БэтлМехов”

Улица Нова и Уэймутская улица

Китайские конюшни используют его для свободного обмена

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

“Дворец Макамис”

Цинхайский проспект и улица Александра

Ведущий магазин по торговле пиратским оружием и контрабандой

Медицинские учреждения

Госпиталь Амида Будды

Улица Ляо и Сяньский проспект

Бесплатное учреждение, обслуживаемое добровольцами-буддистами

КОБЕ

Предместья

Лачуги Кобе

Северный сектор Кобе

Небольшой район лачуг, наводнённых якудзами и триадами

Округ “Белый лотос”

Западный сектор Кобе

Растущий и богатейший район

Правительственные здания

Правительственный дом

Торкильская улица и улица Ляо Банг

Официальная резиденция правителя Кобе
500 охранников службы безопасности известны своей жестокостью

Служба безопасности Кобе

Чухайский проспект и Собачья улица

Информация

“Крамер Ассошиэйтс”

Улица Геллера и улица Стикс

Брокераж для куритянских МехВоинов

Здание Теодора Куриты

Улица Золотая опора и Люсьенская улица

Это высоченное строение содержит брокерские конторы Мехов

Отели

“Бамбуковый дворец”

Пульмановская улица и улица Минору Куриты

Высококласный отель

“Опочивальня

Кессельская улица и улица Ямато

Основные жилые кварталы, для куртянских МехВоинов бесплатны

Синдиката Драконов”

Кессельская улица и улица Теодора Куриты

Высококласный отель в японском стиле

Отель “Дракон”

Аттракционы

Особняк ДеЛон

Миллерская улица и Галедонская улица

Штаб конюшни “ДеЛон”

Храм “Кобе”

Улица Роберта Куриты и улица Минору Куриты

Выделяется 12-метровой статуей Будды
Аудитория на открытом воздухе для театра кобуки и ногаку

Театр “Кобе”

Улица Такиро Куриты и улица Минору Куриты

Арена Дома Курита
открытого, 6-го, класса

Куритянская арена (“Ишияма”)

Галедонский проспект и улица Минору Куриты

Штаб для гуми якудз

“Дом феникса”

Улица Джерома Блейка и улица Рагошима

Первое религиозное здание на Солярисе 7

Синтоистский храм

Дахартская улица и улица Мэллори

Дом Маркуса Невила, конюшня

Роща “Серебряный дракон”

Улица Уним и Галедонская улица

“Серебряный Дракон”

Особняк Такео Шиндена

Каннингэмская улица и улица Шибокава

Дом отставного известного члена семьи Курита

“МехВоин”

Улица Теодора Куриты и река Солярис

Арка в японском стиле, предваряющая въезд в Кобе

“Драконовая арка”

Улица Роберта Куриты и улица Теодора Куриты

Парк/усыпальница павших куритянских МехВоинов

Военный мемориальный парк

Улица Роберта Куриты и улица Теодора Куриты

Усыпальницы и парки, все содержатся в идеальном порядке

“Водное побережье”

Улица Минбушо и улица Хехиро Куриты

Рестораны

“Рай”

Проспект Дракона Мира и улица Теодора Куриты

Средний ресторан в японском стиле

“Ласточка”

Улица Джерома Блейка и улица Теодора Куриты

Средний ресторан, облюбован триадами

Бары и ночные клубы

“Мародёр”

Улица Единства и улица Ямато

Грязный бар для найма преступных талантов

“Дрозд”

Проспект Дракона Мира и улица Мэллори

Роскошный бар в японском стиле для МехВоинов

Техника для Мехов

“Оборудование Дракона”

Кессельская улица и улица Такаси Куриты

Сюда приходят Мехи напрямую из Синдиката

“Текшоп”

Кадисская улица и улица Озава

Небольшой, но приятный магазин, предпочитаемый конюшней “Серебряный дракон”

Медицинские учреждения

Госпиталь им.Индрахара

Улица Единства и Люсьенская улица

Обслуживаются только МехВоины, знать и богатые люди

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

МОНТЕНЕГРО

Предместья

Округ "Многолюдье"	Юго-восточный сектор Монтенегро
"Грей Индастриз"	Восточный сектор Монтенегро
"Речное побережье"	Южный речной сектор Монтенегро
"Пустоши"	Северо-восточный сектор Монтенегро

Унылый жилой район, разделён враждующими группами
Бедный район, штаб триады "Красная кобра"
Выгоревшие и страдающие от преступности верфи/склады
Заброшенный промышленный сектор, смертельно опасный район лачуг

Правительственные здания

Андуриенский квартал	Кемперская улица и улица Марика
Башня Марика	Улица Садд аль-Барани и улица Лафайетт
"Монтенегро Уотер Уоркс"	Проспект МакКина и река Солярис

Андуриенское правительственное здание
Совершенно новое правительственное учреждение
Основная водонапорная станция города Солярис

Информация

"Новостная служба Свободных Миров"	Лиги	Улица Садд аль-Барани и Римская улица
"Кинебату Трэвел"		Барабанная улица и Ральстонская улица
"Чёрные львы"		Рекламная улица и улица Монтенегро
"Хорзиба Манор"		Мирная улица и улица Ямамото
Строение "Сэндуэй"		Улица Боливара и улица Ха-Йехудим
Склад "Суттер"		Улица Ренне и улица Скагуэй
"Фон Трипп, Инк."		Улица Уним и Солярисское шоссе №1

Предоставляет и телерадио-, и печатные новости
Место найма наёмных "прыгунов" и шаттлов
Независимый кооператив МехВоинов
Умеренно дорогой многоэтажный дом
Дом для людей с низким доходом
Штаб мафиозной семьи Бертоли
Брокерская контора, только для Мариков (андуриенцам нельзя)

Отели

"Пять принцев"	Улица Лафайетт и Богемская улица
----------------	----------------------------------

Высококласный отель, лучший в Монтенегро

Аттракционы

Особняк Бромли	Каракасский проспект и улица Уильямса
Театр Лиги Свободных Миров	Артурская улица и Мехметская улица
Парк "Гринузэй"	Улица Садд аль-Барани и река Солярис
Мариковская арена ("Фабрика")	Барабанная улица и улица Монтенегро
Фонтан "Мелуэй"	Улица Садд аль-Барани и река Солярис
"Сумеречные тени"	Римская улица и улица Альпина Франсэза

Дом Таддеуса Бромли, конюшня "Бромли"
Развлекательный комплекс
Есть места и содержащиеся в идеальном порядке, и разрушенные
Арена Дома Марика
открытого, 6-го, класса
Громадный экзотический водяной фонтан
Дом Эндрю Фитцхью, конюшня "Фитцхью"

Рестораны

"Стюарт Инн"	Артурская улица и улица Марика
--------------	--------------------------------

Небольшой ресторан в шотландском стиле и с шотландской кухней

Бары и ночные клубы

"У Брита"	Бульвар "Холмы" и улица Конде
"Ангар-66"	Улица Райсмана и улица Пендера
Клуб "Домашняя гвардия"	Улица Марика и река Солярис
"Ривьера"	Улица Сежуа и улица Альпина Франсэза

Бар для рабочего класса, у его владельца множество знакомых
Занимает 2-е место по дурной славе, уступая в этом только "Шилдхоллу Тора"
Только для членов и гостей мариковской Домашней Гвардии
Единственный в Солярисе бар, обслуживающий аэрокосмических пилотов

Техника для Мехов

"Запчасти от Даннера"	Стельмская улица и виа Долороса
"Свалка Деваля"	Хостамская улица и Черепная улица
"Эрсверкс-ЛСМ"	Улица Садд аль-Барани и Каракасский проспект

Имеет дело исключительно с мелкими конюшнями
Одна из крупнейших свалок Мехов
Местные офисы компании "Эрсверкс Инк."

СИЛЕЗИЯ

Предместья

Округ "Чёрная колючка"	Юго-западный сектор Силезии
"Речной берег"	Северо-западный речной сектор Силезии

Относительно спокойный жилой район
Высококласные отели и жилые дома

Правительственные здания

Лиранское строение	Дюссельдорфская улица и Мюнхенштрассе
--------------------	---------------------------------------

Здание правительства, лояльного Штайнерам

УКАЗАТЕЛЬ МЕСТ

Информация

Служба безопасности “Холлис”	Проспект Гёте и улица Паулинг	Сотрудники службы безопасности для найма на все случаи жизни
Магазин “Оружие от Ишера”	Улица Балдур и Дюссельдорфская улица	Личное оружие, продаваемое только лиранцам
“Одежда от Ларссона”	Мюнхенштрассе и река Солярис	Элитный портной с массой слухов о богатых
“Брокеры Мёрдока”	Проспект Гёте и Дальбанская улица	Брокераж только штайнеровских МехВоинов
“Разнообразие от Нашана”	Улица Роджера и Дюссельдорфская улица	Местные офисы компании “Разнообразие от Нашана”

Отели

“Бронированный кулак”	Демьенская улица и Дюссельдорфская улица	Высококласный отель, для убеждённых штайнеровцев
“Клуб офицеров”	Барерская улица и Петербургская улица	Основные офицерские жилые помещения
“Тамарские домены”	Дугласская улица и улица Альза	Высококласный отель

Аттракционы

Чахарское озеро	Скоростное шоссе “Озеро” и Чольмский проспект	Рукотворное озеро, гнездо наркодилеров
Музей Содружества	Пепельная улица и Маркхэмская улица	Культурные памятники и экспонаты из лиранской истории
Лиранский театр	Улица Каменщиков и Зибертская улица	Театрализованные представления для богатых
Особняк Оонтракса	Мельничная улица и Дюссельдорфская улица	Дом Вито Оонтракса, конюшня “Оонтракс”
Особняк Пармуса	Гесперусский проспект и Холмовый проспект	Джарво Пармус часто нанимает МехВоинов
Шримптонская галерея	Улица Лэндсвюр и улица Паулинг	Галерея, специализирующаяся на искусстве, ориентированном на Мехи
Штайнеровская (штайнеровский “Стадий”) арена	Улица Луизы и Петербургская улица	Арена Дома Штайнеров открытого, 6-го, класса
Штайнеровский парк	Зибертская улица и река Солярис	Хорошо охраняемый чистый, аккуратный парк с широкими аллеями
“Медная монета”	Кублерская улица и улица Альза	Включает в себя бар, ресторан (небольшой) и казино
Крупный особняк Вернона Сингха	Проспект Бриннера и Чольмский проспект	Дом Вернона Сингха, конюшня “Львиный город”
“Белая сосна”	Скоростное шоссе “Озеро” и улица Чаннинг	Дом Рианны Мюррей, конюшни “Повелитель”

Рестораны

“Вкусный гамбургер”	Барерская улица и улица Литц	Небольшой ресторан, обслуживает религиозные группы
“Морской король”	Дюссельдорфская улица и Турманский дворец	Крупный ресторан, кухня из морепродуктов
“Налетающий журавль”	Кирхнерская улица и скоростное шоссе “Озеро”	Крупный ресторан, связи с триадами

Бары и ночные клубы

“Шилдхолл тора”	Арнульфская улица и Косгровская улица	Уголок в двадцатке лучших, известен всей Внутренней Сфере
-----------------	---------------------------------------	---

Техника для Мехов

“Ремонт от Фальхера”	Конный проспект и Хельдская улица	Один из лучших техников на Солярисе
“Ангар Мехов от Фудзимы”	Улица Роджера и Холмовый проспект	Ремонт и стабильный выбор только для штайнеровцев

УКАЗАТЕЛЬ

А

Авалон, 67
 Автокатапультирование, 31
 Автомат (SMG), 105
 Автопушка LB-X, 52
 Автопушка, 52
 Агент под глубоким прикрытием, 87
 Активный зонд, 37, 51
 Аллард-Ляо, Кай, 62, 64, 73
 Альянс Лиры, 74
 Анкоридж, 67
 Анти-БэтлМех атаки, 58
 Аппарат на воздушной подушке
 (ховераппарат), 35
 Арены, 63, 103, 118-119, 121
 классификация, 80
 Арки стрельбы, 36
 Артиллерийское оружие, 52
 Атака прыжковыми двигателями, 12

Б

«Багряные каборитас», 97, 101, 108,
 110, 118
 Баллистическое оружие, 37
 Блок БэтлМехом, 11
 Блох, Джейсон, 64
 Богатство, 9, 11
 Боевая ценность (BV), 31
 Боевые рейтинги, 82, 83
 Боеприпасы, 30, 42-43, 50, 52
 Бойцовская игра, 80-82
 Боковое движение, 33
 Большой турнир, 63-65
 Брёнес, Карри, 111
 Броня, 31, 32, 105
 БэтлМех *Sentinel*, 60
 БэтлМехи
 внутренняя структура, 31
 глушение, 50
 данные Меха, 28-31
 движение, 33-35, 119
 действия, 32
 замена, 122
 контроль за нагревом, 48-50
 критические попадания, 42-44
 критическое повреждение, 40-41
 локации попадания, 40
 манёвры, 11-12, 47-48
 направление лицевой стороны
 после падения, 35
 оборудование, 51-58
 относительные размеры, 37
 падение и крушение, 34-35
 перенос повреждения, 40
 поворот, 33-34
 повреждение, 40
 повреждения от падения, 35
 подъёмные способности, 58
 привязка, 10, 101, 110
 рекордшиты, 28-29
 стоимость, 31
 уничтожение, 45

В

«Вулкан», 67
 Ведущий/интервьюер, 87-88
 Вертолёты (СВВП, средства
 вертикального взлёта и посадки),
 35, 45
 Ветеран клановской войны, 89
 Взрывы, 44, 50
 Винтовка Гаусса, 44, 54-55
 Владелец ТС, 8
 Внутренняя структура Эндо-сталь, 54

Внутренняя Сфера, история, 59-65
 Вода (рассеивание нагрева), 49
 Военные Искусства/БэтлМех, 11-12
 Война рейтингов, 76
 Восстановление владения, 96-98
 Второстепенные неигровые
 персонажи (НИПы), 85-89
 Выживание экипажа, 45
 Вызовы, 81
 Выплаты, 11

Г

Герцогство Андуринское, 74
 Гибсон, 13
 Гироскоп, 43-44
 Главные неигровые персонажи
 (НИПы), 85, 87
 Глушение, 50
 Годдард, Уинн, 64-65
 Голова, 42
 Город Солярис, 60, 67
 история, 68-69
 организованная преступность, 70
 сектора, 63, 128-133
 составляющие, 70-74
 Гросс, Теодор, 65, 67
 Грэйланд, 66-67

Д

Двигатель, 43
 Движение задом, 33
 Движение, 32-36
 Двуручный удар, 11-12
 Дежратель конюшни, 87
 Действие 2: Взросление, 14
 Действие 3: Высшее образование,
 14-15
 Действие 4: Настоящая жизнь, 16-19
 Действия, 32
 Деньги, 68, 83
 Дистанционные атаки, 35-46
 Договор Св.Ива, 62, 72-73
 Дуэльные лицензии, 81

Е

Естественная Способность, 86

Ж

Жалованье, 80
 Жизненный путь. *См. также* Подпути
 ограничения, 12-13
 предыдущие Пути, 14
 события, 13

З

Заливка хладагентом, 50
 Запаздывание оружия, 37
 Захват цели сенсором, 37-38
 Звёздная Лига, 62

И

Игровой Мир, 66-67.
См. также Солярис 7
 Игры государств, 76
 Игры Соляриса 7, 16-17, 63-64
 Игры, 75-76
 Известность, 8-9, 78-80
 Импульсные лазеры, 55
 Интернатура на конюшне, 14-15
 Интроверт, 8
 Исследовательский корпус, 18

Й

Йоппо, 67

К

Кабина, 43
 Каждодневные неигровые персонажи
 (НИПы), 88-89
 Кампании, 75-76
 Катапультирование, 45-46
 Керенский, Александр, 60
 Клан Дымчатого Ягуара, 62
 Клановский ренегат, 89
 Клань, 54, 60, 61-62
 Кластерные боеприпасы, 52
 Компания «Дефианс Индастриз», 60
 Компания «Оргусс Индастриз», 60
 Компьютер нацеливания, 57-58
 КомСтар
 Аколит, 17-18
 звания, 9
 игровой материал, 13
 образцы персонажей, 8
 Служба в КомСтаре, 17-18
 Контакт, 8, 84
 Контратаки, 58
 Конфедерация Капеллы, 12, 62, 72
 Конфликт с преступным миром, 76
 Коншня «ДеЛон», 67
 Конюшни, 63, 64, 78-80
 Конюшня «Багряный вуду», 95, 96, 97,
 108, 124
 Конюшня «Фитцхью», 67
 Кооператив, 79
 Копья, 53
 Критические попадания
 БэтлМехи, 42-44, 51
 винтовка Гаусса, 55
 внутренняя структура
 Эндо-сталь, 54
 оборудование раздельного
 хранения боеприпасов
 (CASE), 54
 противопехотные контейнеры
 (ПП-конт), 51
 противоракетная система
 (AMS), 51
 ракетный радиомаяк Narc, 57
 система управления огнём
 «Артемиды-IV» (FCS), 52
 стоимость, 31
 транспортные средства, 44-45
 улучшенная пусковая установка
 Narc (Narc), 57
 ферроволоконная броня, 54
 Критическое повреждение, 40-41
 Крушения, 35
 Ксандрия, 67
 Курита, Теодор, 73
 Курита, Уризен, 73

Л

Лазеры, 55
 Легенды, 67
 Лёгкая система удалённого
 целеуказания (TAG), 57
 Лёгкий активный зонд, 51
 Лёгкий пулемёт, 56
 Лига Свободных Миров, 60, 73
 Лиговские матчи, 80-81
 Лихой пилот, 86-87
 Локация попадания, 38-40, 42
 Локация, 35
 Ляо, Кали, 73
 Ляо, Кэндайс, 72
 Ляо, Сун-Цу, 72
 Ляо, Тормано, 72
 Ляо, Трейханг, 72

М

Манёвры, 47-48
 Мантраа, 67
 Марик, Томас, 13
 Марка Хаос, 14, 61
 игровой материал, 12
 образцы персонажей, 8
 Мафия, 70, 96
 Международная зона, 70-71, 128-129
 МехБанни, 88-89, 104
 МехВоин
 выживаемость (в бою), 45
 Молодой стрелок, 22-23
 неожиданные встречи, 90-91
 повреждение от падения, 35
 подготовительный Подпуть, 15
 условия найма, 80
 Фанатик, 24-25
 Эксперт, 26-27
 МехВоин-фанатик, 24-25
 МехВоин-эксперт, 26-27
 Меч, 11, 57
 Модификаторы
 боя для схватки на машинах, 46
 выплат, 11
 движения, 36
 дистанционного боя на машинах, 38
 для получения лицензии, 81
 для участия в матче, 82
 за нагрев и повреждение, 36, 49
 Известности, 79
 неожиданных встреч, 85
 призовых денег, 81
 размера цели, 36, 37
 статуса патрона/конюшни, 80
 Моимер тройной силы (MTC, TSM), 58
 Молиотти, Марко, 67
 Молодёжная война, 14
 Молодой стрелок, 22-23
 Монтонг 5-й, барон Луис, 22
 Мудрость улиц, 83, 113

Н

Навыки оппонентов, 82
 Навыки, 11-12
 бонусы, 12
 оппонентов, 82
 Нагрев, 30, 37, 48-50
 Наивысшая Известность, 9
 Направление атаки, 38-39
 Направление движения, 33
 Направление лицевой стороны, 35
 Наследные войны, 60
 Неигровые персонажи (НИПы), 85-92
 Неизвестный, 67
 Неожиданные встречи
 с бизнесменами, 92
 Неожиданные встречи с полицией, 91
 Неожиданные встречи
 с попрошайками, 90
 Неожиданные встречи
 с представителями СМИ, 91
 Неожиданные встречи
 с преступниками, 90
 Неожиданные встречи
 с преступниками, 90
 Неожиданные встречи
 с техниками, 91-92
 Неожиданные встречи с туристами, 92
 Неожиданные встречи со знатью, 92
 Неожиданные встречи, 84-85, 90-92
 Непредвиденные Действия, 32
 Ноги, 42, 44
 уничтожение ноги, 40
 Нырок БэтлМехом, 12

О

О'Баннон, Таня, 64

О'Баннон, Элизабет, 64
 Оборудование раздельного хранения боеприпасов (CASE), 41, 42, 54
 Общительность, 8
 Огнемёт транспортного средства, 54
 Огнемёты, 54
 Ограниченный поворот, 33-34
 Однозарядные ракетные пусковые установки, 56
 Ослиный пинок (атака), 12
 Охладители, 30-31, 44, 49, 55

П

Патрон, 8-9, 80
 «Перевертыши», 37
 Переговоры, 83, 97
 Перенос критического повреждения, 42
 Перенос повреждения, 40
 Пехота, 58
 Пилотирование, 34, 97
 Пинок (атака), 47
 Плохая Репутация, 8, 78
 Поворот, 33-34
 Повреждение
 значение, 42
 критическое, 40-41
 модификаторы, 37
 от падения, 35
 перенос, 31, 40, 42
 разбор, 41
 Повреждение от падения, 35
 Подготовка в «Свете человечества», 19
 Подготовка в «Гневе Блейка», 18
 Подготовка в «Слове Блейка», 19
 Подготовка в КомГвардии, 18
 Подготовка в милиции
 «Слова Блейка», 19
 Подготовка на журналиста/диктора, 15
 Подготовка на техника БэтлМеха, 15
 Подготовка на управляющего конюшни, 15
 Подпуть
 Аколит КомСтара, 17-18
 Исследовательский корпус, 18
 Подготовка в «Гневе Блейка», 18
 Подготовка в
 «Свете человечества», 19
 Подготовка в «Слове Блейка», 19
 Подготовка в КомГвардии, 18
 Подготовка в милиции
 «Слова Блейка», 19
 Подготовка на
 журналиста/диктора, 15
 Подготовка на МехВоина, 15
 Подготовка на техника БэтлМеха, 15
 Подготовка на управляющего конюшни, 15
 Служба в КомСтаре, 17-18
 Подъём, 58
 Полевой учёный, 20-21
 Политическое убежище, 68, 70
 Посредник, 89
 Предел Успеха (MoS), 12, 83
 Преступление, 70
 Призовые деньги, 81-82, 97
 Приключения, 95-127
 на Солярисе 7, 75-76
 Подбор персонажей, 125-127
 разбор затруднений, 97-98, 103, 107, 109, 112, 118, 121
 Принадлежность, 12-13. *См. также* Жизненный путь
 Прицельные атаки, 46
 Проверки Действия, 104
 Проверки Навыка
 Мудрость Улиц, 83
 Пилотирование, 34

Простые Действия, 32
 Противопехотные контейнеры (ПП-конт), 51
 Противоракетная система (AMS), 51
 Протонно-ионный излучатель (ПИИ), 57
 Прыжковые двигатели, 44
 Прыжок, 30
 Пулемёт, 55-56
 Пункты движения (MP), 30, 49
 Путеводитель по ценам, 82-84

Р

Разбор повреждения, 41
 Размер цели, 36, 37
 Ракетная артиллерийская система «Стрела-IV», 52
 Ракетное оружие, 37, 39, 56
 Ракетные пусковые установки, 56
 Ракетный радиомаяк Narg, 54, 57.
 См. также Улучшенная пусковая установка Narg (iNarg)
 Ракеты ближнего радиуса действия (РБД), 39, 56
 Ракеты дальнего радиуса действия (РДД, LRM), 39, 56
 Ракеты среднего радиуса действия (РСД, MRM), 39, 56
 Ранг, 9
 Рейтинги конюшен, 79-80
 Репутация, 8
 Роулингс, Кат, 93
 Руки, 42, 43

С

С³-клампьютер, 38, 52-53, 54.
 См. также Улучшенный С³-клампьютер (С³у)
 Самонаводящиеся ракеты ближнего радиуса действия (Streak SRM), 56
 «Свалка», 67
 Свободная Расалхагская республика, 61
 Свой на Солярисе, 16
 Сектор «Кобе», 73, 131
 Сектор «Китай», 72-73, 130-131
 Сектор «Монтегро», 73-74, 131-132
 Сектор «Силезия», 74, 132-133
 Сектор «Чёрные Холмы», 72
 Сенсоры, 37, 44, 49, 54
 Сеть, 53
 Сигнальная схема миомерной акселерации (MASC), 56-57
 Силы обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ), 60
 Синдикат Драконов, 73
 Система быстрого разбора, 82
 Система жизнеобеспечения, 44
 Система удалённого целеуказания (СУЦ, TAG), 53, 57
 Система улучшенных тактических ракет (ATM), 39, 56
 Система управления огнём «Артемиды-IV» (FCS), 51-52, 54
 Сканирование сенсором, 37
 Скуающая аристократка, 87
 Слив охладителя, 50
 «Слова Блейка»
 БэтлМехи, 10
 звания, 9
 игровой материал, 13
 образцы персонажей, 8
 Сложные Действия, 32
 Служба в «Слове Блейка», 18-19
 Случайные встречи
 с аэрокосмическими пилотами, 91
 Смерть сверху (атака), 48

События, 13

Игр Соляриса 7, 16-17
 Интернатуры в конюшне, 15
 Молодёжной войны, 14
 Своего на Солярисе, 16
 Службы в «Слове Блейка», 18-19
 Службы в КомСтаре, 17-18

Содружество Лиры, 60

Создание персонажа, 8-27
 образцы персонажей, 8
 привязка Навыков, 11-12
 привязка Черт, 8-11
 принадлежность, 12-13

Солярис 7

и кампании на нём, 75-76
 история, 59-62
 образцы персонажей, 8
 путеводитель по ценам, 82-84
 составляющие, 65-66
 характеристики планеты, 66

Солярисский Цирк, 63

Спад, 62

Список оружия, 30

Средства массовой информации
 (СМИ), 76

Ссуды, 11, 66

Стрельба, 97

Субнавыки

Военные Искусства/БэтлМехи,
 11-12

Тактика/Анти-БэтлМех атаки, 12

Схватка, 11, 47-48

транспортных средств, 46

Т

Такеги, Тад, 98, 99

Тактика/Анти-БэтлМех атаки, 12

Таран (атака), 47

Текущая Известность, 9

Тепловые сенсоры, 37

Техник, 97

Толчок (атака), 47

Топор, 11, 55

Торс, 42

Транспортное средство, 9

арки стрельбы, 36
 критические попадания, 44-45
 критическое повреждение, 40-41,
 44-45

крушения, 35

оборудование раздельного
 хранения боеприпасов
 (CASE), 54

относительные размеры, 37

привязка, 9-10

рекордшиты, 31-32

уничтожение, 45

Триады, 70, 73

Тяжёлые лазеры, 55

Тяжёлый пулемёт, 56

У

Удар (атака), 47

Удар дубиной (атака), 47

Улучшенная пусковая установка Narc
 (iNarc), 57

Улучшенный С³-компьютер (С³у), 53

Ультразвуковая пушка, 37, 52

Уничтожение торса, 40

Уничтожение, 45

Уотерли, Миндо, 13

Условия найма, 80

Устройство ЕСМ, 37, 54, 57

Участие в матче, 82

Ф

Федеративное Содружество, 60, 62,
 72, 74

Федеративные Солнца, 60, 72

Ферреро, Хайме, 67

Ферроволоконная броня, 54

Финт БэтлМехом, 12

Х

Хорошая Репутация, 8, 78

Ц

Цепи захвата цели (ЦЗЦ), 37

Ч

Чемпионские матчи, 81

Чемпионы, 63-65

Чёрный рынок, 83-85

Черты, 8-11

бонусы, 12

привязка, 8-11

Член банды, 88

Ш

Шаблоны для неигровых персонажей
 (НИПов), 85-86

Шкала нагрева, 31

Штайнер-Дэвион, Виктор, 72, 74

Штайнер-Дэвион, Катрина, 62, 72, 74

Э

Экватор, 66-67

Энергетическое оружие, 37

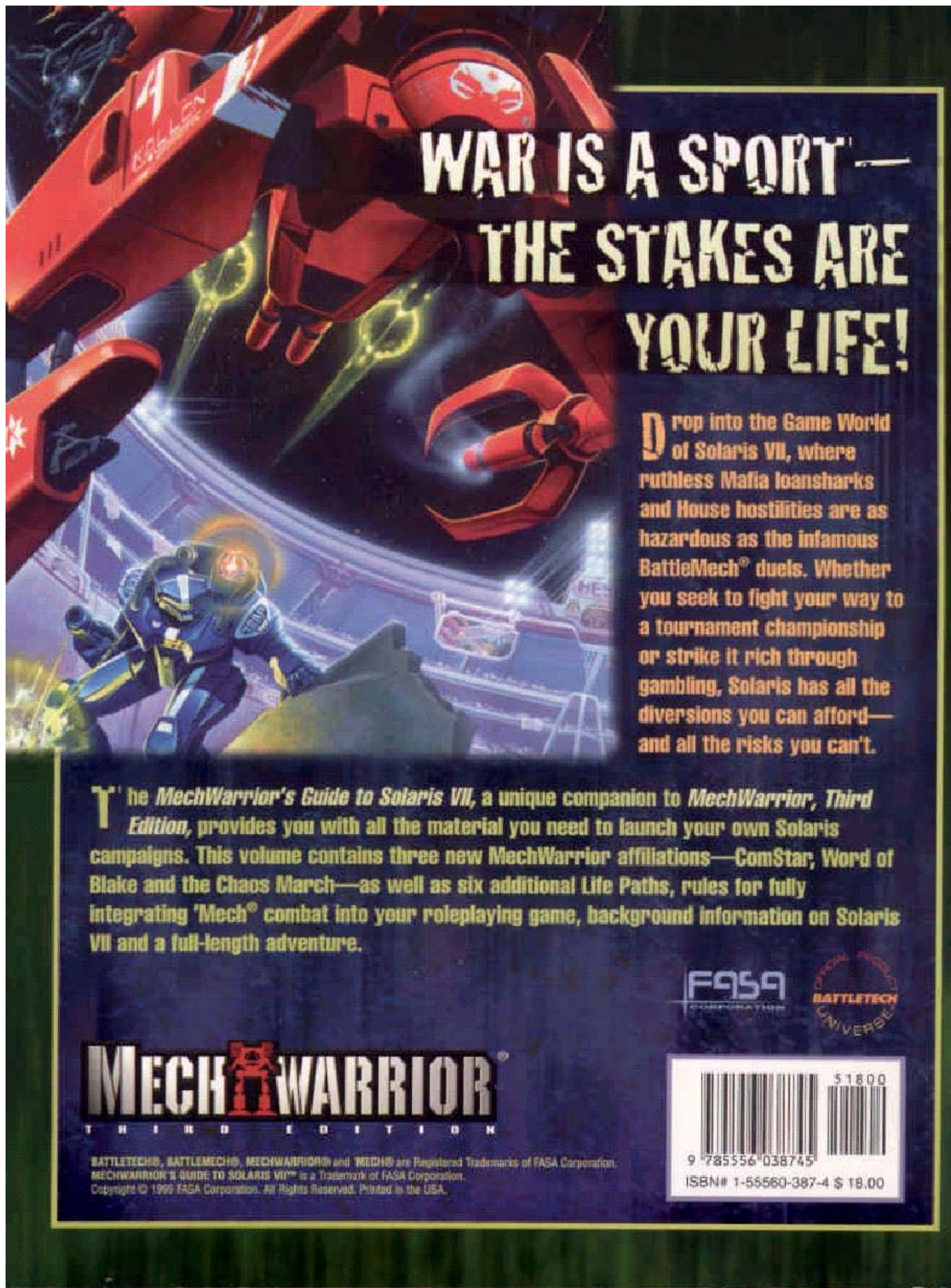
Эффекты критических попаданий,
 42-44

Эффекты нагрева, 49-50

Я

Язука, 70

Языки, 12-13



WAR IS A SPORT— THE STAKES ARE YOUR LIFE!

Drop into the Game World of Solaris VII, where ruthless Mafia loansharks and House hostilities are as hazardous as the infamous BattleMech® duels. Whether you seek to fight your way to a tournament championship or strike it rich through gambling, Solaris has all the diversions you can afford—and all the risks you can't.

The *MechWarrior's Guide to Solaris VII*, a unique companion to *MechWarrior, Third Edition*, provides you with all the material you need to launch your own Solaris campaigns. This volume contains three new MechWarrior affiliations—ComStar, Word of Blake and the Chaos March—as well as six additional Life Paths, rules for fully integrating 'Mech® combat into your roleplaying game, background information on Solaris VII and a full-length adventure.

FASA
CORPORATION

BATTLEMECH
UNIVERSE

MECHWARRIOR®

THIRD EDITION

BATTLEMECH®, BATTLEMECH®, MECHWARRIOR®, and 'MECH® are Registered Trademarks of FASA Corporation.
MECHWARRIOR'S GUIDE TO SOLARIS VII™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1999 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.



9 785556 038745
ISBN# 1-55560-387-4 \$ 18.00

ВОЙНА – ЭТО СПОРТ, А СТАВКИ В НЁМ – ВАШИ ЖИЗНИ!

Окунитесь в Игровой Мир Солярис 7, где безжалостные мафиозные ростовщики и вражда между Домами известны не меньше дуэлей БэтлМехов. Будете ли вы стремиться попасть на чемпионский турнир, или же займётесь обогащением через азартные игры, Солярис может предложить вам всё, что угодно – а вы рискуете тем, что ничего не получите.

Руководство для MechWarrior по Солярису 7, уникальное сопровождение к ролевой игре MechWarrior, 3-е издание, содержит весь необходимый материал, который понадобится вам для запуска ваших собственных кампаний на Солярисе. Эта книга содержит 3 новых принадлежности МехВоинов – КомСтар, «Слово Блейка» и марка Хаос, – а также 6 дополнительных Жизненных путей, правила для полной интеграции боя Мехов в вашу ролевую игру, основную информацию о Солярисе 7 и полноценное приключение.