

КЛАССИЧЕСКАЯ BATTLETECH

руководство по
Технике
Операции



WARGAMES

ИЗДАТЕЛЬСТВО

35008

КЛАССИЧЕСКАЯ BATTLETECH

РУКОВОДСТВО ПО

ТЯЖЕЛЫМ
ОПЕРАЦИЯМ



WJGAMES



СОДЕРЖАНИЕ

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ	«Маскировки».....36	Краткая история и обзор... 68
ВЕЖЛИВОСТЬ ... 5	Оперативник МВР/МРИО ..37	Службы ЛРК..... 70
ВВЕДЕНИЕ 8	Оперативник движения	«Мимир» 71
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА..... 10	сопротивления «Мимир»..38	Рождение и смерть 71
Черты..... 11	Оперативник «Ордо	Тир 72
Кровная Метка 11	Вигилис» (общий) ..39	Республика 72
Жизненный Долг 11	Оперативник	Клань 72
Фокусирование Ки 11	отдела проникновения	Организация 72
Неприметная Внешность.. 13	Украинного Альянса....40	Текущие операции 72
Навыки 13	Торговец/Оперативник	ROM КомСтара 73
Боевая	Украинного Альянса....41	Краткая история и обзор... 74
Окружающая Среда ... 13	Ренегат-повстанец.....41	Отделы ROM 76
Мастер На Все Руки 14	Оперативник SAFE 42	ROM «Слова Блейка» 77
Принадлежности 14	Субподразделение по связи	Краткая история и обзор... 77
«Чёрные Драконы» 14	государства-члена	Организация и
«Свободная Капелла» 15	Звёздной Лиги ...43	операции ROM... 79
«Свободный Скай»..... 15	Команда специального	Клановский Дозор 80
«Хеймдалль» 15	назначения Звёздной Лиги	Обзор..... 81
«Омнисс: Ад Данте»..... 16	«Ярость».....44	Службы
«Некаками» 16	Оперативник Таурусского	клановского Дозора... 81
«Чжаньчжэн де гуан» 16	министерства разведки...45	Разведывательное
Двойные агенты 17	Тайный тур	управление
Дезертирство 17	по «Вульфнету» ..46	Звёздной Лиги .. 84
Внедрение агента..... 17	Тайный оперативник ROM	Копчение Ягуаров..... 85
Дополнительные	«Слова Блейка»..47	Операция «Звездопад» 85
Жизненные пути ... 18	Новые	Новая эпоха 85
События 18	Сферы деятельности ...48	Организация 85
Действие 1:	ОБЗОР РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫХ	Магистратское
Раннее детство ... 18	АГЕНТСТВ ...49	министерство разведки
Детство некаками..... 18	Служба внутренней	(ММР) 87
Действие 2 и 3..... 18	безопасности....49	Краткая история и обзор... 87
Послушник «Некаками» 19	Краткая история.....49	Службы ММР 89
Действие 3:	Службы СВС.....52	Таурусское министерство
Высшее образование ... 20	«Орден Пяти Опор»	разведки .. 90
Подготовка МВР/МРИО	(О5О) ..53	Краткая история и обзор... 90
Федеративных Солнц .. 20	Краткая история и обзор ...53	Службы ТМР 92
Подготовка (общая) на	Министерство	Разведка
оперативника разведки... 21	военной разведки....54	Украинного Альянса ... 93
Подготовка SAFE 22	Обзор 54	Формирование 93
Подготовка «Вульфнета» .. 24	МВР изнутри.....55	Кнут и пряник 93
Действие 3 и 4..... 25	Отделы МВР.....56	Война за воссоединение .. 94
Принятие/адепт «Ордена	Министерство разведки,	Лиговские неудачи 94
Пяти Опор» (О5О)..... 25	исследований и	Дальняя дорога 94
Магистратская разведка ... 26	операций ...58	Организация 94
Министерский (ММР)	Обзор 58	«Ордо Вигилис»..... 95
оперативник... 28	Командование 59	Введение 95
Действие 4:	Отделы МРИО.....59	Сектора «Ордо Вигилис».. 96
Настоящая жизнь ... 28	«Маскировка» 60	Федеральное
Оперативник клановского	Эволюция «Маскировки» ..60	разведывательное
Дозора ... 28	Сгорая дотла 61	управление (ФРУ)... 97
Оперативник	«Синь Шэн» 62	Краткая история и обзор... 97
комстаровского ROM .. 30	Службы «Маскировки» 62	Службы ФРУ 98
Фанатик/Партизанский	SAFE 64	«Вульфнет» 99
оперативник... 31	История.....64	Истоки 99
Полевой оперативник	Службы SAFE.....66	Растущие возможности.... 99
Свободного Расалхага... 33	Аналитическая служба 66	«Вульфнет» сегодня 99
Тайный оперативник СВС. 33	Тайные операции.....67	Взгляд на «Вульфнет»..... 100
Оперативник Лиранского	Контрразведка.....67	Отделы 100
разведывательного	Лиранский	Независимые группы 101
корпуса... 34	разведывательный	«Некаками» 101
Тайный оперативник	корпус (ЛРК)....67	«Омнисс» 102

«Свободная Капелла»	102	любителей.....	118	Аналитик (каждодневный)	125
Движение		Типы игры	118	Учёный (второстепенный)	125
«Свободный Скай» ..	102	Шпионаж и сбор		«Уборщик» (уникальный)..	125
«Чёрные Драконы»	103	разведывательных		Случайные встречи	
«Хеймдалль»	103	данных ...	118	«Тайных операций» ...	126
«Чжаньчжэн де гуан»	104	Анализ.....	120	Генерация	
«Тагги»	104	Диверсия, похищение		случайных встреч... ..	126
«Манеи Домини»	105	людей и покушение		ОПЕРАЦИЯ	
НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.....	106	на убийство ...	120	«УДАР В СПИНУ» ...	130
Судебный аналитический		Безопасность/		Рассчитанный риск.....	131
набор ...	107	Контрразведчики.....	121	Правила для РИ	
Микрокоммуникатор,		Персонажи		Классической <i>BattleTech</i> ..	131
беззвучный ..	107	«Тайных операций».....	121	Как запускать «Операцию	
Электронный		Только для кампаний		«Удар в спину» ...	132
дешифровщик ..	108	«Тайных операций» ...	122	Секции приключения.....	132
Улучшенный электронный		Для смешанных кампаний	122	Обзор	132
дешифровщик ..	108	Преимущественно		Начали!	133
Избранные улучшения.....	108	не для кампаний		Нужна помощь!	133
Обновления протезов	110	«Тайных операций» ...	122	Предупредительные	
Избирательные		Игровые персонажи –		выстрелы ...	135
имплантанты.....	112	двойные и		Иголка в стоге сена.....	137
КАМПАНИИ		тройные агенты ...	122	Под перекрёстным огнём .	140
«ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ» ..	116	Игра вслепую	123	Шпики	
Запуск приключений в		Внедрённые агенты и		в китайском магазине... ..	142
«Тайных операциях» ...	117	перебежчики.....	123	Предательство в пустоте .	145
Приключения типа		НИПы «Тайных операций»	123	Место преступления	147
«Клан против		Использование шаблонов		Незаконное	
Внутренней Сферы» ...	117	НИПов.....	124	проникновение ..	151
Кампании типа		Шпион (второстепенный) ..	124	Просачивание	154
«Национальное		Солдат спецвойск		Расследование	154
государство против		(главный) ...	124	Подбор персонажей	156
частного агентства» ...	118	Команда плотного прикрытия			
Профессионалы против		(второстепенный).....	124		



СОЗДАТЕЛИ

Авторы

Герб Бис
Уорнер Доулз
Крис Хартфорд
Камилла Кляйн
Дэвид Л. МакКаллох
Кристофер «Кости» Троссен
*Профессиональная вежливость и
Операция «Удар в спину»*
Герб Бис

Разработка продукта

Герб Бис
Рэндалл Н. Биллс

Редакторы продукта

Диана Пайрон-Джелман
Мишель Лионс

Разработчик линии BattleTech

Рэндалл Н. Биллс

Производственный штат

Направленность иллюстраций

Рэндалл Н. Биллс
Иллюстрация обложки

Кевин МакКанн

Дизайн обложки

Антон Залеский

Размещение

Антон Залеский

Иллюстрации

Лес Доршлед

Крис Льюис

Мэтт Плог

Переводчик

Ярослав «Duke» Ненашев
Клановский Дозор
Максим «TalyIrag» Казанцев

Обложки

Андрей «AshTree» Кувшинов

Отдельное спасибо:

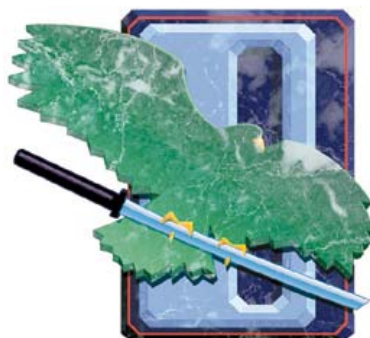
Гербу Бису и Камилле Кляйн за предложение о создании такого крутого продукта... он один потребовал почти 4 года трудов, прежде чем увидел свет!

Крису Льюису, который более чем хотел оседлать чертёжную доску и вплоть до самого конца (как обычно!) придумал массу – 89 – логотипов!

Обычному толпе по качеству: Дэвиду МакКаллоху, Джеффу Моргану, Ричу Кенкарику, Петеру Ла Кассу, Майклу Миллеру, Максу Прохазке, Паулю Сьярдыну, Ойстейну Тведтену и Андреасу Цуберу.

Признательности:

Большая часть этой работы основана на материале, представленном в *Справочнике по разведывательным операциям* следующих авторов: Алекса Бунда, Джеффа Пасса, Дианы Пайрон-Джелман и Роберта Круза.



Информация от переводчика:

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

От переводчика: Спасибо Арчакову Николаю – за предоставление материала.

© 2004 WizKids LLC. Все права зарегистрированы. A Guide To Covert Ops, Classic BattleTech, BattleTech, Mech, BattleMech и WK Games являются в США и/или других странах зарегистрированными торговыми марками и/или торговыми марками компании WizKids LLC. Никакая часть этой книги не может быть без предварительного разрешения владельцев авторских прав воспроизведена, хранима на поисковых системах или переведена в любую форму или любыми средствами кроме того вида, в котором она опубликована. Отпечатано в России.

Опубликовано FanPro LLC • 1608 N, Милуоки • Suite 1005 • Чикаго, Иллинойс 60647

Ищите нас по следующим адресам:

Precentor_martial@classicbattletech.com
(электронный адрес для любых вопросов относительно Классической BattleTech)

<http://www.mechwarriordarkage.com>
(официальный сайт игры MechWarrior: Тёмный Век)

<http://www.classicbattletech.com>
(официальный сайт Классической BattleTech)

<http://www.fanpro.com> (сайт FanPro)

<http://wizkidsgames.com> (сайт WizKids)

<http://fastforwardgames.com> (заказы, покупки и представительство по Интернет)



ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ВЕЖЛИВОСТЬ

Мрачный, чадный, затрапезный и многолюдный, «Зал Гнева» был типичной пивнушкой галатейского городка МехВоинов, не выделяясь ничем особенным, кроме, разве что, массы разорившихся и лишившихся собственности. Самуэль Мартьял хорошо знал подобный тип заведений, неоднократно посещая их в своей давно минувшей юности. В прошлых миссиях это место было одним из излюбленных, став неприятательным «болотом», чья постоянная клиентура изливала здесь свои печали, болтала друг с другом вновь и вновь о прошлых победах и стонала от восторга, глядя по тривиду бои на Солярисе VII.

Мартьяла изумило, что с последнего его визита здесь ничего не изменилось. Абсолютно ничего, кроме него самого. В прошлом он был местным завсегдатаем по имени Эмирил Тимоти. Волосы у него были светлее и длиннее, глаза – скорее зеленее, чем серее, а в весе он потерял, наверное, не менее 7 кг. Эмирил даже говорил шепеляво, как припомнил Мартьял, прежде чем попал под перекрёстный огонь, стоивший ему уха и едва не отнявший жизнь. Сегодня Эмирила нет в живых, его сменил Сэм Мартьял, предпочитающий специальную кабинку позади бара, где он выжидал и высматривал.

– Будь начеку, ЭТ, – без предупреждения прошептал голос в ухе, воспользовавшись его старыми инициалами в качестве позывного. – Твой дружок вытащил свой жребий.

Мартьял одобрительно ухмыльнулся, не рискуя открыть рта для голосового ответа. Он прекрасно понял сообщение своего партнёра, находившегося снаружи, в «брошенном» фургоне.

Он медленно обводил взглядом комнату, замечая чужих патронов и узнавая многие лица, которые он видел ещё в то время, когда была жива Мелисса Штайнер-Дэвион. Ему показалось небольшим чудом, что очень многие из этих нищих недотёп пережили гангстерские войны, опустошившие большую часть этой планеты во время Гражданской войны Федеративного Содружества. Галатея, бывшая Звезда Наёмников, стала убежищем для тех, кто не смог порвать с ней после того, как «Волчьи Драгуны» сделали из своего Аутриа широко известный центр торговли услугами наёмников. Остальная Внутренняя Сфера, казалось, старалась позабыть об этой планете, всего за несколько коротких лет превратившейся в «чёрный рынок» для наёмных головорезов. Всё же сюда продолжали приходить агенты от всевозможных мощных игроков изведанной Вселенной, но только тогда, когда им нужны были люди, не боящиеся замарать руки, такой тип людей нельзя было нанять под присмотром какого-нибудь КомСтара или Комиссии по надзору и сотрудничеству с наёмниками.

Блуждающий взгляд Мартьяла отметил женщину, одиноко сидевшую в угловой кабинке. Тёмные волосы, неопишимо мешковатая одежда, иногда попытки придать взгляду жёсткость, как делал сейчас он сам. Она показалась ему знакомой – да, определённо её взгляд был ему знаком, но он всё никак не мог её вспомнить, слишком вызывающе и высоко окружали её многочисленные бутылки.

«Конкурент, – сказал он сам себе. – Но на кого она работает?»

Потребовалась доли секунды, чтобы его мозг произвёл необходимый анализ. Он не стал задерживаться на ней, продолжая безразлично скользить взглядом по лицам посетителей. Держа её на периферии зрения, чтобы заметить любую её реакцию, он бессознательным жестом полез в карман куртки за сигаретой, случайно ослабив хватку, с которой удерживал карманный пистолет в подмышечной кобуре. Она не среагировала. Он продолжил движение.

«Компания», – беззвучно сказал он, засовывая сигарету в рот и раскуривая её.

«Спокойно, ЭТ, – из его полноценного бионического имплантата утраченного левого уха прозвучал ответный шёпот, заменитель передавал голос непосредственно к слуховому нерву. – Твой дружок вошёл только сейчас».

Разгоняя рукой сигаретный дым, Мартьял возобновил своё безразличное наблюдение за баром и неожиданно улыбнулся, увидев в дверях свою цель. Арнольд Грубер был точно таким, каким он ожидал его увидеть: неуклюжим, бритоголовым, с неряшливой бородкой, татуированным и настолько самоуверенным, что он даже не удосужился одеть для своей защиты в местах вроде «Зала Гнева» что-нибудь ещё, кроме кожаного жилета и обычного служебного автоматического пистолета «МГ». «Обычный мужлан из Меха», – подумал Мартьял.

Грубер пошёл прямо к бару, заказав себе что-нибудь покрепче, и стал осматривать помещение. Мартьял дождался, пока его найдут глаза этого человека, а затем и проскользнул дальше. Оказавшись неожиданно осторожным, Грубер смотрел по сторонам то там, то сям, пока он приближался к нему.

– Мартьял – вы? – спросил он.

«Остёр, как та ПИИ», – усмехнулся про себя Мартьял, но на лице изобразил радушную улыбку и произнёс: – Как сказать. А вы – мистер Грубер?

– Ага. Я слышал, есть работа?

Мартьял поставил перед ним пустой стул, успев бегло осмотреть помещение бара. Женщина, которую он отметил раньше, уже ушла. – Вы знаете, для нужных людей всегда есть работа, особенно если они прошли подготовку.

Грубер оказался хотя бы не настолько груб, чтобы не понять намёка. Язык его тела говорил о том, что он любит похвастаться. Он дважды улыбнулся, пока доставал небольшую карточку с данными.

– WHM-8D *Warhammer*, – сказал он. – Чуть ли не только что с завода, и я могу подогнать ещё троих ребят с такой огневой мощью, что вы вряд ли можете себе представить это. Так что за работа?

Мартьял взял карточку и одарил Грубера многообещающей улыбкой. – Простой налёт на объект для моего нанимателя. Минимальное сопротивление, но вас не должны опознать. Мы не хотим, чтобы кто-нибудь узнал, кто дал вам эту работу, и обратил это против нас – неважно, справитесь вы с ней или нет.

– Одна из наших специальностей. – Грубер на мгновение задумался. – Кто наниматель, и что он предлагает?

– Чем меньше вы будете знать, кто это, тем лучше. – Мартъял понизил голос, его интонации приобрели серьёзный характер. – Нам хотелось бы повисить шанс того, что нас не обнаружат. То, что предлагаем мы, – это будет, вероятно, двойная ставка от того, что предлагали в последний раз ловбрауские ребята.

Быстрый взгляд на лицо Грубера сказал Мартъялу достаточно. Откинувшись на сиденье, этот крупный человек схватился за свой пистолет, но Мартъял уже направил на него свой, пряча его под столешницей. Перехватив взгляд этого МехВоина, он с мрачной улыбкой кивнул головой.

– Ты ведь не хочешь сделать этого, Арнольд? Ты не быстрее него...

Обезоруживающий приём был проведён слишком быстро, чтобы Мартъял успел заметить, кто это.

– И ты тоже, федкрыса, – прошипел голос за его спиной, женский и опасный.

Мартъял медленно поднял руки вверх. *Чёрт поberi!*

С чувством облегчения на лице, Грубер начал подниматься, и уже хотел было поблагодарить своего нежданного избавителя, но, едва женщина продолжила, его благодарность застряла где-то в горле.

– Ты хочешь сказать, что будешь настолько неотёсан и даже не проводишь девушку? – холодно осведомилась она.

Грубер начал заикаться. На мгновение Мартъял скорее почувствовал, чем увидел, как её пистолет качнулся в направлении наёмника, подчёркивая важность реплики. Для Мартъяла этого мгновения было достаточно.

Развернув свой стул, Мартъял извернулся и левой рукой схватил дуло пистолета. Резко дёрнув его вверх, он направил едва слышимый выстрел в низкий панельный потолок. Локтём правой руки он жёстко ударил женщину в шею. Ошеломлённая, она отлетела к задней стенке кабинки. Мартъял обернулся как раз вовремя – Грубер был на ногах, в руке он сжимал свой «МГ».

– Я не знаю, ребята, кой чёрт вас сюда принёс, – начал он, – но я не собираюсь так легко...

Последние слова Грубера заглушили два невероятно громких оружейных выстрела. Даже в немногочудном баре Мартъялу пришлось бы потрудиться, чтобы обнаружить источник выстрелов, но цель оказалась ясной. Он выругался, когда его забрызгала кровь Грубера, окрасив стол и стены по бокам от него. На лице МехВоина появилось выражение бескрайнего замешательства и страдания. И тут жизнь в его глазах потухла. Бар охватила паника.

– ЭТ! – проорал голос в ухе. – Какого чёрта у вас там происходит?!

– Уроды! – взорвался Мартъял, бросившись под стол почти также быстро, как падал на пол труп Грубера. Третья пуля впилась в стул позади него. – Расскажу позже!

Попытавшись замысловато проползти по полу через препятствия, упавшие тела и перевёрнутые столы, Мартъял сумел избежать ещё одной пули, прежде чем в его плечо вцепилась чья-то рука. Быстро

взглянув вверх, он увидел темноволосую женщину в неопишемого фасона одежде, смешную – своим окровавленным носом – и опасную – своим «Намбу», оснащённым глушителем. Она указала пистолетом на бар.

– Живо! – прошипела она.

Посреди хаоса над паниковавшими массами возникли силуэты двух людей в тёмных тренчах. Мартъял поднялся на ноги и, полусогнувшись, пошёл за женщиной, в тёмные углы боковых кабинок.

– А вы...?

– ...Не твоя теперешняя проблема, федкрыса, – резко оборвала она, ища укрытия в углу ещё недавно пустой кабинки. – Какое твоё дело до Ловбрау?

Дважды поспешно выстрелив в стрелявших, Мартъял отбросил опустевший карманный пистолет, быстро нырнув назад за перевёрнутый стол, и оказался рядом с «Питоном». – Я могу задать тебе такой же вопрос!

Пуля ударила в край стола, осыпав лицо Мартъяла металлическими осколками и деревянными щепками и заставив его вздрогнуть. Его спасительница ответила парой едва слышных выстрелов. Раздался агонизирующий мужской вопль, а она вновь спряталась в своём укрытии и пристально посмотрела на него.

– Что-то мне не очень хочется распространяться об этом, особенно после Грубера, или у тебя особый интерес?

– Мгновение назад вы могли пришить любого из нас, – проворчал Мартъял. Выстрелив ещё раз в оставшегося стрелка, он выплюнул сигарету, о которой уже почти позабыл, и тут увидел огонь из дул ещё трёх пистолетов. – Чёрт! Они привели дружков!

– Задняя дверь?

Мартъял указал на место позади неё. – Только после вас!

Выстрелив ещё пару раз, прежде чем оказаться в укрытии, женщина отрицательно покачала головой. – Ага, *герр* Мартъял. Первым пойдёшь ты. Если кто-нибудь из этих тупиц присматривает за дверью, я не хочу первой получить пулю.

– Очаровательно! А как насчёт вместе?

– Другое дело!

Мартъял бросился в дверь первым, не забыв выстрелить по стрелку. Он бросился к выходу, женщина держалась рядом. Поправив свой наушник, он сумел выкроить время, чтобы бросить три коротких слова: «Следи за мной», – прежде чем завывала сирена пожарной безопасности.

* * * *

Крадучись по задней аллее, Мартъял быстро прикидывал в уме, как будет лучше вести себя с неожиданным пособником. Когда же женщина выстрела в дверь позади них, он решил уйти тёмным проходом к дальней улице и далее бежать по ней. – Ну и как сегодня работается в ЛРК? – не сбавляя темпа, на ходу спросил он. За его спиной дверь вновь с грохотом раскрылась.

– Как ты узнал...?

– Выдал твой акцент. Как тебе удалось выйти на меня?

– Ты сам только что сказал, – сказала она с улыбкой, вытирая с лица кровь. – Вдобавок, кто ещё мог присматриваться к Ловбрау, если не драк?

От ближайшей стены скрикошетила пуля, и лицо Мартьяла вновь осыпали осколки, на сей раз штукатурки. Развернувшись, он забежал за угол брошенного многоквартирного дома, теперь оказавшегося между ним и стрелками. Женщина из ЛРК забежала за противоположный угол. Рискнув быстро выглянуть, Мартьял сумел пересчитать противников.

– Их трое. Скольких возьмёте на себя, «Локи»?

– Двоих, – ответила она, пока доставала новую обойму. – И зовут меня Кейси, а не Локи. А твоё имя?

– Первый. Тогда – «Лознгрин»?

– МИ4 и в самом деле спит, если вы набились в гости, – как-то скучно ответила она. Вновь выглянув за угол, она дважды выстрелила, пока перебегала на его сторону. Ближний стрелок упал с пробитой головой, ударившись лицом в грязное железобетонное покрытие. Мартьял добавил пару выстрелов, свалив ещё одного стрелка. Третий укрылся за разбитым мусорным контейнером.

– Теперь, когда мы знаем, кто мы такие, Кейси, – ухмыльнулся Мартьял, – кто эти наши закадычные друзья?

– Я тебя уверяю – только не мои.

– У меня есть только один способ узнать это доподлинно.

Полуприсев, Мартьял вновь выглянул за угол на аллею, готовый увидеть последнего стрелка, приготовившегося и поджидающего его. Но аллея оказалась пустой, если не считать двух трупов. Мартьял побежал к мусорному контейнеру, единственному объекту в проходе, достаточно крупному, чтобы скрыть человека. И вновь ожидаемого обстрела не случилось.

За ним объявилась Кейси, обеими руками держа автомат. Хотя необходимость идти в сомнительное место не пугала его, Мартьял быстро оббежал контейнер, подняв «Питон». Но он ничего не обнаружил, кроме брошенного тренча.

– Он ушёл, – подвёл он итог увиденному.

Кейси поднялась и встала около контейнера, насмешливо глядя на него. Она неожиданно бросила взгляд на что-то позади его. Мартьял пригнулся. С пожарной лестницы дома спрыгнуло что-то бесформенное серо-чёрное, ведя огонь с едва различимой руки. Кейси всхрипнула – одна из пуль попала ей в грудь – и грузно осела на землю. Вторая пуля скрикошетила от контейнера, пройдя в считанных сантиметрах от Мартьяла, который отпрыгивал в этот момент вбок.

Направив свой «Питон» на странную фигуру, Мартьял вновь выстрелил – и был вознаграждён воплем боли. Фигура упала, какие-то странные вихревые цвета стали сплошь серым, но облик был явно человеческим.

«Костюм-невидимка, – догадался Мартьял. – Явно не из тех головорезов». Он оглянулся на Кейси, а затем подошёл к упавшему, приподнял его голову и

снял маску. На него смотрело лицо, искажённое муками смерти.

– ЭТ! – Голос в ухе оглушил его. – Доложи оперативную сводку!

– Извлечение, ФП. – Мартьял выругался, опуская тело на землю. Он ничего не нашёл – в общем-то, он ожидал этого. – Провал миссии. Постороннее вмешательство.

– Кто конкуренты?

– Эльзы и неизвестная контора. Приём.

Кашель заставил его обернуться к Кейси. Мартьял подошёл к ней и неожиданно увидел глушитель её пистолета, наставлено на него.

– Странная благодарность, «Лознгрин».

– Благодарность – это то, что я не стреляю, Фредди, – прохрипела в ответ Кейси. – Называй этой профессиональной вежливостью. С кем это ты говорил?

– С напарником, – признался Мартьял. – Через минуту-другую он будет здесь. Если хотите скрыться, добро пожаловать – из профессиональной вежливости, конечно. Как ты, в порядке?

Кейси закашлялась и кивнула, засунув, наконец, своё оружие в кобуру. Мартьял сквозь пороховой ожог на её рубашке заметил блеск натальной брони, покрывавшей всё тело. – И что теперь? – спросила она.

– Все наши «друзья» погибли. На вопросы ответить некому.

Едва Кейси смогла сесть, с её губ сорвалось немецкое ругательство. – Как я понимаю, ты ничего не нашёл?

– Не хотите ли вы сказать, что наши роли поменялись?

– Ого! – Кейси с трудом встала на ноги и осмотрела себя. – Как много профессиональной вежливости, которой я не ожидала от тебя увидеть.

– Ну, вы меня научили, что против лиранцев ставок делать не надо.

Кейси презрительно усмехнулась и вновь осмотрела себя. Нащупав карман своей куртки, она вытащила пару перчаток и надела их.

– Ну, что ж, мальчик. – Слова тяжело повисали в воздухе. – На этот раз тебе очень повезло. Похоже, мы оба не справились с заданием, и теперь приходится лишь надеяться, что они тоже. Нет нужды выяснять, наймёт кто-нибудь Ловбрау в ближайшее время или нет, или где остальные приятели □арианск.

Мартьял кивнул и закончил за неё: – ...Чтобы не дать Синдикату возможности оправдать захват миров Лионского Выступа. Ещё одна неразрешённая загадка Гражданской войны.

– Как бы то ни было, сейчас... – Голос Кейси умолк, едва она заметила пистолет, забытый стрелявшим. Мартьял молча проследил за ней. Литая эмблема была известна всей Внутренней Сфере и повсеместно вселяла ужас. Впервые с начала своей миссии Мартьял почувствовал приступ тошноты: сначала из-за эмблемы, а потом – из-за того, что игра, в которую они играли, так явно показала своего владельца.

– «Слово Блейка»! – чертыхнулся он.

ВВЕДЕНИЕ

Секретно – только лично
От кого: генерала Карадока Тревены
Кому: главнокомандующему Хохиро Курите

Можно сказать, что последние 20 лет были самыми шумными за всю историю Внутренней Сферы. Мы стали свидетелями Вторжения Кланов и союза всех Великих Домов для противодействия этой угрозе. Мы видели тяжкие испытания, выпавшие на долю КомСтара, всю эту борьбу фракций за контроль над Террой. После победы на Токкайдо мы увидели, как вновь вспыхнула старая вражда, и даже моя родина, Федеративное Содружество, до самого своего основания было потрясено борьбой наследников Ганса Дэвиона и Мелиссы Штайнер за власть. Мы также стали свидетелями завершения Вторжения Кланов и обнаружения домашних миров этих потомков Керенского. Мы видели заключение и развал союза между Лигой Свободных Миров и Конфедерацией Капеллы; видели мы и то, что Дом Ляо приобрёл на Периферии новых союзников и вновь раздул затухшее было пламя войны с Домом Дэвиона. Во Внутреннюю Сферу пришли новые Клан, другие же были вынуждены покинуть её, возникали и разваливались мелкие государства, и даже народы Периферии достигли такой силы, что могли поспорить с любым Великим Домом. Мы даже увидели возрождение самой Звёздной Лиги. Перемены шли сплошной чередой.

Ещё многое изменится, и столь же многое останется неизменным. Несмотря на шторма последних двух десятилетий, Внутренняя Сфера остаётся местом средоточия внутренней борьбы, когда между врагами и даже между союзниками выстраиваются армии БэтлМехов. Сейчас фракций столь много, что даже трудно себе представить, – всё больше фракций, объединённых одной идеей о том, что когда-нибудь наступит день, когда все они станут под одним флагом. Печально, что Звёздная Лига, некогда объединяющая сила Внутренней Сферы и наше недавнее спасение от клановского превосходства, с каждым уходящим днём всё больше и больше оказывается для народа Внутренней Сферы не более чем фальшивкой.

Ничто не говорит об этом более очевидно, чем нынешнее состояние тайных операций по всей Внутренней Сфере, на Периферии и на территориях, подконтрольных Кланам. Каждое агентство по-прежнему преследует свои собственные цели, как армии натравливаемые друг на друга соответствующими правительствами. Трудность работы при составлении этого документа о них – лишь один из признаков этой разделённости, как и использование гораздо большего числа агентств, чем необходимо, у якобы добрососедских держав. Хотя я занимаю жёсткую позицию в суждениях о разведывательных сообществах государств-членов ЗЛ, я думаю, что сопротивление, с которым мы столкнулись при работе над этим документом, говорит о росте фракционализма, который мы и наблюдаем.

Конечно, мои наблюдения меркнут в сравнении с закрытой информацией. Многие подробности, имеющиеся в этом документе, были получены напрямую или составлены на основе захваченных разведывательных документов от организации ROM «Слова Блейка», что указывает невероятную степень его распространения. Остаётся неясным, как глубоко на этот раз произошло проникновение, или какие поставлены конечные цели, но у нас имеется свидетельство о разговорах касательно безопасности Внутренней Сферы. Я думаю, если мы ничего не предпримем, мы станем свидетелями воплощения этих разговоров.

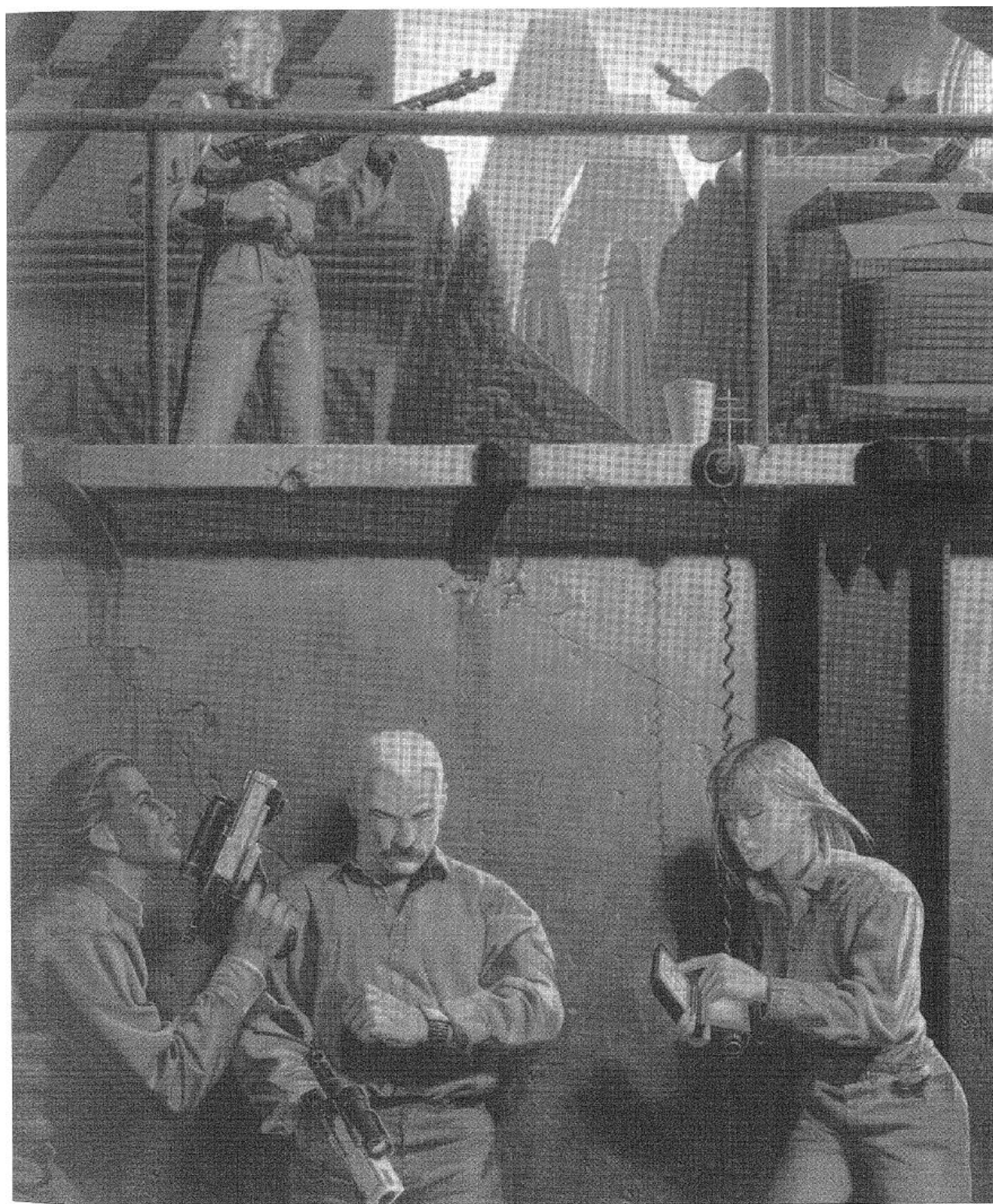
«Руководство по тайным операциям» – это исчерпывающий первоисточник, касающийся нынешнего состояния разведки, контрразведки и тайных операций, проводимых за кулисами Вселенной *BattleTech*. Включая информацию, расширяющую сведения о текущем состоянии различных теневых организаций на службе Великих Домов, мелких государств, Кланов и корпораций, эта книга также расширяет и дополняет некоторые области игры *ПИ Классической BattleTech (CBT:RPG)*. Новые правила создания персонажа, оборудование, правила кампании и даже приключение – всё это позволяет новым и опытным игрокам и гейм-мастерам добавить в свои кампании *BattleTech* элемент «плаща и кинжала».

Секция *Создание персонажа* предлагает расширенные возможности для игроков, интересующихся тайными операциями *CBT:RPG*, и предоставляет углубленную информацию о том, как генерировать персонажа и играть им от имени какой-либо крупной организации, на данный момент работающей неявно. Секция *Обзор разведывательных агентств* даны в общих чертах и обновлены сведения о крупных разведывательных агентствах и их операциях с момента последней публикации корпорации FASA *Справочника по разведывательным операциям (Intelligence Operations Handbook)*. В секции *Новое оборудование* дано новое личное оборудование, доступное элитным оперативникам этих агентств, эти предметы нельзя найти на улице, а в секции *Тайные операции* даны правила и примеры того, как отыгрывать ролевые кампании на основе тайных операций. Наконец, секция *Операция «Удар в спину»* – это полноценное, законченное приключение, сфокусированное на теневой стороне Вселенной *BattleTech*. Предназначенное для апробации начинающих тайных оперативников, это приключение можно легко адаптировать и для игры ветеранской группой.

Однако – имеющий уши да слышит. Тайные операции – рискованное дело во Вселенной *BattleTech*, зачастую это гораздо опаснее, чем простое столкновение с полностью вооружённым БэтлМехом или противником в улучшенном бронекостюме. Поскольку неизвестно, кто и где с кем встретится, наниматели и даже коллеги могут внезапно оказаться вашими врагами, и вас может поджидать целый поток лжи, чтобы заставить вас врасплох. Для гейм-мастеров ролевая игра тайных операций может оказаться упражнением в жестокости, а игроки могут оказаться перед смертельными ловушками, заложенными перед ними такими по-настоящему увлекательными приключениями.

MECHWARRIOR, 3-е издание

Игра *MechWarrior, 3-е издание (MW3)* была изначально опубликована корпорацией FASA. После её переиздания компанией FanPro LLC её название было изменено на *ПИ Классической BattleTech (CBT:RPG)*. В этом продукте ссылки на страницы даны по книге *CBT:RPG*, но номера страниц одинаковы и для *MW3*, и для *CBT:RPG*.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой секции даны Черты, Навыки, принадлежности и Жизненные пути, которые можно использовать в процессе создания персонажа *РП Классической BattleTech (CBT:RPG)*, что добавляет персонажу разнообразия и глубины детализации, особенно тех, которые в последующем будут иметь дело с тайными операциями.

Если в правилах не сказано иначе, эта секция следует тем же самым правилам создания персонажа *CBT:RPG*, которые изложены в *CBT:RPG* начиная со стр.21.

ЧЕРТЫ

В нижеследующей секции содержится подборка новых Черт и расширенные правила для уже существующих Черт. Если не сказано иначе, эти Черты следуют правилам *CBT:RPG*, стр.78.

КРОВНАЯ МЕТКА (НОВОЕ)

Значение: 1-5

За голову персонажа назначена награда. Значение Кровной Метки определяет и размер награды, и вероятность того, что кто-то попытается её получить. Количество очков Кровной Метки указывает на значительность и размер области известности в той же мере, что и у Черты Плохая Репутация (см. стр.79, *CBT:RPG*).

Вдобавок Кровная Метка также указывает на относительное влияние тех, кто может захотеть получить награду за голову персонажа. Если используются расширенные правила для Контактных и Врагов из *Сопровождения CBT (CBT Companion)* (начиная со стр.209), типичные охотники за головой персонажа с Кровной Меткой располагают ресурсами и способностями Врага (хотя эти охотники могут этим всего лишь зарабатывать себе на жизнь). Уровень этих охотников равен половине уровня Черты Кровная Метка, округляя доли в большую сторону, поэтому Кровная Метка уровня 3 указывает на охотника с ресурсами Врага уровня 2 ($3/2=1,5$, округляя до 2).

Персонаж с Кровной Меткой не обязательно должен быть хорошим или плохим – за ним лишь охотятся. Единственный способ избавиться от Кровной Метки – это найти и уничтожить человека или организацию, которые назначили цену за жизнь персонажа, поскольку уничтожение одного лишь охотника означает, что наверняка будут и другие желающие подзаработать.

Значение	С-банкноты
1	5.000-19.999
2	20.000-74.999
3	75.000-249.999
4	250.000-999.999
5	1.000.000-5.000.000

ЖИЗНЕННЫЙ ДОЛГ (НОВОЕ)

Значение: 3

Когда-то в прошлом жизнь персонажа была спасена неким человеком или небольшой группой, и

теперь законы чести, чувство кармы или воля доброжелателя(ей) требуют, чтобы от персонажа к некоей более поздней дате расплатиться с этим долгом. Жизненный Долг также должен быть связан с соответствующим Контактном (любого уровня), указывая на человека или людей, которым «задолжал» персонаж. Расплачиваясь за свой Жизненный Долг, персонаж в любое время может быть вызван вызвать для оказания помощи (или лично, или в виде денег или ресурсов).

Отказываясь оказать помощь такому человеку или людям, персонаж с Жизненным Долгом получает Черту Плохая Репутация уровня 3 и автоматически меняет соответствующий Контакт на Врага такого же уровня, если просивший о помощи выживает. Однако, если в результате действий персонажа Контакт был убит, над головой персонажа сгущаются тучи, приводя или к Мрачной Тайне (3), или к постоянной потере 2 очков EDG (по усмотрению гейм-мастера).

ФОКУСИРОВАНИЕ КИ (НОВОЕ)

Цена: 8

Эта способность уходит своими корнями в древние азиатские культуры Терры, впервые выделивших $\square$ а (или χ и), универсальную энергию природы, которая, как они верят, наполняет каждого человека. В боевых искусствах, особенно тех, в которых оружие не применяется или же используется самое примитивное, обучение фокусируется на концентрации $\square$ а, чтобы человек мог наносить более сильные или более точные удары, что становится визитной карточкой глубочайшей подготовки. Однако способность эта встречается крайне редко, она культивируется преимущественно лишь у самых блестящих мастеров – вроде синдикатовского «Ордена Пяти Опор» или капелланской опасной, но религиозной группы «Тагги». Черта Фокусирование Ки отражает мастерство персонажа владеть своим $\square$ а, и при мудром использовании может оказаться очень мощным инструментом. Т.к. эта Черта может быть получена только вместе с азиатскими боевыми искусствами и требует очень высокой психологической дисциплины, эта Черта может быть получена только теми персонажами, которые обладают Навыком Военное Искусство/любой азиатский стиль с бонусом +4 (или выше) и Навыком Медитация.

Со временем Фокусирование Ки можно развивать как Навык, что даёт персонажу невероятные возможности – особенно в боевых искусствах. Однако наращивание этой способности требует значительной траты времени и сил. Чтобы отразить это, персонажи могут сначала приобрести эту Черту лишь самого низкого, базового уровня. Однако подобно Навыкам, персонажи могут выделять на эту Черту очки опыта, со временем превратив эту Черту в экстра-способность, что в общих чертах отражено в таблице на следующей странице. Черта Фокусирование Ки несовместима с Чертами Неуклюжесть, Боязнь Боя, Нетрудоспособный или Нетерпеливость.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ФОКУСИРОВАНИЯ КИ

Особая способность	Цена в XP
Базовое Фокусирование Ки	0
Улучшенная Рукопашная Схватка	100
Улучшенная Аккуратность	100
Улучшенное Восприятие	100
Улучшенная Выносливость	100
Излечивающая Рука	200
Отравляющая Рука	200
Невидимая Рука	400

Базовое Фокусирование Ки

Доступная для всех персонажей с Чертой Фокусирование Ки, базовая способность этой Черты позволяет персонажу делать в рукопашной схватке более точные и более мощные удары, при использовании это стоит 1 очко Усталости за 1 раунд боя. Эта точность превращается в бонус -1 ко всем TN атаки и TN защиты в безоружном бою и при использовании оружия схватки вроде мечей и жезлов. Любое повреждение, нанесённое этими атаками, дополнительно увеличивается на 1D6 пунктов.

Улучшенная Рукопашная Схватка

Фокусирование Ки/Улучшенная Рукопашная Схватка позволяет персонажу в рукопашной схватке наносить удары с гораздо большей точностью и силой, чем при Базовом Фокусировании Ки. Эта более отточенная способность позволяет персонажу использовать возможности Базового Фокусирования Ки, не уставая. Персонажи с Улучшенной Рукопашной Схваткой ценой 1 очка Усталости за 1 раунд могут удвоить атакующие и оборонительные бонусы, что также увеличивает AP всех атак схватки на 2 пункта. Вдобавок Улучшенная Рукопашная Схватка добавляет +2 к любому существующему Навыку Обманное Движение, отражая – благодаря этой способности – улучшение рефлексов.

Улучшенная Точность

Эта дисциплина Фокусирования Ки позволяет персонажу распространить свои способности Базового Фокусирования Ки на все дистанционные атаки. Как и в случае с Улучшенной Рукопашной Схваткой, эта способность позволяет персонажу игнорировать очки Усталости для базовых способностей. Вдобавок персонаж может тратить 1 очко Усталости за 1 раунд боя, чтобы применить бонус +1 ко всем броскам для дистанционной атаки, а цель получит дополнительно 1D6 пунктов повреждения. Однако если использовалось архаичное оружие – вроде лука или сюрикена (другими словами – не огнестрельное), этот бонус к атаке увеличивается до +2, а AP повреждения увеличивается на 2 пункта. И вновь – эта способность затрагивает Обманное Движение, принося ему бонус +2.

Улучшенное Восприятие

Эта форма Фокусирования Ки гарантирует персонажу все способности Черты Хороший Слух, Хорошее Зрение и Ночное Зрение, а также даёт бонус +3 ко всем броскам Проверки Восприятия.

Улучшенная Выносливость

Эта дисциплина Фокусирования Ки гарантирует персонажу способности Черты Сильная Выносливость, Сопrotивляемость Боли и Упрямство, и

характеризуется понижением всего базового повреждения, полученного персонажем в рукопашной схватке, на 1D6 пунктов.

Излечивающая Рука

Персонажи с таким улучшенным Фокусированием Ки одним прикосновением могут излечивать некоторые физические раны, свои или чужие. Использование этой способности стоит 2 очка Усталости за 1 попытку, и персонаж может попытаться залечить рану от любых не смертельных ранений по обычным правилам для неотложного излечения (см. стр.123, *CBT:RPG*) с бонусом +4 ко всем своим броскам. Успешный бросок автоматически уменьшает эффекты от повреждения на 1 уровень (минимальное значение ранения (WV) равно 1) и останавливает все кровотечения в этой части тела. Учтите, что использование этой способности может быть улучшено путём использования соответствующего медицинского оборудования.

Отравляющая Рука

Это Фокусирование Ки – антипод Излечивающей Руки, теперь простым касанием человеку наносится вред, а не приносится польза. Использование Отравляющей Руки стоит 4 очка Усталости за 1 попытку, добавляя +4 ко всем броскам атаки только безоружной рукопашной схватки и нанося дополнительно 2D6 пунктов повреждения сверх обычной нормы. Если же бросок атаки ещё имеет и MoS более 10, итоговое повреждение автоматически увеличивается на 1 уровень. Если эта способность используется против уже выведенного из строя или подвергшегося ослаблению атаке противника, Отравляющая Рука становится смертоносной, убивая его.

Невидимая Рука

Это высшее проявление Фокусирования Ки позволяет игроку нанести самое настоящее повреждение без какого-либо касания своего противника – эта техника граничит с магией и настолько редка, что подавляющее большинство людей вообще отказываются верить в её существование. Эта способность гарантирует все способности Улучшенной Рукопашной Схватки без увеличения Усталости (полностью вытесняя Усталость базовой Фокусировки), а также позволяет персонажу распространять эту свою способность на расстояние (в метрах), равное утроенному значению его параметра WIL.

Использование такой способности – «удлинять» свою атаку – стоит 6 очков Усталости за 1 попытку и разбирается как обычная атака схватки со следующими исключениями:

Во-первых, модификатор диапазона +2 применяется к каждому трём метрам (или их долям) дистанции между атакующим и целью. Во-вторых, если цель не имеет такой же способности, он не может блокировать Невидимую Руку, и поэтому повреждение разбирается так, как если бы цель выбросила результат 3. в-третьих, это повреждение в качестве своей базы использует WIL, а не STR, поскольку здесь превалирует сила воли, а не мускульная сила. Если цель также имеет эту способность, разберите атаку как обычно, добавляя модификатор диапазона как сказано выше. Наконец, атаки с использованием Невидимой Руки считаются имеющими AP = 2.

НЕПРИМЕТНАЯ ВНЕШНОСТЬ (НОВОЕ)

Цена: 1

Персонаж – «Мистер Обыденность», этот атрибут особенно полезен и для агентов, и для преступников. Очевидцы оказываются неспособными описать персонажа и зачастую не смогут определить его в ряду подозреваемых.

Друзья этого персонажа на улице часто проходят мимо него.

Попытки узнать персонажа получают к TN модификатор -2, а любая маскировка ещё сильнее осложняет опознание персонажа. Если персонаж получает какие-нибудь заметные шрамы, татуировки или теряет часть тела, этот модификатор теряется, если имеющиеся изъяны нельзя скрыть.

Эта Черта не может быть вместе с Привлекательностью или Непривлекательностью.

НАВЫКИ

В нижеследующей секции содержится подборка новых Навыков. Если не сказано иначе, эти Навыки следуют правилам *CBT:RPG*, стр.95.

БОЕВАЯ ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Как следует из названия этого Навыка, в современной войне он используется армиями Внутренней Сферы. Приведённые субнавыки представляют собой специфичные боевые условия окружающей среды. Персонажи с этим Навыком – мастера использования окрестностей, погоды и ландшафта таких окружающих сред, облегчая себе победу над противником.

Когда персонаж сражается в окружающей среде, которая ему знакома по тренировкам, он может применить бонус, равный половине уровня этого Навыка (округляя доли в меньшую сторону), ко всем Проверкам Навыка в пределах этой окружающей среды. Однако если он действует в окружающей среде, идущей вразрез с одной из тех сред, в которых он тренировался, применяется штраф в виде ополовинивания применяемого значения (но этот штраф может быть снят, если пройти обучение по действиям в этой «враждебной» окружающей среде). Такие «враждебные» окружающие среды определены для каждого субнавыка.

Боевая Окружающая Среда/Пустоши (Степи)

Этот субнавык позволяет персонажу в бою использовать открытые равнины и пустоши в свою пользу, будь то использование камуфляжа, подкапывания лисьих нор или рытья траншей. Чтобы персонаж получил этот Навык, у него должен быть параметр BOD равен 5 или выше. «Враждебная» окружающая среда для данной среды – это Джунгли. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и WIL.

Боевая Окружающая Среда/Арктика

Это специальный субнавык требует от солдата иметь в запасе много сил и стойкости, чтобы действовать в столь жёсткой – арктической – окружающей среде. Не каждый может действовать в такой среде; чтобы получить этот Навык, персонаж должен иметь параметр BOD или WIL, равный 5 или выше. Навык Боевая Окружающая Среда/Арктика позволяет персонажу знать, как двигаться, действовать и выживать в условиях полярных температур, участвуя при этом в боевых операциях.

«Враждебной» окружающей средой является Пустыня. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и STR.

Боевая Окружающая Среда/Лес

Этот субнавык позволяет персонажу действовать в данной окружающей среде и использовать её преимущества так, как будто он родился здесь. Персонаж с этим Навыком знает и понимает лес, эффективно использует подручный камуфляж, находит ручьи и устанавливает различные типы ловушек и силков, которые могут убить несчастную жертву. Также такой персонаж может использовать эффективно устраивать в лесу засады. Чтобы персонаж получил этот Навык, у него должен быть параметр INT равен 5 или выше. «Враждебная» окружающая среда для данной среды – это Пустыня. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и INT.

Боевая Окружающая Среда/Пустыня

Этот специальный субнавык сильно напоминает субнавык Боевая Окружающая Среда/Арктика, но ставит человека на другую грань выживания. Как и в арктических условиях, сражение в пустыне требует от персонажа выносливости и силы воли, чтобы преодолеть изнуряющую жару и её воздействие. Персонажу, желающему иметь этот Навык и уверенно чувствовать себя в условиях боя в пустыне, нужно иметь параметр STR или WIL, равный 5 или выше. Этот специальный субнавык позволяет подготовленному персонажу эффективно использовать пустыню и выживать в ней, участвуя при этом в боевых операциях. «Враждебной» окружающей средой являются Арктика, Лес и Джунгли. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – STR и WIL.

Боевая Окружающая Среда/Джунгли

Этот субнавык требует от персонажа громадной стойкости и выносливости, а также сильной воли и изворотливости ума, чтобы действовать в окружении джунглей. Джунгли имеют особенность подрывать силы и гораздо более людей. Чтобы персонаж получил этот Навык и мог эффективно действовать в окружении джунглей, у него должен быть параметр BOD равен 5 или выше. Этот Навык позволяет подготовленному персонажу действовать персонажу так же ловко, как это умеет делать в своей стихии персонаж с субнавыком для Леса, но только в джунглях. «Враждебной» окружающей средой являются Горы. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и WIL.

Боевая Окружающая Среда/Горы

Бой в горах – противоположность бою в джунглях, но с условиями Пустыни днём и Арктики – ночью. Этот субнавык требует от персонажа наличия высокой стойкости и силы, чтобы эффективно действовать в горных условиях. Чтобы персонаж мог использовать этот Навык, у него должен быть параметр STR или BOD равен 5 или выше. Чтобы получить этот Навык, персонаж должен иметь в качестве предпосылки Навык Альпинизм. Персонаж с таким Навыком может действовать в суровых горных условиях, используя местность во время боя с максимальной эффективностью. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – STR и BOD.

Боевая Окружающая Среда/ Враждебная Атмосфера (или Вакуум)

Их всех типов боевых окружающих сред те, которые не имеют достаточной атмосферы (или атмосфера для человека слишком токсична), являются для выживания наиболее сложными. Персонажи, действующие в таких условиях, должны знать – чтобы сражаться, им нужно использовать соответствующее – и зачастую очень громоздкое и уязвимое – дыхательное оборудование, помня о катастрофических результатах нарушения подачи воздуха или мелкого повреждения защитному оборудованию. Для такого Навыка от персонажей требуется громадная стойкость и рефлексы, и поэтому им для получения такого Навыка нужно иметь параметр BOD или RFL равный 5 или выше. «Враждебной» окружающей средой является Арктика. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и RFL.

Боевая Окружающая Среда/Вода

Бой в воде во многом напоминает бой в условиях враждебной окружающей среды, но с необходимостью учитывать и другие элементы, и поэтому персонажи, прошедшие соответствующую «водную» подготовку, должны помнить, что им наверняка придётся носить громоздкое и уязвимое дыхательное оборудование и что температура, глубина, течение и давление играют такую же важную роль, что и замедленность движений в воде и обманчивость подводного дна. Персонажи, действующие в воде, должны обладать такой же громадной стойкостью и рефлексам, что и их коллеги по враждебной окружающей среде, и поэтому им для получения такого Навыка нужно иметь параметр BOD или RFL равный 5 или выше. Однако из-за массы различий, вызванных динамикой жидкостей, этот субнавык является «враждебным» Боевой Окружающей Среде/Вакуум. Связанные Атрибуты для этого субнавыка – BOD и RFL.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

У поседевшего от жизненных испытаний ветерана этот Навык будет наверняка. Он представляет собой накопленные знания многих вещей, с которыми персонажу приходилось иметь дело на протяжении своей жизни до сего момента, что позволит ему выполнять некоторую работу, которую обычно можно выполнять только после специального обучения. Этот Навык – общая характеристика-способность, которую персонаж может применить к практически любому заданию по усмотрению гейм-мастера, но должен основываться на выбранной персонажем профессии, основываться на его знании и опыте, а на рекордшите персонажа должна быть указана общая область этих навыков. Например, Техник БэтлМеха может провести техническую экспертизу и сделать вывод о возможности ремонта или восстановления машины с ICE-двигателем (ДВС), даже если он никогда не делал этого раньше, и будет считаться имеющим Навык Мастер На Все Руки/Техник.

За каждые 3 полных уровня, которые имеет персонаж для Мастера На Все Руки, он получает бонус +1 к соответствующим Проверкам Навыка и не делает броска для отсутствующего Навыка при действиях, которые попадают в общую область знаний и затрагивают этот Навык. Мастер На Все Руки может быть приобретён только в процессе создания персонажа и только если персонаж прошёл как минимум 4 Жизненных пути Действия 4 и имеет минимум 3 Навыка с бонусами +5 или выше. После создания персонажа этот Навык можно взять только в том случае, если персонаж получил +5 в минимум трёх

Навыках, относящихся к одному набору Навыков. Учтите, что при создании Жизненных путей (по правилам *Сопровождения СВТ*, стр.22-27) Навыком Мастер На Все Руки награждать нельзя. Связанные Атрибуты для Мастера На Все Руки должны базироваться на доминирующих Атрибутах соответствующей группы Навыков, но обычно это INT и WIL.

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

В этой секции описаны дополнительные субпринадлежности, которые игроки могут выбрать во время создания персонажа. Эти принадлежности используются так же, как и те, что можно найти в *СВТ:RPG*, с небольшими исключениями, приведёнными в тексте.

«ЧЁРНЫЕ ДРАКОНЫ»

Общество «Чёрный Дракон» – это организация без земельных владений. Лидеры её различных секторов накапливают деньги и приманивают на свою сторону людские резервы, а операции свои осуществляют разными способами. Они для привлечения денег и последователей используют ресурсы *Гариа* (уличных банд), чьи военные лидеры в различных миссиях «теряли» своё оружие и набирали войска. Оперативники СВБ собирают о них высококачественные разведданные и осуществляют против них тайные операции – включая и пресечение деятельности, – если обнаруживается операции какой-либо части этого общества. Лидеры корпораций, являющиеся членами «Чёрных Драконов», собирают для них деньги своими собственными методами, обеспечивая прикрытие деятельности своих преступных союзников, а также помогая их агентам выполнять свои миссии. Хотя это общество частенько страдает от плохой скоординированности действий, очень гибкая структура этой организации позволяет ей действовать как движение антиправительственного сопротивления, разделённое на ячейки, и в этом случае захват или уничтожение их агентов не нарушает деятельность «Чёрных Драконов» в целом.

Игровой материал

Подобно якудзе, «Чёрные Драконы» – нелегальный элемент, действующий в Синдикате Дракона. Но там, где якудза является открыто преступной организацией, «Чёрные Драконы» видят себя лояльной оппозицией, политическим течением, намеревающимся вернуться к «прежним временам». Игроки, решившие выбрать эту принадлежность, должны взять её после Действия 2, чтобы получить какие-либо Навыки или Черты. Эту принадлежность могут выбрать лишь те персонажи, которые сначала выбрали принадлежность Дом Курицы (Синдикат Дракона), но не находятся в районах, подверженных влиянию секты Азами.

Основной язык: Японский

Вторичные языки: Шведояп, Арабский, Английский

Бонусы Черта: Причуда/Преданность обществу «Чёрный Дракон», Клеймо/Традиционалист, Отвага, На Всю Жизнь/Общество «Чёрный Дракон»

Бонусы Навыков: Академичность/Курицянская История +2, Академичность/Курицянская Философия +2; выберите чего-нибудь два: Скрытность +2, Жульничество +1, Запугивание +1, Восприятие +2, Маскировка +1, Ножи +1, Яд и Противоядия +2, Винтовки +1, Пистолеты +1.

Ограничения Пути: Как минимум 1 раз персонаж должен выбрать Жизненный путь Ренегат-повстанец, прежде чем выберет любой другой Жизненный путь Действия 3.

«СВОБОДНАЯ КАПЕЛЛА»

Сегодня «Свободная Капелла» – это высоко обученная и сильно мотивированная группа людей, поклявшихся защищать Конфедерацию Капеллы как комбинация полувоенной организации и правительственной цензорской группы. Недавно (после падения Договора Св.Ива) усилившись за счёт пополнения капелланскими националистами – включая и горстку сент-ивских оперативников разведки, отказавшихся умирать по приказу □ари-Цу Ляо, возможности «Свободной Капеллы» как «лояльной оппозиции» и бастиона по-настоящему свободной Конфедерации сильно выросли.

Опутавшая всю Конфедерацию обширная сеть агентов «Свободной Капеллы», действующих как шпионы и посланники, чьё существование благосклонно приветствуется в Конфедерации по повелению канцлера, создала уникальные, теневые отношения любви и ненависти между этой неформальной группой и «Маскировкой», хотя их политика под руководством Трейханга Ляо остаётся подозрительной.

Игровой материал

«Свободная Капелла» – это капелланские националисты, ставящие свою свободу выше жизни в условиях тирании бессменных канцлеров Капеллы. Хотя они по-прежнему чтут свою капелланскую историю и корни, они чувствуют, что могут лучше послужить своей стране и её жителям, служа лояльной оппозицией, а не просто кланясь очередному канцлеру. Персонажи, решившие выбрать эту принадлежность, должны находиться в Действии 3 и уже должны выбрать принадлежность Дом Ляо (Конфедерация Капеллы).

Основной язык: Мандарин (китайский)

Вторичные языки: Английский, Хинди, Русский, Вьетнамский

Бонусы Черт: Игрок может выбрать что-нибудь одно из следующего: Естественная Способность/Административность, Переговоры, Восприятие, Лидерство или Исключительная Способность/Лимит. Если выбран бонус Черты, персонаж должен также получить одну из следующих Черт: Клеймо/Подозрительная Политика, Клеймо/Преданность Трейхангу Ляо, Причуда/Капелланский Идеалист.

Бонусы Навыков: Язык/Любой вторичный язык «Свободной Капеллы» +2, Академичность/Капелланская История +2, Академичность/Капелланская Философия +2; выберите чего-нибудь два: Протокол/Конфедерация Капеллы +1, Бюрократизм +1, Ножи +2, Яд и Противоядия +1, Винтовки +1, Пистолеты +1, Скрытность +2, Переговоры +1, Административность +1, Восприятие +1 или Лидерство +1.

Ограничения Пути: Участники «Свободной Капеллы», решившие стать агентами разведки или оперативниками спецвойск, должны использовать Путь Действия 3: Академия/Сент-Ивская академия военных наук. После завершения этого Пути – в зависимости от выбранной Сферы – персонаж должен пройти как минимум 1 раз общий Путь «Маскировки». Оперативники спецвойск могут выбрать вместо этого или Тайные Операции, или Тайный Тур «Коммандос смерти».

«СВОБОДНЫЙ СКАИ»

«Свободный Скаи» десятилетиями был источником беспокойства законной линии штайнеровского правления, постоянно агитируя за отделение Скайского региона от остального □арианскую государства. Несколько раз попытавшись проделать это военными средствами, их лидеры, поддерживаемые массовым националистически духом, по-прежнему мечтают о самоуправлении.

Используя подпольные операции, включающие терроризм, покушения и другие неявные средства, «Свободный Скаи» даже после множества военных ответных мер живёт и здравствует. Работая в целях безопасности и сохранения тайны на манер системы ячеек сопротивления, это движение становится всё более мощным, располагая финансовой поддержкой от симпатизирующих ему и т.п. типов.

Игровой материал

Члены движения «Свободный Скаи» – ядро сепаратизма, радикалы, желающие и использующие для достижения своих целей любые сомнительные методы. Они очень засекречены, действуют небольшими и тайными ячейками, но многие из их лучших членов набираются напрямую из военных академий Острова Скаи, региона, имеющего давнюю мятежную историю.

Основной язык: Немецкий

Вторичные языки: Шотландско-Галльский, Итальянский, Шведский, Английский

Бонусы Черт: Хорошая Оснащённость, Контакт (2), На Всю Жизнь/«Свободный Скаи», Причуда/Преданность Скаи, Клеймо/Ненависть к лиранскому правительству (2), Враг/Лиранская армия (2)

Бонусы Навыков: Переговоры +2, Восприятие +2, Действие +2, выберите чего-нибудь два: Выживаемость +2, Академичность/Шотландская история +1, Ножи +1, Яд и Противоядия +1, Винтовки +1, Пистолеты +2, Скрытность +2, Жульничество +2.

Ограничения Пути: Как минимум 1 раз персонаж должен выбрать Жизненный путь Оперативник Ренегат-мятежник, прежде чем выберет любой другой Жизненный путь Действия 4.

«ХЕЙМДАЛЛЬ»

Хеймдалль, согласно норвежским мифам, – это страж Бифростского моста и защитник северных богов. Подобно своему тезке, оперативники «Хеймдалля» очень бдительный в деле защиты □арианскую народа. Эта независимая, поручившая сама себе задачу охраны народа организация была изначально создана в ответ на эксцессы со стороны «□ария», лиранской тайной разведывательной организации, имеющей практически неограниченную силу. Члены «Хеймдалля» настолько засекречены, что лишь они сами и считанные счастливицы знают об их существовании, заставляя многих думать об их мифичности, и даже сегодня очень немногие знают о размере и влиянии этой группы. Политическая ориентация «Хеймдалля» и его цели в Альянсе Лыры неизвестны, если не считать оппозиции «□ария» и образа «лояльной оппозиции».

Игровой материал

«Хеймдалль» – это секретная организация, намеревающаяся противостоять (в общих чертах) переборам □арианскую правительства – и особенно «□ария», – с целью защиты □арианскую народа от притеснений со стороны власти.

Большинство членов «Хеймдалля» присоединились к организации в очень юном возрасте, когда принадлежность к этой организации передавалась внутри семей, от детей к детям. Хотя к этой организации может присоединиться любой, её ветераны настроены по отношению к новичкам очень предубеждённо. Персонаж, решивший присоединиться к «Хеймдаллю», может сделать это до начала Жизненных путей Действия 2 или Действия 3, но может сделать это и по ходу Действия 4. Персонажи, присоединившиеся к «Хеймдаллю», должны иметь принадлежность Дом Штайнера (Альянс Лиры), но не могут принадлежать к любой другой неформальной группе, вроде «Свободного Скаи».

Основной язык: Немецкий

Вторичные языки: Шотландско-Галльский, Итальянский, Шведский, Английский

Бонусы Черт: Хорошая Оснащённость, Контакт (2), На Всю Жизнь/«Хеймдалль», Причуда/Недоверие к «□ариа»

Бонусы Навыков: Переговоры +2, Восприятие +2, Действие +2, выберите чего-нибудь два: Выживаемость +2, Маскировка +1, Яд и Противоядия +2, Винтовки +1, Пистолеты +2, Скрытность +2, Допрос +1, Запугивание +1, Чтение По Губам +1, Слежка +2, Жульничество +2.

Ограничения Пути: Как минимум 1 раз персонаж должен выбрать Жизненный путь Оперативник Ренегат-мятежник, прежде чем выберет любой другой Жизненный путь Действия 4.

«ОМНИСС: АД ДАНТЕ»

«Омнисс» – это культ, направленный против технического прогресса, впервые он появился в Окраинном Альянсе, опираясь преимущественно на антитехнические взгляды религиозной группы аманитов и основателя Альянса, Юлия Авеллара. Кроме тех технологий, которые необходимы для обеспечения основ жизнедеятельности, «Омнисс» в остальном до сих пор полагается лишь на себя и живёт в полной, ненасильственной изоляции на планете Данте (Dante).

Однако совсем недавно была сформирована неформальная группа «Омнисса», «Ад Данте», которая занялась спонсированием терроризма против военных производственных мощностей. Неизвестно, какова цель этой новоиспечённой организации – то ли защитить себя в этом регионе от технологически продвинутых пиратов, то ли распространить свою философию на других.

Игровой материал

Игроки за «Ад Данте» не имеют никаких запретов, когда приходится использовать средства, необходимые для своего образа жизни. Религиозные фанатики обрекают себя на самоуничтожение, большинство персонажей, созданных с использованием этой принадлежности, должны быть молоды и только что пройти Жизненные пути Задворок или Фермы. персонажи «Ада Данте» должны сначала выбрать принадлежность Окраинный Альянс, но также могут взять эту принадлежность в любое время в время создания персонажа.

Основной язык: Аманитский

Вторичные языки: Немецкий, Английский и Японский

Бонусы Черт: На Всю Жизнь/«Ад Данте», Причуда/Преданность «Омниссу», Клеймо/Фанатик (2), Причуда/Ксенофобия (2)

Бонусы Навыков: Академичность/Аманитская история +2, Академичность/Аманитская философия

+2, Интересы/Религия +2, Ножи +1, выберите что-нибудь одно: Яд и Противоядия +2, Винтовки +2, Пистолеты +2, Скрытность +2, Медитация +2

Ограничения Пути: Перед завершением создания персонажа персонаж как минимум 1 раз должен выбрать Жизненный путь Оперативник-фанатик.

«НЕКАКАМИ»

Из всех групп/команд специальных операций «Некаками» является наиболее секретной и опасной. Окутанная тайной, «Некаками» – «Религиозные кошки» – является высокоспециализированной группой тайных оперативников, верящих, что они – потомки кланов ниндзя Древней Японии. Нынешние □арианск могут отмежеваться от «Сыновей Дракона», позиционируя себя отдельно от любых других групп, но защищают Дракона не менее рьяно.

Игровой материал

Персонажи, выбравшие принадлежность □арианск, должны также выбрать и принадлежность Синдикат Дракона, добавляя все Навыки и Черты обеих принадлежностей. Выбор должен быть сделан прежде, чем начнутся Жизненные пути, т.к. все □арианск или родились в этой организации, или пришли в неё в очень раннем возрасте.

Основной язык: Японский

Вторичные языки: Шведояп, Арабский, Английский, Немецкий

Бонусы Навыков: Искусство/Устные Традиции +2, Академичность/История Древней Японии +2, Военные Искусства/Будзинкан (ниндзюцу) +2

Бонусы Черт: На Всю Жизнь/Некаками, Причуда/Преданность Дому Куриты; благодаря обострённому чувству и дисциплине ниндзя Черты Сопротивляемость Боли и Чувство Боя стоят вполтину меньше, округляя доли в меньшую сторону (1 и 2 пункта соответственно).

Ограничения Пути: Персонажи должны выбрать жизнь □арианск прежде, чем начнётся Жизненный путь Раннего Детства, и никогда не могут покинуть её. Они должны выбрать для Действия 1 Детство □арианск, затем перейти к Послушнику «Некаками» Действий 2 и 3. если по каким-либо причинам персонаж был вынужден покинуть «Некаками», он должен минимум 2 раза выбрать Путь Бездельник, применяя штраф -2 ко всем Броскам Событий всех Событий Жизненных путей.

«ЧЖАНЬЧЖЭН ДЕ ГУАН»

Террористы или партизанские бойцы, «Чжаньчжэн де гуан» – это независимая группа, действующая по своему усмотрению, но явно связанная с капелланским государством. Эффективная собственная террористическая/повстанческая группа Сунн-Цу Ляо, финансируемая государством, «Чжаньчжэн де гуан» была замечена ещё во время 4-й Наследной войны, действуя на планетах, отобранных у Конфедерации Домами Штайнера и Дэвиона. Часто расцениваемая как группа фанатиков, «Чжаньчжэн де гуан» имеет лишь одну цель: возвращение своих миров под присущее им капелланское правление – в случае необходимости любыми возможными средствами.

Игровой материал

Не являясь по-настоящему войском, «Чжаньчжэн де гуан» – это общество высокообученных ячеек партизанских бойцов, поднатеревших в терроризме и подстрекании к мятежу.

Как знатоки городских поселений (поскольку все они – со всевозможных задворков), большинство нынешних членов набираются в марке Хаос или из жителей городов в качестве банд или отдельных преступников. Члены рекрутируются какие возможно, но должны происходить из принадлежности Марка Капелла или Марка Хаос (принадлежности Федеративные Солнца и Альянс Лиры также возможны, если персонажи были созданы в период с 3030 по 3057 гг.).

Основной язык: Ханьюй

Вторичные языки: Мандарин (Китайский), Английский, Хинди, Русский, Вьетнамский

Бонусы **Черт:** Естественная Способность/Восприятие, Причуда/Паранойя, Причуда/Преданность Сунн-Цу Ляо

Бонусы **Навыков:** Жульничество +2, Бюрократизм +1, Восприятие +1, выберите чего-нибудь два: Лидерство +1, Допрос +2, Запугивание +2, Маскировка +1, Ножи +2, Яд и Противоядия +1, Винтовки +2, Пистолеты +2, Скрытность +2, Слежка +2

Ограничения Пути: Как минимум дважды персонаж должен выбрать Жизненный путь Оперативник Партизан/Повстанец, прежде чем выберет любой другой Жизненный путь Действия 4.

ДВОЙНЫЕ АГЕНТЫ

Некоторые События в нижеследующих Жизненных путях указывают персонажу тайных операций, что он может стать двойным агентом, эффективно меняющим принадлежность одной фракции на другую, обычно враждебно настроенного соседа. Результаты такого События зависят преимущественно от природы изменения лояльности и могут оказать глубокое влияние на будущее персонажа.

В большинстве случаев эффекты превращения в двойного агента показаны в соответствующем Событии, но по большей части смена принадлежности любым способом приводит к появлению двух вероятных исходов (в игровых терминах): прямое дезертирство на сторону противника или возникновение положения «внедрённого агента» – агента, внедрённого в родную организацию персонажа.

Дезертирство

Дезертирство позволяет персонажу избежать вероятного ареста или верной смерти прежде, чем его бывшие товарищи обнаружат его предательство, но это автоматически раскрывает его двуличность и очень быстро приводит к внесению в его бывшем государстве в список наиболее разыскиваемых лиц. Зная, что теперь он стал лакомой целью для своих бывших соотечественников, которые наверняка знают всё то, что знает он, это не позволяет большинству оперативников стать предателями, но некоторым эту черту «помогают» перейти большие деньги (или прямой шантаж).

Поэтому персонаж-дезертир при смене сторон автоматически получает Враг (3), а также Черту Кровная Метка (2), что отражает награду на голову дезертира. Помимо этого, данный персонаж также немедленно «зарабатывает» Черту Плохая Репутация (3), применяемую по обе стороны от баррикад, т.к. его предательство вынуждает персонажа врать и тем, кого он предал, и тем, к кому он переметнулся. Поскольку всего этого явно недостаточно, данный персонаж по тем же самым причинам страдает также и от понижения Атрибута SOC на 1 пункт, теряет все Черты Ранг и Титул, имеющиеся на текущий момент, и получает Черту На Всю Жизнь в том агентстве, куда

он дезертировал (даже если он не станет активным членом данного агентства).

Взамен всего этого персонаж может немедленно получить – как «награду» за своё дезертирство – Черты Богатство (4), Хорошая Оснащённость, Собственность, Ранг или даже Титул. Однако если ничего из вышеперечисленного не даётся (как часть События, в ходе которого дезертирство состоялось слишком быстро), гейм-мастер не должен делать никаких других предложений. Вдобавок, дезертировавший персонаж автоматически получает все «свободные» Навыки своей новой принадлежности, но не может получить больше, чем одну «свободную» Черту новой принадлежности – и то по усмотрению гейм-мастера.

Если игрок в какой-либо момент по ходу создания персонажа добровольно пожелает совершить дезертирство, применяются все вышеперечисленные правила, но такой персонаж также лишается 2-х очков порогового значения Лимита.

В любом случае дезертировавший персонаж должен взять минимум один Жизненный путь своей новой принадлежности, чтобы определить новое положение персонажа (определяется гейм-мастером) прежде, чем персонаж войдёт в игру.

Превращение во «внедрённого агента»

Очень часто дезертирству персонажа предшествует краткий период его деятельности в качестве двойного агента, шпиона для его новых хозяев. В этом случае персонаж становится «внедрённым агентом» внутри своей организации и, продолжая служить – однако недолго, – передаёт государственные секреты врагу. Гораздо опаснее дезертирства то, что субъекты, превращающиеся во «внедрённых агентов», закладывают «мину замедленного действия» и для своих бывших соотечественников, и для себя самих.

Персонаж может решить превратиться во «внедрённого агента» (или быть вынужденным войти в эту роль) тем же самым способом, который описан в правилах для дезертирства, но не сразу же теряет или приобретает какие-нибудь отрицательные или положительные Черты, сопутствующие этому. Вместо этого превращение во «внедрённого агента» автоматически вынуждает персонажа повторить свой текущий Путь и делать броски для всех Событий с *дополнительным* штрафом -3 к броску Событие. Если результат броска События меньше 2, происходит всё нижеследующее:

Персонаж автоматически добавляет 3D6 лет к тому времени, которое он затрачивает на данный Путь, и должен выбрать какие-нибудь 3 Черты из следующего списка: Дурная Привычка (2), Амнезия, Боязнь Боя, Нетрудоспособный (3), Стеклопанная Челюсть, Безумие/Любое (4), Плохой Слух (4), Плохое Зрение (2), Слабая Успеваемость, Болезненность или Невезучесть (3). Вдобавок персонаж автоматически получает все негативные эффекты от дезертирства, независимо от того, дезертирует он или нет в следующем Жизненном пути, и теряет все Черты Ранг, Богатство, Хорошая Оснащённость, Титул, Собственность и Землевладелец, полученные до этого момента. Все эти факторы отражают длительное, изматывающее время мучений, допросов, публичного шельмования и, в конце концов, обвинения в предательстве своей собственной страны. Но это ещё не всё: персонаж также страдает от потери 2 очков пороговых значений Атрибутов SOC и EDG и должен немедленно бросить 1D6, чтобы определить, по-прежнему ли враждебное государство согласно предоставить персонажу убежище. При результате броска 6 предложение остаётся в силе, и персонаж может дезертировать как обычно по вышеизложенным правилам.

Любой другой результат означает, что единственным выбором Жизненного пути персонажа является Путь Бездельник, или мгновенный вход в игру нищим, сломленным и обесчещенным.

Если персонаж сумеет пережить Жизненный путь превращения во «внедрённого агента» без отрицательных эффектов, он может повторить этот Путь вновь или сразу же дезертирует. При повторном проходе применяются обычные правила дезертирства.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУТИ

Нижеследующая секция содержит несколько Жизненных путей, предназначенных для расширения и наполнения персонажей – будущих тайных оперативников. Игроки и гейм-мастера могут использовать эти Пути вместе с теми, которые даны на стр.33-52, *CBT:RPG*.

Нижеследующие Пути имеют некоторые базовые предпосылки. Помимо минимально необходимых Атрибутов, некоторые из них также содержат список предпосылочных Путей, которые персонаж должен пройти прежде, чем войти в данный Путь.

СОБЫТИЯ

Подобно Путям, представленным в *CBT:RPG*, каждый из Путей, данных ниже, имеет уникальный список Событий. Игроки и гейм-мастера должны следовать всем обычным правилам для определения Событий персонажа (см. стр.24, *CBT:RPG*), за одним исключением: для случайного определения События по большинству таблиц Событий Пути вместо броска 2D6 игроки должны бросать 2D10. после броска кубиков для События игрок может увеличить или уменьшить результат броска кубиков на 1 или 2, или сделать переброс, затратив на это 1 очко Лимита (см. *Лимит и События*, стр.25, *CBT:RPG*).

ДЕЙСТВИЕ 1: РАННЕЕ ДЕТСТВО

Если не сказано иначе, этот Путь следует правилам Действия 1: Раннее детство секции *Создание персонажа*, стр.33, *CBT:RPG*.

ДЕТСТВО НЕКАКАМИ

Выросши в тайном обществе, вы быстро стали замечать многое вокруг вас. Родители с детства обучали вас фундаментальным навыкам, которые помогут вам жить как воину из «Религиозных кошек».

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

Черты: Бдительность, Терпеливость, выберите: Причуда/Преданность Синдикату Дракона или Причуда/Преданность Дому Курицы

Навыки: Язык/Японский +2, Восприятие +2, Протокол/Синдикат Дракона +2, Военные Искусства/Будзинкан (ниндзюцу) +1, выберите чего-нибудь три: Акробатика +1, Чтение По Губам +1, Бег +1. Скрытность +2, Выживаемость +1 или Плавание +1

Следующий путь: Послушник «Некаками» (2/3)

События Детства □арианск:

2 Неосторожность ваших родителей обесчестила Дракона и «Некаками». Их полёт – суть лишь бесчестие, а взор «Религиозных кошек» устремлён вдаль [Мрачная Тайна (4), Позорная Родословная (2), Враг (2) и персонаж покидает

«Некаками». Следующий Путь должен быть Задворки или Улица]

3 Серьёзный несчастный случай [Выберите чего-нибудь два: BOD -2, Слабая Успеваемость, Плохое Зрение, Потеря Члена (2)]

4 Семья попала под удар «Чёрных Драконов». Вы спаслись, но были ранены и поклялись отомстить [Мастер Побега +1, Скрытность +1, Враг (2)/Общество «Чёрные Драконы», выберите что-нибудь одно: BOD -2, Стеклозубая Челюсть или Безумие/Паранойя]

5 «Некаками» предложили остаться в тени, но вы ведь всего лишь хотели *победить* в споре «мой отец может уделывать твоего отца»? [Быстрый Разговор +1, INT -1, SOC -1, Плохая Репутация, Клеймо/Ненадёжный]

6 Подхватил редкий вирус [Болезненность]

7 Трусость вашей семьи в бою отразилось и на вас [Склочность +2, Враг, Позорная Родословная (2)]

8 Пока вы оттачивали свои навыки, на вас напало дикое животное [Следопыт/Любой +1, Выживаемость +1, выберите чего-нибудь два: BOD -1, RFL -1, Потеря Члена, Непривлекательность]

9 Ваша семья связалась с дурной кампанией, но в этом были и свои плюсы [Мудрость Улиц/Синдикат Драконов +1, Контакт, Мрачная Тайна (3)/Связи с якудзой]

10 Несмотря на жёсткий режим тренировок, у вас нашлось время на любимое хобби [Выберите: Искусства/Любое +1 или Интерес/Любой +1]

11 Несколько боёв на учебном полигоне закалили характер и огрубили кожу [Кулачный Бой +2]

12 Скорее это жизнь, чем боевые искусства [Выберите Академичность/Любая +2 или Язык/Любой +2]

13 Приобрёл дар предвидения [Скрытность +1, Естественная Способность/Скрытность]

14 Прирождённый атлет [Интерес/Любой спорт, выберите: BOD +2 или Исключительная Способность/RFL]

15 Ваша подготовка включала и облавную охоту в пустошах [Охота/Следопыт/Человек +2, Боевая Окружающая Среда/Пустоши +1, Навигация/Суша +1, Выживаемость +1]

16 Ваша семья пользуется великим уважением в «Некаками». От вас ожидают не менее великие свершения [Гордая Родословная (2), Контакт]

17 Вы рано взялись за изучение будзинкан. И ваш *сенсей* впечатлён! [Военные Искусства/Будзинкан +2, Ножи +1, Тактика/Пехота +1, Естественная Способность/Военные Искусства/Будзинкан]

18 Ваше мастерство владения ножами в столь молодом возрасте выглядит чуть ли не сверхъестественно [Ножи +3, Медитация +2, Военные Искусства/Будзинкан +2, Метательное Оружие +2, Одинаковое Владение Обеими Руками]

19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]

20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

ДЕЙСТВИЕ 2 и 3

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам Действия 2: Взросление и Действия 3: Высшее образование секции *Создание персонажа*, стр.36, 40, *CBT:RPG*.

ПОСЛУШНИК «НЕКАКАМИ»

Этот Жизненный путь охватывает и Действие 2, и Действие 3, персонажи начинают в 10-летнем возрасте, а заканчивают в 20-летнем. За время этого периода член клана Религиозной Кошки начинает по-настоящему идти по пути □арианск. С этого момента и далее игровой персонаж будет вести жизнь, полную тренировок, постоянно готовый идти в бой ради защиты Дракона. Их миссии – когда их призывают на службу – не будут лёгкими, и они никогда не будут знать богатства или славы, но значат эти вещи по сравнению с личной гордостью за служение Дракону?

Время: 5 лет

Минимумы Атрибутов: STR 5, BOD 5, DEX 5, RFL 6, INT 5, WIL 5

Максимумы Атрибутов: SOC 4. Религиозные Кошки не выделяются в обществе.

Пороговые значения Атрибутов: CHA -1, DEX +1, WOL +1

Черты: Враг (2), Сильная Выносливость, Интроверт (с кем угодно не из числа Религиозных Кошек), Причуда/Преданность Синдикату Дракона, Причуда/Преданность Дому Куриты

Навыки: Ножи +3, Академичность/Философия «Некаками» +3, Военные Искусства/Будзинкан +2, выберите чего-нибудь четыре: Мудрость Улиц/Синдикат Дракона +2, Академичность/История Синдиката Дракона +2, Язык/Любой +1, Интерес/Любой +1, Мудрость Улиц/Синдикат Дракона +3, Выживаемость +2, Ножи +2, Винтовки +1, Восприятие +1, Медитация +2, Быстрый Разговор +2, Маскировка +2

Предыдущий Путь: Детство □арианск

Следующий Путь: Путь обучения на посредника Религиозных Кошек (предписанная часть этого Пути).

События Послушника «Некаками»

- 2 *Трус!* Вы дрогнули перед лицом опасности, бросив свой клан в тот момент, когда он сильно нуждался в вас [Вживаемость в Образ, Боязнь Боя, Мрачная Тайна (4), Враг/«Некаками» (2), Клеймо/Предатель (2). Больше нельзя брать пути □арианск. Следующий Путь должен быть Бездельник]
- 3 Безуспешно пытаюсь перебороть желание иметь личную славу и судьбу, вы подорвали веру в себя [Теряете все Черты Причуда, получаете Кровную Метку (3), Мрачную Тайну (3), Враг/«Некаками» (2), Клеймо/Предатель и больше не можете брать пути □арианск. Выберите что-нибудь одно: Причуда/Жадность, Причуда/Эгоизм, Нетерпеливость или Безумие/Любое]
- 4 Вид того, как на ваших глазах убивают вашу семью, заставил вас по-новому взглянуть на мир [Враг (2), Безумие/Паранойя (2), Причуда/Кровная Вражда]
- 5 Космосу вы не нужны. Вы просто *знаете* это [Невезучесть (2), Плохая Репутация, Непривлекательность]
- 6 «Возможно, у тебя не было мотивации...» Ваш дом не удовлетворён тем, как вы справились со своей работой [BOD -1, WIL -1, Клеймо/Ленивый, -1 к любым двум Навыкам, полученным в этом прохождении]
- 7 Вы думали, что это была любовь, но оказалось, что это не так [Обольстительность +2, -1 к любым четырём другим Навыкам, Причуда/Отвращение к романтике]
- 8 Вам нравится считать себя скорее мозговым центром, чем бойцом [Академичность/Философия

- «Некаками» +2, Академичность/Любая +2, -2 к любым трём военным Навыкам]
- 9 Ваш *сенсей* любит быть в форме, а вы являетесь его лучшим спарринг-партнёром [Кулачный Бой +2, Военные Искусства/Будзинкан +1, выберите что-нибудь одно: Плохой Слух, Тонкокожий, Непривлекательность]
- 10 Вы получили то, к чему стремились, но что это – отвaga, глупость, или и то, и другое? [Отвaga, INT -1]
- 11 Ваша техника хороша, но вам ещё нужно отыскать свой стержень [Медитация +1]
- 12 Вы составляете единое целое с ножом [Военные Искусства/Будзинкан (ниндзюцу) +2, Ножи +2]
- 13 В пределах лагеря и вне его вы любыми возможными средствами оттачиваете свои навыки [Мастер Побега +1, Скрытность +1, Жульничество +1]
- 14 В вас так никто и не может попасть? [Одинаковое Владение Обеими Руками, DEX +1, +1 ко всем Навыкам дистанционного оружия, полученным в этом прохождении]
- 15 Вы обнаружили точку равновесия в своей жизни [+3 к любым двум невоенным Навыкам, +2 к любому другому Навыку]
- 16 Ваши сотоварищи по команде выбрали вас своим лидером [Продвижение, Контакт (2), Военные Искусства/Будзинкан (ниндзюцу) +2, +1 к любым двум военным Навыкам, Причуда/Преданность своей команде □арианск]
- 17 Просто невероятно, как вы схватываете мастерство ниндзюцу! [Военные Искусства/Будзинкан +5, Медитация +2, Естественная Способность/Военные Искусства/Будзинкан]
- 18 Вашего уровня не достиг никакой другой послушник. Вы заслуженно получили место среди Религиозных кошек! [+1 ко всем Навыкам, полученным в этом прохождении, Хорошая Репутация (2), Хорошая Успеваемость, Продвижение (2)]
- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

Предписанный подпуть: Путь Религиозной Кошки (обучение на посредника)

Только для окончивших Послушника

Время: 3 года

Черты: Отвaga, Богатство, Хорошая

Оснащённость

Навыки: Чтение По Губам +3, Системы Безопасности/Механические +2, Системы Безопасности/Электронные +2, +2 к любому Навыку, полученному в период Послушника, и выберите что-нибудь одно: Слежка +2, Запугивание +2, Военные Искусства/Будзинкан (ниндзюцу) +2

Сферы: Бронепехотинец. Также выберите какие-нибудь 2 второстепенных Сферы из нижеследующего списка и примените ко всем Навыкам, которые она содержит, +1, а не обычные +3:

Поисковик (минимум RFL 4)

МехВоин (минимум RFL 4)

Аэрокосмический Пилот (минимум RFL 5)

Спецназовец (минимум DEX 5, BOD 5)

События: Во время Обучения на посредника бросок для событий не делаете.

Следующий Путь: Спецподготовка □арианск

Предписанный подпуть: Спецподготовка ☐ **арианск**
Только для окончивших обучение на Послушника

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: WIL 6

Пороговые значения Атрибутов: По выбору игрока добавьте +1 к любому одному пороговому значению (+1)

Черты: Причуда/Преданность «Некаками», Бронепехотинец получает STR +1 и ТС (2), Спецназовец получает Богатство и Хорошую Оснащённость, МехВоины и аэрокосмические пилоты получают Повышение (до Ранга 1) и ТС (3).

Навыки: Ножи +2, Винтовки +2, Яды и Противоядия +2, Скрытность +2, выберите чего-нибудь два: Жулничество +2, Средства Электронного Противодействия +2, Охота/Следопыт (гуманоиды) +2, Военные Искусства/Будзинкан +2, Мастер Побег +2, Маскировка +2

Сферы: Для подготовки и обучения выберите какую-нибудь одну из нижеследующих Сфер, основываясь на предпосылках:

Бронепехотинец (минимум BOD 5, STR 6)

МехВоин (только для обученных на Бронепехотинца или Спецназовца)

Аэрокосмический Пилот (только для обученных на МехВоина или Спецназовца)

Спецназовец (только для обученных на Поисковика, Бронепехотинца или Спецназовца)

События: Делайте броски по таблице Послушника ☐ **арианск**.

Следующий Путь: Обязательный тур: Внутренняя Сфера (4), Бездельник (4). После обязательного тура игровой персонаж может взять Тайные операции (дважды), но после его прохождения он ограничен Путиями только данного Тура.

ДЕЙСТВИЕ 3

Нижеследующие Пути следуют правилам Действия 3: Высшее образование секции *Создание персонажа, CBT:RPG* (с.40).

ПОДГОТОВКА МВР/МРИО ФЕДЕРАТИВНЫХ СОЛНЦ

Только принадлежность Федеративные Солнца (в составе ВСФС или отдельно) (после объединения в ВСФС в 3042 году и до отделения Лиры в 3057 году может принять участие принадлежность Содружество Лиры/Альянс Лиры). Персонаж не может иметь любые «сомнительные» События в своей истории (по усмотрению гейм-мастера; их нельзя «скрыть» путём приобретения Контакта или других Черт) и должен быть полностью предан Федеративным Солнцам и/или семье Дэвионов. Любое сомнение в лояльности не позволит персонажу хоть в какой-то мере быть частью МВР или МРИО.

Министерство военной разведки (МВР) и Министерство разведки, исследований и операций (МРИО) являются соответственно военным и гражданским тайными агентствами Федеративных Солнц Дома Дэвиона. Делясь внутри себя на отделы, специализирующиеся во всех аспектах разведки – от простого сбора разведанных до специальных «чёрных операций» против враждебных государств, – эти агентства следят за стабильностью и безопасностью дэвионовского государства. Хотя во имя государства они могут исполнять несколько отличающиеся поручения, в боевой технике и в основах разведывательных операциях оба агентства осуществляют практически идентичную подготовку.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: (МИ2/МИ3/ССИ): INT 5, WIL 4; (МИ4/МИ5/МИ6/ОТО): BOD 5, DEX 4, INT 4; (БВР/ОК): DEX 5, INT 5, WIL 5

Пороговые значения Атрибутов: (МИ2/МИ3/ССИ): INT +1, BOD -1, CHA -1; (МИ4/МИ5/МИ6/ОТО): BOD +1, STR +1, WIL +1, EDG -2; (БВР/ОК): BOD +1, WIL +1, CHA -1

Черты: Продвижение, На Всю Жизнь/(МВР/МРИО). Агенты не из отделов МИ2, МИ3 или ССИ также получают Богатство и Хорошую Оснащённость

Навыки: Восприятие +4, Компьютеры/Любое +3, Административность +2, Бюрократизм/ФедСолнц +2. Выберите чего-нибудь два: Жулничество +2, Допрос +2, Запугивание +2, Расследование +2, Протокол/ФедСолнца +2, Скрытность +2 или Слежка +2

Предыдущий Путь: Военная Академия (вообще или ВСФС/ВСФСл), Вербовка На Военную Службу, Обязательный Тур (Внутренняя Сфера или ВСФС/ВСФСл) или Тайные Операции (вообще или МРИО). До вступления на этот Жизненный путь персонаж должен вступить и находиться в рядах ВСФСл, ВСФС или МРИО. Этот Путь может быть взят в качестве подпути Спецподготовки (вместо обычной Сферы Спецназовец), но это отнимет все модификаторы Атрибутов, Навыков, Черт или событий оригинального Пути Спецподготовка.

События: Сделайте бросок по таблице События Подготовки МВР/МРИО (ниже).

Следующий Путь: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписанный Путь этого прохождения).

События Подготовки МВР/МРИО

- 2 Вы ведь даже не подумали, что продавая эти файлы, вы «окажетесь» на открытом рынке, верно? [Признан виновным в предательстве, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, добавьте 1D6+4 года ко времени, необходимому для прохождения этого Пути, Плохая Репутация (4) и изгнание с позором. Больше нельзя брать Жизненные пути МВР, МРИО или ВСФСл]
- 3 Возможно, это не та карьера, которая вам нужна. [Выберите или Плохую Репутацию (5) и Враг, или покиньте МВР/МРИО и возьмите любое другое Действие 3 или 4, которое доступно вам, кроме Путей МВР/МРИО]
- 4 Единственная причина, по которой вы получили второй шанс, – это ваши рекомендательные письма. [-2 ко всем Навыкам, полученным при этом проходе. Нужно повторить этот Путь]
- 5 Эта полоса неудач едва не выбила тебя из колеи! [Невезучесть (3)]
- 6 Привет, давно не виделись! Итак, что за дело привело тебя в этой тоге, с бочонком, шнаузером и что это за камера? [-2 к любым трём Навыкам Сферы, +4 к Интересу/Любой, Дурная Привычка/Алкоголь и Плохая Репутация (3)]
- 7 В следующий раз вы будете знать, кто стоит за вами, прежде чем нырять в драку и крошить первого попавшегося. [Враг (2), Плохая Репутация (3) Понижение]
- 8 Так вот что означает «в собачьем доме»! [-1 к любым двум Навыкам сферы и примените штраф -2 к следующему броску на события]
- 9 Вы везунчик! Большинство инструкторов не хотело бы участвовать в этом «проявлении инициативы». [Азартность +3, Контакт (1), Понижение (2)]

- 10 Что хуже – быть застигнутым за каким-нибудь плохим делом или вообще ничего не делать? [Теряете один Контакт]
- 11 Самый популярный вопрос: поступите ли вы правильно и обратите это в свою пользу или же будете хранить молчание в надежде, что никто не заметит? [Выберите или +2 к любым двум Навыкам, Контакт и Клеймо/Крыса, или Контакт (2) и Мрачная Тайна (2)]
- 12 Не всякий может быть лучшим, или блистательнее, или даже примадонной. Но вы прошли – в отличие от остального, немаленького процента вашего класса. [+2 к любым двум Навыкам Сферы]
- 13 И как только вы находите время для этого? [+2 к любым двум Навыкам не из Сферы и +2 к Интересу/Любой]
- 14 У вас были хорошие инструкторы и недюжинный талант. [+4 к любому одному Навыку Сферы, +2 к любым двум другим Навыкам Сферы и Контакт]
- 15 Кажется, все эти дополнительные занятия по математике оправдали себя. Чемпион. [Азартность +5 и Богатство (2)]
- 16 Потребовался рассчитанный риск, но если бы на этом всё и закончилось... [+3 к любым четырём Навыкам Сферы, -1 EDG и Нетерпеливость]
- 17 Вы талантливы. А мы с выгодой воспользуемся этим. [+3 к любым трём Навыкам Сферы, можете взять ШКО или любую другую Спецподготовку (независимо от предпосылок) и Продвижение]
- 18 Не всякий может быть лучшим или блестящим. Не всякий, как вы. [+5 к любому одному Навыку Сферы, +3 к любым двум другим, Хорошая Репутация (3), Контакт (2), можете взять ШКО или любую другую Спецподготовку (независимо от предпосылок) и Продвижение]
- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

Предписанный подпуть:

Улучшенная Индивидуальная Подготовка (АИТ)

Только для прошедших Подготовку МВР/МРИО

Время: 3 года

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость, выберите чего-нибудь два: Вживаемость в Образ, Контакт (2) или Обширные Связи. Агенты МИ4, МИ5, МИ6 или ОТО также могут выбрать из следующего списка: Сильная Выносливость, Сопrotивляемость Яду или Толстокожий.

Навыки: +2 к любым трём Навыкам, также выберите три Навыка в Сфере, которую выберите (ниже), и добавьте к каждому +2.

Сферы: (МИ2/МИ3): Офицер (игнорируя предпосылки). Выберите или Аналитик, или Разведчик (см. *Новые Сферы*, стр.48)

(ССИ): Офицер (игнорируя предпосылки) и Разведчик (см. *Новые Сферы*, стр.48)

(МИ4/МИ6/ОТО): Спецназовец и выберите что-нибудь одно: Бронепехотинец, Пилот DropShip'a, Пилот JumpShip'a, Морской Пехотинец, МехВоин, Торговец, Планетарный Исследователь или Поисковик (МИ5/БВР/ОК): Полиция и выберите что-нибудь одно: Аналитик, Детектив или Тактический Офицер Полиции

События: Не делайте броски для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Оперативник МВР/МРИО (4, согласно отделу)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (ОКС, ШКО)

Только по результату броска кубиков

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: СНА +1

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Навыки: Административность +1, Протокол/Федеративные Солнца +1

Сферы: Офицер

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки МВР/МРИО

Следующий Путь: Следуйте последнему Пути.

ПОДГОТОВКА (ОБЩАЯ) НА ОПЕРАТИВНИКА РАЗВЕДКИ

Открыта для всех Принадлежностей Внутренней Сферы и Периферии

Этот Путь предлагает общую подготовительную программу разведывательного агентства тем принадлежностям Внутренней Сферы и Периферии, которые пока ещё не располагают подобной подготовкой. Подготовка (общая) На Оперативника Разведки может быть пройдена вместо любого обычного Пути Военной Академии или Университета. Однако если данная подготовка взята вместо Военной Академии, это указывает на подготовку армейских тайных оперативников, и поэтому этому должно предшествовать прохождение Вербовки На Военную Службу. Обход Университета указывает на правительственное/гражданское разведывательное агентство, и поэтому никаких военных предпосылок не имеет.

По завершении Подготовки (общей) На Оперативника Разведки персонаж должен взять соответствующий Путь Настоящей Жизни тайного оперативника, прежде чем войдёт в игру.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 5, WIL 4

Пороговые значения Атрибутов: INT +1

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость

Навыки: Восприятие +3, Компьютер/Любой +3, Средства Связи/Соп. +2, Язык/Любой +2, Военные Искусства/Любое +1, Пистолеты +1, Слежка +1

Предыдущие Пути: Любые, которые позволяют выбрать Путь Военной Академии или Университета.

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки (общей) На Оперативника Разведки

Следующий Путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, взять дважды как часть этого прохождения)

События Подготовки (общей) На Оперативника Разведки

2 В академию просочился вражеский агент, а вы оказывали ей всю необходимую поддержку. А это, малыш, называется одним словом: предательство. [-1 к любым трём Навыкам, Плохая Репутация (4), добавьте 2D6 лет ко времени, необходимому для этого Пути. Для своей принадлежности больше нельзя брать Пути разведывательных, военных или тайных операций, но можно присоединиться к вражескому разведывательному агентству, взяв Клеймо/Предатель (2), Жизненный Долг и EDG -1, а также штраф -2 ко всем броскам на события на новом Пути. В противном случае следующий Путь должен быть Бездельник]

3 Поймали с поличным при продаже информации и припасов на «чёрном рынке». [Теряете Ранг и Хорошую Оснащённость, Плохая Репутация (3), Враг (2), добавьте 2D6 лет ко времени, необходимому для этого Пути, и для своей принадлежности больше нельзя брать Пути разведывательных, военных или тайных операций.]

- 4 Следующий Путь должен быть Бездельник]
Вы *уверены*, что вам нужна именно эта карьера? [-2 к любым четырём Навыкам, полученным в этом прохождении. Выберите: Повтор этого Пути со штрафом -2 к броскам на события (потратив ещё 1 год на уговоры) или потеря всех Черт Ранг и Хорошая Оснащённость и Путь Бездельник]
- 5 Неприятное происшествие во время боевых учений [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом прохождении, выберите что-нибудь одно: BOD -2, Неуклюжесть, Нетрудоспособность (2), Потеря Члена (2), Плохое Зрение (2) или Болезненность]
- 6 На боевом учебном полигоне вражда между кадетами-сокурсниками зашла слишком далеко. [Кулачный Бой +3, +2 к любым двум боевым Навыкам, -1 к четырём другим Навыкам, Плохая Репутация (2), Понижение, Враг (2), выберите: Потеря Члена или Непривлекательность]
- 7 Вывод: Импульсивен. Имеет трудности при охвате стратегической картины. Нужна сосредоточенность. [-1 к любым трём Навыкам, полученным на этом Пути, Плохая Репутация и выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка, Нетерпеливость/ Безумие/Шизофрения, Робость]
- 8 Один из ваших друзей-кадетов имеет в городе свой собственный частный действующий синдикат. Может, рассказать о нём кому надо? [Если да, возьмите Хорошую Репутацию, Враг, Причуда/Благородство и Клеймо/Крыса. Если пустить всё на самотёк, возьмите +1 к любым двум Навыкам, полученным в этом прохождении, Причуда/Параноик, Мрачная Тайна (2)]
- 9 Углубились в бумажную работу, но по-прежнему делаете зарядку по утрам, для чего требуется нечто «дополнительное». [Дурная Привычка/Кофеин, +1 к любым двум Навыкам]
- 10 Вы весьма подходите для разведывательных операций. [Неприметная Внешность]
- 11 У вас имеется врождённая жилка разведчика. [+2 к любым двум Навыкам в Сфере Аналитик, Разведчик или Поисковик]
- 12 Подготовка была изнурительной, и многие кадеты провалились. К счастью, вас среди них не было. [+2 к любым двум Навыкам Сферы, +1 к любым двум другим Навыкам]
- 13 Несмотря на тяжёлый режим подготовки, вы находили время на некоторые свои увлечения. [+2 к любым двум Навыкам не из Сферы и +3 к Интересу/Любой или Искусству/Любое]
- 14 Один из ваших инструкторов во время войн с Кланами работал как «чёрный оперативник». [+2 к любым четырём Навыкам в Сфере Поисковик или Спецназовец, Контакт (2)]
- 15 Ваша находчивость во время полевых учений раскрыла у вас спрятанный талант. [+3 к любому одному Навыку, +2 к любым двум другим Навыкам, выберите: Естественная Способность или Исключительный Атрибут]
- 16 Ваша подготовка включала и ключевую роль в настоящей полевой операции. [Продвижение, +3 к любым четырём Навыкам Сферы]
- 17 Среди кадетов вы сильно выделяетесь! [+3 к любым трём Навыкам Сферы, +2 к любым двум другим Навыкам, можете взять ШКО или любую АИТ независимо от предпосылок и Продвижение (2)]
- 18 Интересно, сколько кадетов знает, что вы обедали с комендантом и руководством местной региональной разведки? [+4 к любому одному Навыку Сферы, +3 к любым двум другим, Хорошая Репутация (3), Контакт (2), Продвижение (2), и можете взять ШКО или любую другую АИТ независимо от предпосылок]

- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

Предписанный подпуть:

Улучшенная Индивидуальная Подготовка (АИТ)

Только для прошедших Подготовку На Оперативника Разведки

Этот Путь должен быть взят дважды. Гражданские оперативники (персонажи, попадающие сюда без предварительной армейской или полицейской подготовки) во время своего первого прохождения должны выбрать своей первичной Сферой Начальную Подготовку.

Время: 2 года

Черты: На Всю Жизнь/(разведывательное агентство своей принадлежности), Продвижение, Богатство, Хорошая Оснащённость

Навыки: +2 к любым трём Навыкам. Также выберите два Навыка из Сфер, приведённых ниже, и добавьте к каждому +1.

Сферы: Выберите одну из следующих основных Сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аналитик (*минимум INT 5, WIL 4, см. Новые Сферы, стр.48*)

Начальная Подготовка

Тайный Оперативник (*минимум INT 5, WIL 4, см. Новые Сферы, стр.48*)

Детектив (*минимум INT 6, WIL 4, Полицейская подготовка*)

Разведчик (*минимум INT 5, WIL 4, см. Новые Сферы, стр.48*)

Военный Специалист (*минимум INT 5, WIL 5*)

Планетарный Исследователь (*минимум INT 5, WIL 4*)

Учёный (*минимум INT 5, WIL 5*)

Поисковик (*минимум INT 5, RFL 4*)

Спецназовец (*минимум BOD 4, RFL 4, WIL 5*)

События: Не делайте броски для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (3, первое повторение предписано). После предписанного повторения можете взять Тайные Операции (4, или соответствующую Сферу тайных операций в своей принадлежности), Служить и Защищать (4), Обязательный Тур: любой (4), Путешествие (4) или Бездельник (4)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (ОС, ШКО)

Только по результату броска кубиков

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: нет

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Навыки: Административность +1, Протокол/принадлежность +1

Сферы: Офицер

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки На Оперативника Разведки

Следующий Путь: Следуйте последнему Пути.

ПОДГОТОВКА SAFE

Принадлежность – Лига Свободных Миров. В SAFE могут влиться персонажи и из других народов, но в любом случае у них должны быть связи с Лигой Свободных Миров.

Все персонажи, желающие присоединиться к SAFE, должны пройти подготовку, упорядочивающую их знания и способности, а также выявляющую их сильные (и слабые) стороны прежде, чем их переведут в одну из ключевых служб внутри разведывательного сообщества ЛСМ.

Поэтому требования к поступающим не столь строгие, как в других агентствах; сложности начинаются при назначении в одну из наиболее престижных служб.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по SAFE, данный в конце этой книги.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: INT 3 (5 для отдела по сбору разведданных), WIL 4 (6 для «Орлиного корпуса» и подразделов «Мрачных теней»). Персонажам из отдела тайных операций также должны иметь BOD 6, DEX 6 и RFL 6.

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, CHA -1. (отдел тайных операций): Выберите: BOD +1, DEX +1 или RFL +1

Черты: Продвижение

Навыки: Административность +3, Бюрократизм/ЛСМ +3, Компьютеры/Операции +3, Восприятие +3, Системы Безопасности/Любые +2

Предыдущие Пути: Военная Академия, Вербовка На Военную Службу, любая Военная Академия ЛСМ, любой Путь, относящийся к принадлежности ЛСМ

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки SAFE

Следующий Путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, часть этого прохождения)

События Подготовки SAFE

- 2 И всего-то надо было немного везения... Ваша попытка использовать своё положение с целью помочь другу или члену семьи привела к вылету со службы. [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Плохая Репутация (2). Больше не можете брать Пути SAFE или ВЛСМ.]
- 3 История вашей семьи стала серьёзным препятствием на вашем пути. Сможете ли вы преодолеть их? [Понижение, Позорная Родословная]
- 4 Вы не «подходите» для разведывательного агентства, но связи вашей семьи позволили вам завершить учёбу. [-1 ко всем Навыкам Сферы, Нетерпеливость, Слабая Успеваемость, Обширные Связи]
- 5 Вы были хилым ребёнком, а стрессы обучения не улучшили ваше здоровье. [Болезненность]
- 6 Что-то неясное вмешалось в ваш путь – то ли несчастный случай, то ли некомпетентность. [Выберите что-нибудь одно: STR -2, Плохая Репутация (2), Безумие (2) или Невезучесть (2)]
- 7 Колледж – время для вечеринок, верно? [Выберите какую-нибудь одну пару Черт: Плохое Зрение (2)/Сильная Выносливость, Привлекательность/Иждивенцы (2), Общительность/Дурная Привычка (2)]
- 8 Вы никогда не знали, кем были ваши родители, и воспитывались SAFE. Ему вы обязаны всем. [На Всю Жизнь, +2 к любым двум Навыкам Сферы. По ходу этого Пути не можете получить Черты Мрачная Тайна, Гордая Родословная, Позорная Родословная или Титул]
- 9 «Несчастный случай» научил вас важному уроку как жить в разведывательном сообществе. [Враг

(2), Потеря Члена (3), Мудрость Улиц +2, 6-е Чувство]

- 10 Кто-то скажет, что лучшие шпионы – это те, которых вы не замечаете. [Интроверт, Хороший Слух, Терпеливость]
- 11 Постоянная работа и ни минуты свободного времени превратили Джека из тупицы в способного парня, и он сумел пройти курс обучения. [+2 к любым двум Навыкам и выберите что-нибудь одно: Куриная Слепота, Плохой Слух (1), Робость]
- 12 Ладно, это был сложный курс, но вы отличились. [Выберите что-нибудь одно: Хорошая Успеваемость, Понимание Техники, +3 к любым двум Навыкам Сферы]
- 13 Кто сказал, что связи семьи не помогают... [Патрон (2), Продвижение]
- 14 Я полагаю, что это будет труднее. [Выберите что-нибудь одно: Хорошая Успеваемость, Понимание Техники, +3 к любым двум Навыкам Сферы]
- 15 То, что меня не уничтожает, делает меня сильнее. [Выберите чего-нибудь три: Пригодность, Упрямство, Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (3)]
- 16 В правилах ничего не говорилось о каких-нибудь личных делах на стороне... [Контакт (2), Оценка +3, Бюрократизм +2, Быстрый Разговор +2, Плохая Репутация (2)]
- 17 Нам нужны люди вроде вас... [Полномочие, Обширные Связи (2)]
- 18 Есть птицы высокого полёта, и вы – один из них. [Выберите чего-нибудь три: +3 к любому Навыку Сферы, Хорошая Успеваемость, Хорошая Репутация (2), Терпеливость, Патрон (2), Продвижение, Обширные Связи (2), затем – перед переходом на следующий Путь – можете взять ШКО]
- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

Предписанный подпуть:

Улучшенная Индивидуальная Подготовка (АИТ)

Только для прошедших Подготовку SAFE

Время: 3 года

Черты: На Всю Жизнь/SAFE, Продвижение. (Орлиный корпус): возьмите также Отвагу. («Мрачные тени»): возьмите также ТС (2)

Навыки: +2 к любым трём Навыкам.

Сферы: (отдел разведки): Офицер (игнорируя предпосылки), и выберите либо Аналитика, либо Разведчика, либо Гражданского Техника (Сферы Аналитик и Разведчик – см. *Новые Сферы*, стр.48).

(отдел тайных операций, «Орлиный корпус»): Спецназовец и выберите: Тайные Операции или Поисковик (Сфера – Тайные Операции см. *Новые Сферы*, стр.48)

(отдел тайных операций, «Мрачные тени»): Спецназовец и выберите: МехВоин или Поисковик

(отдел тайных операций, другие): Поисковик, Детектив или Тайные Операции (см. *Новые Сферы*, стр.48)

(отдел контрразведки): Детектив и выберите: Тайные Операции, Разведчик, Полиция, Тактический Офицер Полиции или Поисковик

События: Не делайте броски для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Оперативник SAFE (4, согласно отделу)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (ОС, ШКО)

Только по результату броска кубиков

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: СНА +1

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Навыки: Административность +1, Протокол/Лига Свободных Миров +1

Сферы: Офицер

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки SAFE

Следующий Путь: Следуйте последнему Пути.

ПОДГОТОВКА «ВУЛЬФНЕТА»

Открыта только для активных членов наёмного формирования «Волчи Драгуны» (дети нынешних Драгун или бывшие члены этого формирования тоже могут взять этот Путь, но получают штраф -2 при бросках по таблице событий). Вдобавок такой персонаж должен располагать соответствующим Контактom (представляющего собой покровительствующего офицера-Драгуна) и не должен участвовать в каких-либо событиях, вредящих/вредивших целостности или репутации «Драгун».

Почти каждый мужчина, женщина или ребёнок во Внутренней Сфере слышали об элитных «Волчьих Драгунах», но – несмотря на его роли во многих победах этих наёмников – лишь считанные единицы слышали о «Вульфнете». Это разведывательное агентство (несмотря на свой относительно молодой возраст и с учётом клановского происхождения «Драгун») осуществляет одну из наиболее великолепных – во Внутренней Сфере – подготовок для тайных операций.

После прохождения этой подготовки персонаж должен как минимум 1 раз пройти Обязательный Тур: «Вульфнет».

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: INT 6, WIL 5

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, BOD +1.

Черты: Продвижение

Навыки: Интерес/История «Волчьих Драгун» +4, Средства Связи/Сопв. +2, Компьютер/Любой +2, Язык/Любой +2, Восприятие +2, Пистолеты +2, Слежка +2

Предыдущие Пути: Военная Академия (3), Вербовка На Военную Службу (3), Аутричское Наёмное Подготовительное Формирование (3), Полицейская Академия (3), Тайные Операции (4), Служить и Защищать (4)

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки «Вульфнета»

Следующий Путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, часть этого прохождения)

События Подготовки «Вульфнета»

- 2 Вы – единственный! – каким-то образом умудрились подцепить редкий вирус. И из-за этого вы никогда не сможете осуществить свою мечту. [Дурная Привычка, Аллергия, Нетрудоспособный, BOD -1, RFL -2 и не больше можете брать Жизненные пути «Вульфнета».]
- 3 Во время подготовки с боевой стрельбой произошёл несчастный случай... [BOD -2, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2) и не больше можете брать Жизненные пути «Вульфнета».]
- 4 Возможно, вам нужно попристальнее всмотреться в свою будущую работу. [Понижение, Плохая

Репутация. Выберите: Робость и Клеймо/Трус или Безумие/Истерия и получите штраф -1 при следующем броске события своего Жизненного пути.]

- 5 Вы провалили курс потому, что ситуация вышла из-под вашего контроля, но вы хотя бы сможете повторить его. [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, теряете все бонусы Черт и Атрибутов и должны повторить этот Путь]
- 6 Оценка «удовлетворительно»... Может, не стоит?.. [Плохая Репутация (3) и примените штраф -2 к вашему следующему броску на событие]
- 7 Сумеет ли вы окунуться в атмосферу Гарлеха достаточно глубоко? Ведь мы находимся-то на Реме! [-2 к любым двум Навыкам Сферы, Плохая Репутация +2 к любому одному следующему Навыку: Азартность, Интерес/Любой, Обольстительность или Мудрость Улиц]
- 8 Кажется, вашу жизнь кто-то осложняет. [Враг (2)]
- 9 Вам может понадобиться некоторая помощь, но в основном вы справляетесь сами. [Контакт, Плохая Репутация (2)]
- 10 Самое сложное после присоединения к «Вульфнету» – это первые годы подготовки. Поздравляем! Вы прошли! [+1 к любым двум Навыкам Сферы]
- 11 Вы можете стать «любимчиком» своего инструктора, но это не позволит вам приобрести новых друзей. [Контакт (2), Враг]
- 12 У вас не было вдоволь свободного времени, но вы делали всё возможное, чтобы использовать то, что у вас есть. [+2 к любым двум Навыкам Сферы]
- 13 Мы сделали это, мы – братья, и мы будем оберегать друг друга! [Обширные Связи (2)]
- 14 И как только вы находите время всё это изучать? [+4 к любому одному Навыку Сферы, +2 к любым двум другим]
- 15 Вы, может быть, и не гений, но далеко опережаете остальных. [Хорошая Успеваемость]
- 16 Людей, которые могут сравниться с вами по одарённости, можно пересчитать по пальцам. [+1 к любым двум Атрибутом, Гордая Родословная (2)]
- 17 Эту проблему теоретически решить было нельзя! Если бы не вы... [+5 к любым двум Навыкам, INT +2]
- 18 «Драгуны» всегда награждают лучших и многообещающих... обязанностями и ответственностью, соизмеримыми с вашим выдающимся талантом. [Хорошая Репутация (3), Продвижение и можете взять ШКО или любой Подпуть Спецподготовки из этого Жизненного пути или из Путей Военная Академия или Вербовка На Военную Службу]
- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

Предписанный подпуть:

Улучшенная Индивидуальная Подготовка (АИТ)

Только для прошедших Подготовку «Вульфнета»

Время: 2 года

Черты: На Всю Жизнь/«Вульфнет», Продвижение, Богатство, Хорошая Оснащённость

Навыки: +3 к любым трём Навыкам. Также выберите 2 Навыка из нижеприведённой Сферы и добавьте +2 к каждому.

Сферы: Выберите одну из нижеследующих основных Сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аналитик (минимум INT 5, WIL 4, см. Новые Сферы, стр.48)

Тайные Операции (минимумы INT 5, WIL 4, см. *Новые Сферы*, стр.48)

Разведчик (минимумы INT 5, WIL 4, см. *Новые Сферы*, стр.48)

Спецназовец (минимумы BOD 4, RFL 4, WIL 5)

События: Не делайте броски для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Обязательный Тур: «Вульфнет» (4) или Спецподготовка (3, часть этого прохождения)

Предписанный подпуть: Спецподготовка

Только для закончивших АИТ

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: WIL 5

Пороговые значения Атрибутов: По выбору игрока добавьте +1 к любому одному пороговому значению

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость.

Навыки: +2 к любым трём Навыкам Сферы, +1 к любым четырём другим

Сферы: Выберите одну из нижеследующих Сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Бронепехотинец (минимум BOD 5, STR 6)

Морской Пехотинец (минимум WIL 6, *нельзя иметь Черту TDS*)

Военный Специалист (минимум INT 5)

Тактический Офицер Полиции (минимум RFL 4)

Поисковик (минимум INT 5, WIL 5)

События: Не делайте броски для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Обязательный тур: «Вульфнет» (4)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (OCS, ШКО)

Только по результату броска кубиков

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: СНА +1

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Навыки: Административность +1, Протокол/«Волчьи Драгуны» +1

Сферы: Офицер

События: Сделайте бросок по таблице событий Подготовки МВР/МРИО

Следующий Путь: Следуйте последнему Пути.

ДЕЙСТВИЕ 3 и 4

Если не сказано иначе, нижеследующие Пути следуют правилам для Действия 3: Высшее образование и Действия 4: Настоящая жизнь секции *Создание персонажа, СВТ:RPG* (стр.40, 47).

ПРИНЯТИЕ/АДЕПТ

«ОРДЕНА ПЯТИ ОПОР» (O5O)

Принадлежность – только Синдикат Дракона. Персонажи не могут иметь какие-либо предыдущие Черты На Всю Жизнь (кроме «Ордена Пяти Опор»), «сомнительных» событий (определяемых гейм-мастером, если нет приобретённого уместного Контракта уровня 3, который сможет скрыть этот пропуск), или любую из следующих Черт: Дурная Привычка, Боязнь Боя, Нетерпеливость, Безумие, Позорная Родословная, Слабая Успеваемость, Робость, Болезненность или Невезучесть (общим значением хуже 4 пунктов).

«Орден Пяти Опор» – это закрытое общество воинов-монахов, превратившееся в религиозно-охранную и разведывательную организацию. Управляемое зачастую рукой Хранителя Дома Чести и

возглавляемое единственной аббатисой (или аббатом, если допустимо), ряды этого общества непроницаемы – даже для смертоносной СВБ, – а возможности её настоящему устрашающи. Бытие опорником (именно так известны члены этого «Ордена») является пожизненным, и это общество не для слабаков или слабых духом.

Чтобы отразить подготовку и дисциплину «Ордена», а также длительность посвящения, прежде чем персонаж станет адептом этого общества, все персонажи должны взять этот Путь как минимум трижды. Первое прохождение представляет собой подготовку бок о бок с «Орденом», а второе и третье представляют собой дальнейшие этапы «полевого обучения». Пожалуйста, помните, что бонусы Атрибутов, Черт и Навыков для этого подготовительного этапа применяются только при первом прохождении, а все последующие прохождения получают бонусы, описанные в разделе *Подпуть: Адепт*. Поскольку эта подготовка весьма структурирована, во время первого прохождения этого Пути никаких бросков на события не делается. Однако эти броски делаются для второго и последующих прохождений, с обычным штрафом -1 за повторение, даже если повторение этого Пути предписано. Наконец, чтобы отразить большой успех в этом «Ордене» женского пола, ко всем броскам на события, делаемым адептами O5O женского пола, применяется бонус +1.

Время: 4 года

Минимумы Атрибутов: STR 6, BOD 5, INT 6, WIL 6, EDG 5

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, EDG +1

Черты: Враг (3), На Всю Жизнь/O5O, Обширные Связи, Хорошая Оснащённость, Причуда(2)/Преданность Дому Куриты, Причуда/Благородство

Навыки: Военные Искусства/Любой азиатский стиль +5, Ножи +3, Интерес/«Диктум Хонориум» +3, Восприимчивость +2, Медитация +2, Протокол/Синдикат Дракона +1, +2 к двум из следующих Навыков: Действие, Стрельба Из Лука, Жульничество, Мастер Побег, Подлог, Допрос, Расследование, Язык/Любой, Лидерство, Военные Искусства/Любое, Пистолеты, Яды и Противоядия, Протокол/Любой, Системы Безопасности, Обольстительность, Жезлы, Скрытность, Мудрость Улиц/Любая, Тактика/Пехота, Метательное Оружие или Подготовленность.

События: Не делайте броски для событий в этом прохождении.

Предыдущие Пути: Любые, которые позволяют выбрать Военную Академию или Университет.

Следующий Путь: Подпуть Адепт O5O (предписан, часть этого прохождения. После двойного прохождения Адепта O5O – как описано выше – персонажи могут выбрать или новый повтор Подпути Адепт (по обычным правилам), или взять Путь Путешествие (4) или Бездельник (4). В противном случае они должны немедленно войти в игру).

Подпуть: Адепт O5O

Только для прошедших подготовку к Принятию в O5O

Время: 3 года

Черты: Терпеливость, Интроверт, Причуда/Благородство. После более чем двух прохождений Подпути Адепт O5O персонажи могут взять Черту или 6-е Чувство, или Фокусирование Ки по половинной стоимости (учтите, что для того, чтобы получить Фокусирование Ки, персонаж должен иметь бонус +4 в любом азиатском стиле Военных Искусств и Навык Медитация).

Навыки: Военные Искусства/Любой азиатский стиль +4, Ножи +3, Восприятие +2, Интерес/«Диктум Хонориум» +2, добавьте +2 к любым двум Навыкам, полученным во время подготовки к Принятию. Добавьте +1 к любым двум другим Навыкам.

Предыдущие Пути: Подготовка к принятию в О5О (3)

Следующий Путь: Адепт О5О (4, первое повторение предписано). После первого повторения можете взять Тайные Операции (4), Тайный Оперативник СВБ (4), Бездельник (4) или Путешествие (4)

События Адепта «Ордена Пяти Опор»

- 2 Вы не только нарушили завет опорников, но и предали самого Дракона! Вы сумели избежать неминуемого наказания, но это ненадолго. [Мастер Побега +2, Попрошайничество +2, теряете Причуду/Благородство, Плохая Репутация (3), Враг (3)/О5О, Враг (3)/СВБ, Кровная Метка]
- 3 Вы нарушили один из самых священных запретов «Диктум Хонориума» – как минимум, местные иллюминаты говорят, что это так. Вы больше не можете быть опорником. [Плохая Репутация (2), Бедность, Клеймо (2)/Опозорившийся, больше не можете брать любые Пути О5О, выберите что-нибудь одно: Азартность +3, Жульничество +3 или Обольстительность +3]
- 4 Вас пытается нанять «Кокурю-кай». [Если согласитесь присоединиться к «Чёрным Драконам», получите Враг (3)/О5О, Враг (2)/СВБ, Плохая Репутация (3), Богатство, Хорошая Оснащённость, Вживаемость В Образ, и теряете Причуду/Благородство; следующий Путь *должен быть* Чёрные Драконы. Если отказываетесь, получите Отвагу, Враг (2)/Сообщество «Чёрные Драконы» и Клеймо/Награда За Голову]
- 5 Вы скомпрометированы шпионом СВБ, открывшийся вам, когда, наконец, похитил вас. [Богатство (2), На Всю Жизнь/СВБ, Клеймо (2)/Перебежчик из О5О, больше не можете брать Пути О5О, но вместо этого можете взять Пути Тайного Оперативника СВБ (гейм-мастер и игроки могут определить, на самом ли деле игрок предал О5О – может, он сам проник в СВБ?)]
- 6 Та миссия была неудачной и привлекла нежелательное внимание О5О. Вас пощадили – но не сильно. [+2 к любым трём Навыкам, теряете один Контакт, Плохая Репутация, Клеймо/Провал и выберите что-нибудь одно: Мрачная Тайна/Халтура в Важной Миссии, Нетрудоспособный, Нетерпеливость, Слабая Выносливость, Безумие/Возвращение к Прошлому или Паранойя, Тонкокожий, Робость или Непривлекательность]
- 7 После неудачной операции вы стали выполнять в «Ордене» «менее почётную» обязанность. [Клеймо/Сомнительная Преданность, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Бюрократизм +2, Протокол/Синдикат Дракона +2, Компьютер/Операции +2, Интерес/«Диктум Хонориум» +2]
- 8 Вы споткнулись на пути просвещения и должны искупить вину, чтобы остаться в «Ордене». [Нетерпеливость, -1 к четырём Навыкам, полученным в этом прохождении, Интерес/«Диктум Хонориум» +2, Медитация +1, добавьте 2 года ко времени этого прохождения, выберите: Сильная Выносливость или Толстокожий]

- 9 Вы сбились с пути просвещения, но, к счастью, никто не оказался мудрее – по крайней мере, сейчас. [+2 к Азартности, Попрошайничеству или Обольстительности, +1 к любому другому Навыку, выберите что-нибудь одно: Мрачная Тайна, Дурная Привычка или Иждивенцы]
- 10 Вам поручили «поднатаскать» мелкого дворянчика в основах «Диктум Хонориума». [Интерес/«Диктум Хонориум» +1, Подготовленность +2]
- 11 Иногда просто *быть* – достаточная служба, даже если она и бесславная. [+1 к любым двум Навыкам]
- 12 Ваша опытность в делах чести и благородства принесла вам недолгую роль консула военного правителя. [Переговоры +1, Быстрый Разговор +1]
- 13 Назначен помогать в офицерской подготовке ОВСД. [Военные Искусства/Любое +2, Подготовленность +2]
- 14 Вы расстроили попытку СВБ проникнуть в «Орден». [Хорошая Репутация, Враг (2)/СВБ, Восприятие +3, Военные Искусства/Любое +2]
- 15 В редком проявлении чувства солидарности ради блага Дракона – жизненно важной совместной операции СВБ и О5О – вы стали инструментом успеха. [Контакт (2)/Агент СВБ, Враг (3)/Иностранное разведывательное агентство, Бюрократизм/Синдикат Дракона +1, добавьте +2 к любым трём Навыкам]
- 16 Слуха «Ордену» и Дракону, вы успешно осуществили налёт на врагов в соседнем государстве. [Враг (2), +3 к любым двум Навыкам, +2 к любому другому Навыку]
- 17 Вы стали инструментом в деле переманивания ключевого офицера ОВСД на сторону «Ордена». [Контакт (2)/Офицер ОВСД, Переговоры +2]
- 18 «Ваше ☐а на самом деле сильнее, адепт». Вы подходите для улучшенной подготовки в более тонких искусствах монахов-опорников. [Военные Искусства/Любое +2, Медитация +1, выберите что-нибудь одно: Бдительность, Отвага, Исключительный Атрибут/Любой, Хорошая Успеваемость, Пригодность, Сильная Выносливость, Сопrotивляемость Боли, Сопrotивляемость Яду, Толстокожий или Упрямство]
- 19 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды сделайте бросок и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК МАГИСТРАТСКОГО МИНИСТЕРСТВА РАЗВЕДКИ (ММР)

Только для Принадлежности Магистрат Канопуса. Персонажи не должны иметь до этого любые Черты На Всю Жизнь или «сомнительные» события (определяемые гейм-мастером, если нет приобретённого уместного Контакта уровня 2 или 3, который сможет скрыть этот проступок), или любую из следующих Черт: Боязнь Боя, Нетерпеливость, Безумие, Позорная Родословная, Слабая Успеваемость, Робость, Болезненность или Невезучность (общим значением хуже 4 пунктов).

Лучшее из разведывательных агентств Периферии – и, возможно, даже лучше некоторых иных во Внутренней Сфере – Магистратское министерство разведки Магистрата Канопуса пользуется услугами лишь наиболее преданных и умелых оперативников, действующих на окраине Сферы.

Хорошо оснащённые, хорошо финансируемые и подотчётные лишь самой магистresse, агенты этого министерства практически постоянно на всём протяжении своей карьеры находятся в состоянии подготовки, постоянно оттачивая навыки выживания и улучшая свои лидерские умения.

Чтобы отразить уникальность подготовительного стиля в ММР, персонажи из этого агентства должны брать этот Путь минимум трижды, выбирая свой основной род службы в самом начале, *кроме* Эбонитового магистрата (агенты могут попасть в Эбонитовый магистрат только по результату броска 2 или 19). Первый проход представляет собой начальную подготовку в ММР, второй и третий – последующие этапы «полевой подготовки» и операций. Пожалуйста, помните, что бонусы Атрибутов, Черт и Навыков для этого подготовительного этапа применяются только при первом прохождении, а второе и последующие прохождения – если результат броска события не покажет иное – получают лишь те бонусы, которые описаны в разделе *Подпуть: Оперативник ММР*. Поскольку эта подготовка весьма структурирована, во время первого прохождения этого Пути никаких бросков на события не делается. Однако эти броски делаются для второго и последующих прохождений, с обычным штрафом -1 за повторение, даже если повторение этого Пути предписано. Наконец, чтобы отразить большой успех в матриархальном Магистрате женского пола, ко всем броскам на события, делаемым оперативниками женского пола, применяется бонус +1.

Учтите, что персонаж, проходящий этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для разъяснений роли и операций различных родов службы обратитесь в конец книги, в раздел с обзором ММР.

Подготовка Оперативника ММР

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: STR 4, BOD 4, INT 6, WIL 5, СНА 5

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, INT +1

Черты: Враг (3), На Всю Жизнь/ММР, Контакт, Хорошая Оснащённость, Причуда(2)/Преданность магистresse

Навыки: Военные Искусства/Любое +3, Ножи +2, Протокол/Магистрат Канопуса +2, Восприятие +2. выберите одну из следующих Сфер (соответствующую роду службы): (Центральный анализ): Разведчик или Аналитик; (Внутренние операции, Защита Отечества или Королевские операции): Тайные Операции, Детектив, Полиция или Тактический Офицер Полиции; (Иностранные дела): Тайные Операции, Поисковик или Детектив; (Активное реагирование): Кавалерия, Тайные Операции, Пехота, Морской Пехотинец, МехВоин, Поисковик или Спецназовец.

События: Не делайте броски для событий в этом прохождении.

Предыдущие Пути: Любые, обеспечивающие военную подготовку.

Следующий Путь: Оперативник ММР (после того, как персонажи – как описано выше – дважды пройдут Оперативника ММР, они могут выбрать или новый повтор Подпути Оперативник ММР (по обычным правилам), или взять Путь Тайные Операции (4), Путешествие (4) или Бездельник (4). В противном случае они должны немедленно войти в игру)

Подпуть: Оперативник ММР

Только для прошедших Подготовку Оперативника ММР

Время: 3 года

Черты: Враг. Выберите или Прогресс, Богатство (2), Обширные Связи, или Хорошая Оснащённость.

Навыки: Интерес/Любой +2, Восприятие +2, Протокол/Магистрат Канопуса +1, добавьте +3 к любым двум Навыкам, полученным во время Подготовки Оперативника. +2 к любым четырём другим Навыкам.

Предыдущий Путь: Подготовка Оперативника ММР (3)

Следующий Путь: Оперативник ММР (4, первое прохождение предписано). После предписанного прохождения можете взять Тайные Операции (4), Бездельник (4) или Путешествие (4)

События Оперативника ММР

- 2 Брошенный умирать после катастрофической полевой операции, вы были спасены агентами Эбонитового магистрата, сумевшими выводить вас, но ужасной ценой. [+4 к любому боевому Навыку, EDG -2, теряете все Контакты; возьмите Дурную Привычку (2), Мрачную Тайну (3), Потерю Члена (2), Специальный Предмет (3, представляющий собой протез-заменитель или конкретный имплантант) и выберите или Амнезию, Безумие/Любое (3), или Невезучесть (2). Если до этого его не брали, следующий Путь *должен быть* Подготовка Эбонитового магистрата. В противном случае нельзя брать Бездельник или Путешествие]
- 3 Захваченный в плен и изуверенный враждебным агентством, вы в конце концов сломались. Хуже всего то, что вернувшись в своё государство – уже после вашего побега из плена, – вы узнали, что вас заклеили предателем. [Мастер Побега +3, Допрос +2, BOD -1, SOC -1, Плохая Репутация (3), Мрачная Тайна (2), Бедность (2), Клеймо (2)/Предатель, добавьте 2D6 лет ко времени, потраченному на этот Путь, и больше не можете брать любые Пути для ММР]
- 4 Оказавшись под угрозой после проникновения в ваши ряды противника, вы счастливо сумели избежать смерти. [Мастер Побега +2, +2 к любому боевому Навыку, Враг (2), Плохая Репутация, Плохая Оснащённость, Невезучесть и выберите чего-нибудь два: BOD -1, Неуклюжесть, Нетрудоспособный, Потеря Члена, Безумие/Любое или Непривлекательность]
- 5 Осуществляя тайную миссию на борту круизного лайнера, вы попали в ловушку *самых обычных* пиратов. [Жульничество +2, Быстрый Разговор +2, Переговоры +1, выберите: Действие +1, Искусство/Любое +1 или Элегантность +1. Теряете все Черты Богатство и Хорошая Оснащённость, возьмите Невезучесть, добавьте 1D6 лет ко времени, затраченному на это прохождение, и *должны* взять один Путь Бездельника, прежде чем вернётесь сюда, или же войдите в игру]
- 6 «Это и на самом деле стоит того, чтобы ты каждый день рисковал своей жизнью ради какой-то мизерной выгоды, когда вся вселенная может быть твоей?» Вас попытались завербовать иностранные оперативники. [Если выберите дезертирство, возьмите Враг (2), Богатство (3), теряете все, кроме одного, Контакты, и выберите иностранное разведывательное агентство, чтобы дезертировать туда с обычными эффектами (больше не можете брать магистратовские Пути). Если отказываетесь, возьмите Кровную Метку (3), Отвагу, Враг (2), Хорошая Репутация (2) и теряете один Контакт]

- 7 Смерть вашего партнёра была непредвиденной трагедией – по меньшей мере, именно в этом вы пытаетесь убедить себя. [-1 к любым двум боевым Навыкам и выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка (2), Плохая Репутация (2), Неуклюжесть, Понижение (2), Безумие/Возвращение к Прошлому (2), Причуда/Паранойя (2), Позорная Родословная (2) или Невезучесть]
- 8 Вот *это* явно не входило в планы! В прошлой своей операции вы зашли слишком далеко, и теперь должны вести двойную жизнь. [Обольстительность +3, Вживаемость в Образ, Иждивенцы (2), Мрачная Тайна (2), Невезучесть]
- 9 И в самом деле – сколько эти «полевые расследования» будут отнимать у вас удовольствия? [+2 к Азартности, Попрошайничеству или Обольстительности, +1 к любому другому Навыку, Клеймо/Ленивый, выберите что-нибудь одно: Мрачная Тайна, Дурная Привычка или Иждивенцы]
- 10 Зеваете? Ещё бы! Последний тур от Центрального анализа вы провели как «мозговой центр». [+1 к любым трём Навыкам в Сфере или Разведчик, или Аналитик, выберите: Нетерпеливость или BOD -1]
- 11 Ещё один тур в режиме «только наблюдение». [+1 к любым двум Навыкам]
- 12 «В интересах укрепления дружеских отношений с нашими союзниками...» Временно получили в напарники капелланского партнёра из «Маскировки». [Контакт (1), +1 к Склонности, Запугиванию, Допросу или Военным Искусствам/Кун-фу]
- 13 Раскрытие мошенничества с налогами в «Дурахи», может, и не столь славное дело, но зато приносит свой доход. [Враг (2)/Канопусский торговый принц, Терпеливость, Компьютер/Операции +3, Расследование +2, Восприятие +2]
- 14 Получили назначение провести тайную работу в иностранном государстве. [Вживаемость в Образ, Язык/Любой +3, +2 к Действию, Бюрократизму/Любой, Элегантности, Жульничеству, Маскировке, Обольстительности, Мудрости Улиц/Любая или Протоколу/Любой]
- 15 Успешно заключил иностранный контракт! [Контакт (2)/Иностранная политическая, военная или разведывательная фигура, Враг (3)/Иностранное разведывательное агентство, Хорошая Репутация, Продвижение, Бюрократизм/Любой +2, Протокол/Любой +2, Обольстительность +2]
- 16 Впечатлённое вашей исполнительностью, ваше начальство расчистило вам путь к «расширенной подготовке». [Контакт (2), +3 к любым двум Навыкам, можете повторить Подготовку Оперативника ММР, а затем вернуться к этому прохождению]
- 17 После того, как вы сыграли ключевую роль в обелении других непродуманных планов конкордата, продвижение было закономерно. [+2 к любым четырём Навыкам из Подготовки Оперативника, СОС +1, Кровная Метка, Хорошая Репутация (2), Враг, Продвижение, Богатство]
- 18 «За службу магистрессе, далеко превзошедшую обычный долг...» Вззошла ваша звезда, но не все рады этому! [+2 к любым трём Навыкам, Кровная Метка (2), Отвага, Хорошая Репутация (3), Враг (2), выберите: Богатство (2) или Собственность (2). Потом можете взять ШКО или (если уже офицер) взять Продвижение (2) и продолжить этохождение]

- 19 Вы достигли того, что выпадает немногим – стали избранным членом личной гвардии магистрессы. [+3 к любым трём боевым Навыкам, выберите любые 5 Навыков и добавьте +2 к двум из них и +1 к остальным трём, EDG +1, возьмите Мрачную Тайну (3), Потерю Члена (3), Специальный Предмет (4, представляет собой протез-заменитель или конкретный имплантант), Богатство (2), Хорошая Оснащённость. Потом можете взять Подготовку Эбонитового магистрата и продолжить с этой точки]
- 20 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (ШКО)

Только по результату броска кубиков

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: СНА +1

Черты: Полномочие (Ранг 1), Бедность

Навыки: Административность +1,

Протокол/Магистрат Канопуса +1

Сферы: Офицер

События: Сделайте бросок по таблице событий Оперативника ММР

Следующий Путь: Согласно последнему Пути.

Подпуть: Подготовка Эбонитового магистрата

Подготовка Оперативника ММР. Только по результату броска кубиков

Время: 2 года

Пороговые значения Атрибутов: СНА -1, EDG -1

Черты: Вживаемость в Образ

Навыки: +2 к любым двум боевым или техническим Навыкам

Сферы: Выберите что-нибудь одно: Пехота, Морской Пехотинец, Тактический Офицер Полиции, Поисковик или Спецназовец

События: Для этого прохождения не делайте бросок по таблице событий.

Следующий Путь: Тайные Операции (4) или Оперативник ММР (4).

ЖИЗНЕННЫЕ ПУТИ ДЕЙСТВИЯ 4

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для Действия 4: Настоящая жизнь в секции *Создание персонажа, СBT:RPG* (стр.47).

ОПЕРАТИВНИК КЛАНОВСКОГО ДОЗОРА

Любая клановская Принадлежность. Персонажи должны быть членами воинской, научной или технической касты. Техники для всех бросков событий получают штраф -1. Учёные получают штраф -2. Оперативники Дозора Нефритового Сокола и расалхагцы (только Дозор Призрачного Медведя) получают к броскам событий бонус +2, а оперативники Стальной Гадюки и торговцы Алмазной Акулы (только Дозор Алмазной Акулы) добавляют +1.

Для многих оперативников Внутренней Сферы ☐арианскую Дозор – это насмешка, не более чем разношерстное сборище полевых оперативников из отбросов клановского общества, вооружённых поверхностными знаниями и умениями, плохо подготовленные для эффективного их использования. Однако те Клань, которые находятся во Внутренней Сфере, извлекали полезные уроки и оттачивают их умения. Хотя ☐арианскую Дозор по-прежнему используется преимущественно для наблюдательной роли, он всё больше и больше сокращает тот разрыв, который существует между ним и разведсетями лживых варваров, покинутых в своё время Керенским.

Учтите, что при определённых числах при броске событий персонажи могут наказаны в Навыках, которых они не имеют. Эти «отрицательные очки» должны применяться лишь к существующим Навыкам, и разбираются против итогового числа пунктов Навыков в конце создания персонажа. Любой Навык, значение пунктов которого по-прежнему ниже нуля или равно нулю, считается необученным. Однако это же самое правило не применяется к Черте Слава, которая после создания персонажа может быть и отрицательной. Это представляет собой чувство презрения, присущее клановцам по отношению к членам «грязных» миров, где осуществляются тайные операции.

Время: 2 года (3 года для персонажей Алмазной Акулы, Призрачного Медведя и Волка/Волка-в-Изгнании)

Минимумы Атрибутов: RFL 5, INT 4 (5 для Алмазной Акулы, Призрачного Медведя, Нова Кота или Волка/Волка-в-Изгнании). (персонажи Алмазной Акулы также должны иметь CHA 5)

Пороговые значения Атрибутов: SOC -1 (Призрачный Медведь, Адские Лошади, Нефритовый Сокол, Нова Кот, Волк/Волк-в-Изгнании добавляет CHA -1)

Черты: Плохая Репутация, Контакт, Контакт (2), Враг (2), Враг (3), На Всю Жизнь/Дозор, Продвижение (1, только невоины), Клеймо/Клановский Дозор, Хорошая Оснащённость. (Алмазная Акула): Враг (2), Клеймо/Жадность, Обширные Связи, Богатство (2), Слава -1. (Призрачный Медведь): Контакт (2), Враг, Хорошая Оснащённость, Слова -1 и увеличьте Плохую Репутацию до уровня 2. (Нефритовый Сокол, Адские Лошади и Стальная Гадюка): Слава -2. (Нова Кот/Волк-в-Изгнании): Враг (2), Враг (2), Богатство, Обширные Связи, Слава -1. (Волк): Враг (2), Враг (2), Обширные Связи, Слава -1. (все остальные Клан): Слава -3. Учтите, что любой клановский персонаж может начать игру с отрицательным значением Славы.

Навыки: Восприятие +3, Скрытность +3, Выживаемость +2, +2 к любым четырём Навыкам военной Сферы, добавьте +2 к любым трём Навыкам: Ножи, Склонность, Альпинизм, Средства Связи/Conv., Компьютеры, Криптография, Разрушительность, Маскировка, Мастер Побег, Первая Помощь, Свободное Падение, Стрельба/Любая, Допрос, Запугивание, Язык/Любой, Военные Искусства/Любое, Переговоры, Пилотирование/Любое, Пистолеты, Протокол/Любой, Попрошайничество, Системы Безопасности, Обольстительность, Сенсорные Операции, Дробовики, Мудрость Улиц/Любая, Автоматы, Тактика/Любая, Техника/Любая, Следопыт.

Добавьте к вышеописанным Навыкам следующие: (Алмазная Акула): Переговоры +3, Быстрый Разговор +2, Азартность +2, Жульничество +1. (Огненный Мандрил и Снежный Ворон): Быстрый Разговор +2, Переговоры +1. (Призрачный Медведь): Мудрость улиц/Любая +3, Переговоры +2, Попрошайничество +2, Жульничество +1. (Адские Лошади): Скрытность +2, Системы Безопасности/Любая +1. (Нова Кот, Волк и Волк-в-Изгнании): Мудрость Улиц/Любая +3, Жульничество +2, Переговоры +1.

Предыдущий Путь: Оперативник Клановского Дозора (4) или любой клановский Обязательный Тур (4), клановские невоенные персонажи могут войти на этот Путь после двух прохождений любого соответствующего Пути гражданской касты, но только пороговое значение их EDG уменьшается на 1 пункт.

Следующий Путь: Оперативник Клановского Дозора (4, одинаковое для клановцев или общего характера), Бездельник (4), Гражданская Работа (только научная или техническая каста), Обязательный Тур: Клан (4, только воинская каста, может быть общим или

соответствующим Обязательным Туром для клановского персонажа и его подготовки)

Броски на событие: При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 2.

События Оперативника Клановского Дозора

- 2 Когда этот агент вражеской контрразведки раскрыл вас, вы поклялись сражаться до смерти. К сожалению, они имели приказ взять вас живым, лишив вас благородной смерти в бою! [Мастер Побег +3, +3 к любым двум Навыкам, относящимся к бою, Враг (3), Слава (-2), выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), BOD -2, Амнезия, Боязнь Боя, Нетрудоспособный (3), Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (2), Безумие/Любое (3), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2), Слабая Успеваемость, Болезненность, Невезучесть (2); добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник или Тёмная Каста]
- 3 Этот сферический *савашри* должен будет вновь принять участие в ваших операциях и играть вами как на дешёвой арфе! Полученная вами «информация» завела ваши войска в ужасную ловушку. [Жульничество -2, Криптография -2, Компьютеры +2, Средства Связи/Conv. +2, Клеймо/Провал (2), Плохая Репутация, Враг (2), Слава (-3)]
- 4 Невезуха! Как только вы успешно проникли на вражескую базу, прибыло штурмовое войско другого Клана, чтобы захватить ваш объект благородным способом. [Скрытность +2, Слежка +2, Выживаемость +1, Враг (2), Плохая Репутация, Слава (-1), Невезучесть (2), персонажи-невоины должны взять Черту Робость]
- 5 После особенно зрелищной неразберихи вы узнали, что Дозор лишь будет рад избавиться от такого неудачника, как вы. Вы до сих помните свой побег с планеты, когда пришлось столкнуться с весьма разгневанными бандитами. [Выживаемость +2, Попрошайничество +2, Мудрость Улиц +1, Враг (2). Если персонаж имеет транспортное средство, возьмите Лимон; в противном случае возьмите Плохую Оснащённость (2). Выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка (2), Нетрудоспособный (2), Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (2) или Безумие/Возвращение к Прошлому (2). Следующий Путь должен быть Бандитская Каста]
- 6 Во время тайного задания против враждебного Клана вас взял в плен оказавшийся бдительным охранник-Элементал. Но ваша борьба за свою свободу столь впечатлила его, что он взял вас как связанного, решив не делать из вас кусок мяса о ближайшую стенку. [Выберите что-нибудь одно: BOD -1, Нетрудоспособность, Потеря Члена или Непривлекательность; персонаж меняет клановскую принадлежность по обычным правилам со стр.28, *СВТ Руководство для MechWarrior по Кланам*]
- 7 У вас с одним из вышестоящего начальства вышло небольшое – но затянувшееся – «несогласие». [+3 к Военным Искусствам/Любое или Склонность, Непривлекательность, Враг (2)]
- 8 Вы едва сумели провести миссию для своего Клана, но это не поколебало ваше представление о том, что этот сферический коммандо у вас на хвосте – какая-то помеха, не более того.

- [+2 к любым трём Навыкам военной Сферы, соответствующим подготовке персонажа, Дурная Привычка, Причуда/Паранойя, Непривлекательность]
- 9 Миссия была простой. Подозрительно простой! Или, может быть, вы слишком много смотрели этих сфероидных шпионских голливудов. [Интерес/Головиды +2, +1 к любым двум Навыкам, относящимся к бою, Причуда/Паранойя (2)]
 - 10 Быть в составе неполной шпионской группы – это для настоящего клановца, быть всего лишь бумагомарателем – в 10 раз хуже! [Административность +2, Бюрократизм +2, Нетерпеливость, СНА -1]
 - 11 Слежка слишком изматывает, но, к счастью, эти декадентские Игры на Солярисе VII обеспечили вам некое подобие развлечения и даже – кажется – позволили взглянуть на сфероидную культуру поглубже. [Интерес/Солярис VII +1, Мудрость Улиц/Внутренняя Сфера +1]
 - 12 Намёки на назначение позволили вам отточить ваши умения, но измотали нервы и отдалили от ваших товарищей по команде. [+2 к любым двум Навыкам военной Сферы, Нетерпеливость, Интроверт]
 - 13 Ваш шаттл был подбит во время сброса; это вынудило вас долго жить во вражеском тылу – гораздо дольше, чем вы могли предположить. [Попрошайничество +2, Выживаемость +1, Навигация/Суша +1, Сильная Выносливость, выберите чего-нибудь два: Неуклюжесть, Нетрудоспособный, Потеря Члена, Непривлекательность]
 - 14 Они называют это назначением под «глубоким прикрытием». Вы же называете это «не клановски», но времена изменились, и Клан должен приспособиться или умереть. [Действие +2, Жульничество +2, Слежка +1, +1 к любому другому Навыку, Вживаемость В Образ, SOC -1, Слава -1, добавьте 1D6 лет ко времени этого прохождения]
 - 15 Выясняя подробности о – возможно – бандитском лагере тёмной касты, вы натолкнулись на склад с контрабандой, и ваш улов состав превысил все ожидания. Возьмёте кое-какое оборудование себе или поступите благородно, передав его начальству? [Если игрок решает взять некоторое «надёжное» оборудование, возьмите Богатство (2) и Хорошую Оснащённость; в противном случае возьмите Хорошую Репутацию, Продвижение, Слава +1]
 - 16 Плохие новости: сферойды ищут вас. Хорошие новости: они думают, что легко справятся с вами. Отличные новости: они вас недооценивают. [Жульничество +3, +2 к любым трём Навыкам, полученным на этом Пути, Продвижение, Слава +1]
 - 17 Вы слышали, будто вражеские коммандо подлы, но они подходят вам, воут? [Скрытность +3, Военные Искусства/Любое +3, Ножи +2, Хорошая Репутация, Слава +1, Продвижение]
 - 18 Должно быть, сам Керенский улыбается вам, оперативник. Вы не только проникли во вражеский лагерь и разузнали об их боевых планах, но и устроили достаточную неразбериху, временно приостановив их операцию, и даже прихватили с собой для Клана кое-какое оборудование! [Скрытность +4, Компьютеры +3, Разрушительность +3, +2 к любым двум боевым Навыкам, Враг (3), Хорошая Репутация, Слава +2. если персонаж имеет Навыки пилотирования, возьмите ТС (3), Изменение ТС; в противном случае возьмите Хорошую Оснащённость (2). Выберите: Нетрудоспособный, Интроверт, Причуда/Непривлекательность]

- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК КОМСТАРОВСКОГО ROM

Только Принадлежность КомСтар. Персонажи должны пройти как минимум один общий для ROM Путь, прежде чем возьмут специфические Подпути, приведённые ниже.

Некогда закрытая организация, которая не только усилила комстаровский теизм внутри Ордена, но и работала против тех, кто не разделял их взглядов, мирское разведывательное агентство «реформированного» КомСтара по-прежнему сохраняет маску опасного противника, воскрешая в памяти картины инквизиции и покушений на убийство. На самом же деле это агентство – не более чем тень прежнего самого себя, расколотое массовым дезертирством и попавшее под удар фанатичного «Слова Блейка», стремящегося уничтожить его раз и навсегда. Лишь практически полный комстаровский контроль над связью позволяет этому ослабленному агентству идти вровень с другими.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по комстаровскому ROM, данный в конце этой книги.

Время: 6 лет (5 лет для оперативников Мю/Дельта, Ро/Ро, Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси)

Минимумы Атрибутов: INT 7, WIL 6 (оперативники Ро/Ро, Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси также должны иметь как минимум BOD 6 и RFL 5).

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, СНА -1 (оперативники Ро/Ро добавляют BOD +1)

Черты: Контакт (2), Враг (3), Враг (2), На Всю Жизнь/Комстаровский ROM, Продвижение, Причуда/Преданность КомСтару, Причуда/Паранойя, Позорная Родословная (2, представляет собой мерзкое прошлое ROM), Обширные Связи (2), Хорошая Оснащённость (2). (Мю/Дельта): Вживаемость в Образ, Плохая Репутация, повысьте Причуду/Преданность до уровня 2. (Ро/Ро): Плохая Репутация, Враг (2), Враг (2), Обширные Связи, Хорошая Оснащённость. (Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси): Изменение ТС (2), Враг (2), Интроверт, ТС (2), повысьте Причуду/Преданность до уровня 2.

Навыки: Восприятие +4, Компьютеры/Любой +3, Криптография +2, Военные Искусства/Любое +1, +2 к любым пяти Навыкам из следующих Сфер: (Мю/Дельта и Мю/Иота): Аналитик, Начальная Подготовка, Тайные Операции, Детектив, Пехота, Разведчик, Поисковик и Спецназовец. (Ро/Гамма): Тайные Операции, Разведчик, Офицер и Политик. (Ро/Ро и Ро/Хи): Начальная Подготовка, Тайные Операции, Пехота, Поисковик и Спецназовец. (Мю/Мю): Аналитик, Детектив, Разведчик, Военный Специалист, Учёный. (Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси): Аэрокосмический Пилот, Бронепехотинец, Начальная Подготовка, Кавалерия, Тайные Операции, Пехота, Разведчик, МехВоин, Поисковик, Спецназовец или Техник.

Предыдущие Пути: Минимум три прохождения Службы в КомСтаре или Обязательного Тура: Внутренняя Сфера (на службе КомСтару).

Следующий Путь: Оперативник Комстаровского ROM (4, должен быть того рода службы или общий), Служба в КомСтаре (4), Тайные Операции (4), Бездельник (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4).

Броски на событие: (только Мю/Дельта): При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Подготовки Комстаровского Оперативника ROM

- 2 Вы обнаружили внутри ROM блейкистского шпиона! К сожалению, он оказался быстрее вас. [Враг (2), Расследование +4, +2 к любому другому Навыку, выберите чего-нибудь два: Амнезия, Боязнь Боя, Нетрудоспособный (3), Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (3), Безумие/Любое (3), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2), Слабая Успеваемость, Болезненность, Невезучесть (2)]
- 3 Взятый в плен блейкистской ищейкой и «сломленный», вы обратились против своих бывших товарищей. [Интерес/Писания Джерома Блейка +3, Расследование +1, Разрушительность, Клеймо/Предатель, добавьте 1D6 лет ко времени этого прохождения. Бросьте 1D6. При результате 1-4 персонаж будет «спасён» КомСтаром, но должен взять Мрачную Тайну (2) и Черту либо Амнезию, либо Безумие (3). При результате 5-6 персонаж дезертирует в «Слово Блейка» и потом должен будет выбрать Путь Служба в «Слове Блейка», следуя обычным правилам дезертирства]
- 4 Ещё одна неудачная операция на месяц-другой уложила вас в больницу, и ваше начальство сомневается в ваших способностях; чёрт был поборал этих фанатиков! [+2 к любым двум Навыкам, полученным на этом Пути, Дурная Привычка, Разрушительность, Враг (2), Причуда/Ненависть к «Слову Блейка», выберите: Неуклюжесть, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Безумие/Любое (2), Плохой Слух (2) или Плохое Зрение]
- 5 Совместная плохо выполненная работа привела к тому, что вам дали «более подходящее назначение». [-1 к шести Навыкам, полученным на этом Пути, перевод в сектор ROM Анализ информации; если уже здесь, следующий Путь должен быть Служба в КомСтаре]
- 6 Вы едва не сорвали операцию. К счастью, ваши товарищи спасли вашу задницу – но не вашу карьеру. [+2 к Протоколу/КомСтар, -1 к любым двум Навыкам, полученным на этом Пути, Понижение, выберите: Неуклюжесть или Нетерпеливость]
- 7 Вы стали свидетелем некоей неудачной акции, и ваши шрамы служат подтверждением этого! [Восприятие +2, +2 к двум Навыкам, относящимся к бою, Враг (2), Непривлекательность, выберите: Дурная привычка, Нетрудоспособный (2), Интроверт, Потеря Члена, Слабая Выносливость, Плохое Зрение, Плохой Слух, Причуда, Тонкокожий или Робость]
- 8 Мелкие операции, большинство из них малорисковые – но не все. [Слежка +2, Средства Связи/Conv. +1, +1 к любому другому Навыку, Враг (2), Дурная Привычка]
- 9 С такими союзниками, как они, какие ещё нужны враги? Ваш опыт «осложнил» работу дружественного агентства в СОЗЛ. [Быстрый Разговор +2, Переговоры +2, Враг]
- 10 Даже сейчас опять нужен кто-то, кто сидел бы за столом и записывал, и им, к сожалению, стали вы. [Административность +1, Бюрократизм +1, Средства Связи/Conv. +1, Нетерпеливость]

- 11 Проводите большую часть своего времени в раздумьях над журналами ГИГ-связи, а не выполняете полевую работу. [Бюрократизм +1, Средства Связи/ГИГ +1, Расследование +1, -1 к любому полученному в этом прохождении Навыку, относящемуся к бою]
- 12 На несколько лет переведён в состав мобильной корабельной охраны прецедента. [Операции при 0-гравитации +2, Навигация/Космос +1, STR -1]
- 13 Раскрыл блейкистского шпиона, попытавшегося завербовать вас. [+2 к любому Навыку, +1 к любому другому Навыку. Хорошая Репутация, Враг]
- 14 Ваши рапорты о нескольких ключевых фигурах «Слова Блейка» оказались точными. Конечно, эти фанатики называют вас еретиком, но такова цена славы. [Расследование +3, Восприятие +3, Слежка +2, Враг (2), Хорошая Репутация, Продвижение, Кровная Метка]
- 15 Ваш талант в управлении машин открыл путь к службе в особой группе разработки и исследований информационно-аналитического отдела. [Понимание Техники, персонаж потом может взять Путь Мозговой Центр]
- 16 Попав под перекрёстный огонь во время неудачной диверсионной миссии, вы оказались под обстрелом не только хладнокровным и сообразительным, но и сумели прихватить с собой кое-какие трофеи для парней из аналитического отдела. [Разрушительность +3, Тактика/Любая +2, Продвижение, ТС. Выберите: Дурная Привычка, Нетрудоспособный, Интроверт, Слабая Выносливость, Куриная Слепота, Плохое Зрение, Причуда, Тонкокожий или Непривлекательность]
- 17 Вы приняли участие в самой крупной за последние пару лет операции. Большинству из них вы не можете рассказывать об этом, но люди, которые теперь приходят к вам, могут решить возникшие проблемы. [+4 к любому Навыку, относящемуся к бою, +2 к любым трём другим Навыкам, полученным на этом Пути. Продвижение (2), Хорошая Репутация (3), Враг (2), Мрачная Тайна (2)]
- 18 Двойной агент. Вы успешно «дезертировали» в «Слово Блейка», и до сих пор никто из них не раскрыл вас. [Интерес/Писания Джерома Блейка +5, Действие +4, Жульничество +3, Маскировка +2, Вживаемость в Образ, Плохая Репутация (2), Отвага, Клеймо/Фанатик (2), потом можете взять (игнорируя требования) Путь Служба в «Слове Блейка» или Агент ROM «Слова Блейка», но после этого минимум один раз должны взять Путь ROM КомСтара]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ФАНАТИК/ПАРТИЗАНСКИЙ ОПЕРАТИВНИК

Открыто для всех Принадлежностей. Персонажи из Принадлежностей «Ада Данте», «Свободной Капеллы», «Хеймдалля», «Некаками», «Слова Блейка» и «Чжаньчжэн де гуан» получают при всех бросках на событие бонус +1.

Расцениваемые правительствами в некоторых случаях как неорганизованные, бесполезные и даже вредные, партизанские оперативники – будь то религиозные фанатики, политические террористы, бойцы, финансируемые государствами, или же просто большинство чрезмерно усердных и подстрекательствующих членов элитных и весьма законных агентств – являются, тем не менее, весьма реальной опасностью.

Набираемые из всех слоёв общества, они являются той самой гранью между партизанщиной и фанатизмом, которая так часто недооценивается властями.

Невзирая на то, есть у них какой-нибудь шанс против государства или нет, партизаны и фанатики – та самая козырная карта, которую разыгрывают в любой сложной политической, социальной или военной ситуации. Их целью является победа любыми необходимыми средствами, и они с радостью отдадут свои жизни за то, что они считают правильным.

Время: 10 лет

Черты: Отвага, Враг (2), Причуда/Ксенофобия (2), Клеймо/Террорист (2), Обширные Связи, Хорошая Оснащённость. Персонажи Фанатики после прохождения Жизненных путей получают для выбора любой одной Черты Безумие 2 дополнительных пункта персонажа.

Навыки: Интерес/Философии лидера (или религии) +4, Запугивание +3, Военные Искусства/Любое +3. Добавьте +2 к любым пяти Навыкам военной Сферы и выберите чего-нибудь три: Ножи +1, Винтовки +2, Системы Безопасности/Любая +3, Скрытность +2, Слежка +2, Автоматы +1, Оружие Поддержки +2.

Предыдущий Путь: Любой, при условии, что персонаж получит как минимум Начальную Подготовку

Следующий Путь: Тайные Операции (4), Фанатик/Партизанский Оперативник (4), Партизан/Повстанческий Оперативник (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Бездельник (4)

События Фанатика/Партизанского Оперативника

- 2 Предательство! В момент вашего наивысшего триумфа одна из ваших собственных ячеек просто взяла и выдала вас злейшему врагу! [Мастер Побег +3, Допрос +3, Кулачный Бой +2, Плохая Репутация (3), Кровная Метка (3), теряете все Обширные Связи, полученные до этого момента. Выберите: BOD -2, EDG -2, Боязнь Боя, Нетрудоспособный (3), Безумие/Любое (3), Плохое Зрение (2), Слабая Успеваемость, Болезненность или Невезучесть (2). Добавьте 2D6 лет ко времени этого Пути]
- 3 В момент истины вы дрогнули, и вражеские дьяволы сорвали операцию. [+2 к любым трём боевым Навыкам, Враг (2), Робость, Клеймо/Трус (2). Выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Неуклюжесть, Нетрудоспособный (2), Стеклоанная Челюсть, Потеря Члена (2), Безумие/Кататония (2), Невезучесть (2)]
- 4 Этот пакет со взрывчаткой сработал гораздо раньше, чем вы думали. [Разрушительность +3, Невезучесть (2), Потеря Члена (2), Непривлекательность]
- 5 После того, как ваш лучший друг и наставник погиб мученической смертью ради интересов всей группы, вы начали сомневаться в себе. [=1 ко всем Навыкам, полученным в этом прохождении, Интроверт, и теряете один уровень Причуды/Ксенофобия. Выберите: Дурная привычка, Робость или Безумие/Возвращение к Прошлому]
- 6 У вас было неприятное чувство, будто вы не только пережили свою самоубийственную миссию, но и вообще провалили её. [Мастер Побег +2, Кровная Метка (2), Робость, Клеймо/Трус и выберите: Неуклюжесть, Мрачная Тайна (2), Нетрудоспособный (2), Плохой Слух (2), Плохое Зрение или Невезучесть]
- 7 Ваше имя теперь произносят с той же ненавистью, что и узурпатора Амариса, и даже ваши товарищи опасаются вас! Именно *теперь* наступит

«терроризм»! [Запугивание +5, +3 к любым трём боевым Навыкам, Плохая Репутация (3), Кровная Метка (4), Причуда/Гордыня, Клеймо/Жестокость (2)]

- 8 Вся широкая аллея, запруженная народом, красиво освещена. Что вы собираетесь сделать? [WIL -1, EDG -1, Разрушительность +2, +1 к любым трём другим боевым Навыкам. Теряете один уровень Причуды/Ксенофобия, возьмите Мрачную Тайну (3) и выберите: Дурная Привычка, Робость, Интроверт, Причуда/Паранойя или Безумие/Возвращение к Прошлому]
- 9 Самоотверженность и самопожертвование перед лицом врага может напугать противника и воодушевить сотоварищей, но вряд ли это поможет выиграть всю войну. [+3 к любым двум боевым Навыкам, +2 к любым четырём другим Навыкам. Выберите чего-нибудь два: BOD -2, STR -2, Нетрудоспособный (2), Стеклоанная Челюсть, Потеря Члена (2), Плохое Зрение (2), Плохая Оснащённость, Слабая Успеваемость, Болезненность, Невезучесть (2)]
- 10 Вы, может, и хотите умереть за общее дело, но не все сражения – это бой *на смерть*! [+2 к любым двум боевым Навыкам, Враг (2)]
- 11 Мальчик на побегушках. Ладно, хоть такой ваш вклад... [Административность +2, Бюрократизм +2, Переговоры +2, Мудрость Улиц/Любая +2, -1 ко всем другим Навыкам, полученным в этом прохождении]
- 12 Ну, вот – ещё один винтик в вашу организацию. [+1 к любым четырём Навыкам, Плохая Репутация]
- 13 Вы превосходны в ближнем бою. [+2 к любому боевому Навыку схватки (Ножи, Кулачный Бой, Склонность, Военные Искусства или Кулачный Бой). Выберите: Одинаковое Владение Обеими Руками или RFL +1]
- 14 Представитель по случаю. Для большинства вы – лицо и голос ненавистных враждебных идеалов. [Средства Связи/Conv. +2, Быстрый Разговор +3, Запугивание +2, Интерес/Философии лидера (или религии) +2, Лидерство +2, Переговоры +3, +2 к любым двум другим Навыкам. Общительность, Плохая Репутация (2), Кровная Метка (3), Продвижение]
- 15 «Добыл» кое-какое тяжёлое оборудование у ненавистного врага – разумеется, всё для общего дела! [Попрошайничество +3, +1 к любым двум другим Навыкам, Хорошая Репутация, Враг (2). Выберите: Богатство и Обширные Связи *или* ТС (3)]
- 16 Ваши умения и преданность общему делу воодушевляют массу неофитов. [Лидерство +2, +1 ко всем Навыкам, полученным в этом прохождении, Хорошая Репутация (2)]
- 17 Ваша ужасающая аккуратность кажется почти божественным даром, а ненавистный враг назначил за вашу голову цену. [+6 к любому Навыку дистанционного оружия (включая транспортное оружие), Естественная Способность/то же самое оружие, +2 к любым трём другим боевым Навыкам. Кровная Метка (3), Хорошее Зрение, Терпеливость]
- 18 За правое дело! Готовый убивать и готовый умирать, вы превосходите всех во Вселенной – и даже ваши ненавистные враги знают это. [Лидерство +3, +4 к любым двум боевым Навыкам, +2 к любым трём другим Навыкам. Кровная Метка (4), Хорошая Репутация (2), Продвижение (2), Причуда/Комплекс Бога. Выберите: Упрямство, Сопротивляемость Боли или Исключительный Атрибут]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ПОЛЕВОЙ ОПЕРАТИВНИК СВОБОДНОГО РАСАЛХАГА

Только Принадлежность Свободная Расалхагская республика.

Поскольку во время клановского вторжения небольшая расалхагская армия понесла колоссальные потери, оперативники отдела «Перт» являются единственным средством Свободной Расалхагской республики нанести по Кланам ответный удар. Помимо специфических миссий эти агенты являются служат жизненно важной связью с ячейками сопротивления, действующими внутри Оккупационных зон.

Это очень нервное существование – не только из-за растущей активности и эффективности клановского Дозора, и из-за угрозы предательства расалхагскими гражданами, стремящимися теснее сблизиться со своими новыми хозяевами.

Время: 1D6 лет +1 год

Минимумы Атрибутов: WIL 4

Черты: На Всю Жизнь, Вживаемость в Образ, Хорошая Оснащённость

Навыки: Ножи +2, Разрушительность +1, Тактика/Пехота +1, Военные Искусства/Любое +2. Выберите чего-нибудь два: Криптография +2, Маскировка +2, Допрос +2, Лидерство +2, Восприятие +2, Пистолеты +3, Системы Безопасности +2, Скрытность +2

Предыдущие Пути: Полевой Оперативник Свободного Расалхага (4), Член Ячейки Сопротивления «Мимир» (4), Тайные Операции (4), Спецподготовка Спецназовца Военной Академии (4)

Следующий Путь: Полевой Оперативник Свободного Расалхага (4), Член Ячейки Сопротивления «Мимир» (4), Тайные Операции (4), Путешествие (4), Служить и Защищать (4), Бездельник (4), Гражданская Работа (4)

События Полевого Оперативника Свободного Расалхага

- 2 Попал в плен и сделан клановским связанным. [См. Смена Принадлежности, выберите Клан: Волка, Нефритового Сокола или Призрачного Медведя. WIL -1]
- 3 Ячейка, подготовленная вами в прошлом году, была раскрыта, но вы избежали ловушки. Едва. [Враг (2), выберите: Плохой Слух (3), Плохое Зрение (3) или Потеря Члена (3)]
- 4 Вы неожиданно раскрыли тайного оперативника из дружественного государства. [Враг (3), Понижение]
- 5 Вы делаете свою работу, но свою совесть не так уж и просто уломать! [Допрос +2, Дурная Привычка (2). Выберите: Плохая Репутация (3), Мрачная Тайна (3)]
- 6 Ваша миссия закончилась полным провалом – всё «благодаря» действиям двойного агента, сумевшего выдать свои действия за ваши. [Враг (3), Плохая Репутация (3). Теряете Ранг, а следующий Путь должен быть Бездельник (4) или Гражданская Работа. Мастер Побег +3, Военные Искусства/Любое +2]
- 7 В результате «сопутствующего урона» произошла ликвидация известного Звёздного Капитана. [Враг (2), Плохая Репутация (2), Разрушительность +2]
- 8 Неспособность отбросить всякие условности в правилах не очень-то приветствуются у сильных мира сего. [Понижение, Плохая Репутация]
- 9 В конце концов, поездки верхом по дикой местности были не самой лучшей идеей. [Выберите:

Аллергия, Антипатия к Животным или Причуда/Ненавидите Девственную Природу]

- 10 Обнаружив, что ваш лучший друг разоблачил ваше прикрытие, вы стали нелюдким. [Враг, Интроверт, Восприятие +2]
- 11 Ваше начало вряд ли будет счастливым, узнав, что у вас имеются тесные связи с другим оперативником. [Иждивенцы, Мрачная Тайна, +2 к любым двум Навыкам]
- 12 Когда обаяние терпит неудачу, бывает достаточно и грубой силы... [СНА -1, Военные Искусства/Любое +2, Ножи +2]
- 13 Вы слишком увёртливы, чтобы Дозор поймал вас. [Выберите чего-нибудь два: Маскировка +2, Быстрый Разговор +2, Подлог +2, Мудрость Улиц/Любая +2]
- 14 Поразительно, как эти устройства позволяют легче выполнять работу! [Хорошая Оснащённость (3)]
- 15 Ваше умение снайпера просто не имеет себе равных. [Винтовки +3, выберите: Хорошее Зрение Терпеливость или DEX +1]
- 16 Извлечение вами высокопоставленного официального лица из клановской Оккупационной зоны не прошло незамеченным. [Контакт (3), Продвижение, +2 к любому одному Навыку]
- 17 Вот это позабытый головид про военные искусства! Вы показали клановцам *настоящее* искусство! [Военные Искусства/Любое +3, Естественная Способность/Военные Искусства/Любое, REF +1]
- 18 Ваше проникновение в ☐арианскую штаб прошло незамеченным. Вы разузнали обо всех их секретах. [Продвижение (3) или Полномочие (Ранг 1), Компьютер/Взлом +2, Криптография +2, Системы Безопасности +2, Скрытность +2]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТАЙНЫЙ ОПЕРАТИВНИК СВБ

Только Принадлежность Синдикат Дракона. Доступно для всех персонажей Синдиката Дракона вместо обычного Пути Тайные Операции, хотя персонажи из ЭУКД должны сначала пройти один Обязательный Тур (Внутренняя Сфера или Синдикат Дракона) или один общий Тур Тайных Операций.

Врагов Дракона – легион, и ударить они могут как изнутри, так и снаружи. Как всегда, между наследниками благородного Дома Куриты и теми, кто хочет видеть его в руинах, стоит СВБ. Хотя и не настолько почитаемые, как МехВоины-самураи, агенты СВБ более чем опасны, чтобы компенсировать это.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по Службе внутренней безопасности, данный в конце этой книги.

Время: 3 года (5 лет для «Мецуке», «Мононожете» или ЭУКД)

Минимумы Атрибутов: WIL 6, INT 6 («Мононожете» и ЭУКД должны также иметь BOD 5)

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, СНА -1 («Мецуке» и «Кое Но Рю» добавляют BOD -1; «Мононожете» и ЭУКД добавляют BOD +1)

Черты: Плохая Репутация, Контакт, Враг (3), На Всю Жизнь/СВБ, Обширные Связи, Хорошая Оснащённость, Причуда/Преданность Дому Куриты, Причуда/Преданность Синдикату Дракона. («Мононожете» и «Мецуке»): добавьте Бдительность, Враг (2) и выберите повышение *одной* из Причуд/Преданность до уровня 2.

(«Мононожете» и ЭУКД): добавьте Контакт, Враг (2), Хорошая Оснащённость, повысьте одну из Черт Причуда/Преданность до уровня 2 и выберите: Причуда/Вражда с ЭУКД или Причуда/Вражда с «Мононожете» соответственно.

Навыки: Ножи +3, Запугивание +2, Военные Искусства/Любое +2, Восприятие +3, +2 к любым двум другим Навыкам, и добавьте +2 к любым четырём Навыкам в следующих Сферах: («Мононожете» и ЭУКД): Аэрокосмический Пилот, Начальная Подготовка, Кавалерия, Тайные Операции, Пехота, Разведчик, МехВоин, Поисковик, Спецназовец или Техник. («Мецуке»): Аналитик, Разведчик или Военный Специалист. («Кое Но Рю»): Офицер, Политик или Полиция. («Моконете»): Тайные Операции, Детектив, Разведчик, Полиция, Тактический Офицер Полиции, Поисковик или Спецназовец.

Предыдущие Пути: Любой, позволяющий выбрать обычный Путь Тайные Операции.

Следующий Путь: Тайные Операции (4), Тайный Оперативник СВБ (4, должен быть такой же отдел или общий), Бездельник (4), Обязательный Тур: Синдикат Дракона (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4)

Броски на событие: При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Тайного Оперативника СВБ

- 2 Попад в плен и подвергшись пыткам и допросу, вы, наконец, сломались – после продолжительного времени. Даже вы не могли предположить, что всё так обернётся. [Мастер Побег +3, Попрошайничество +2, Выживаемость +2, WIL -1, добавьте 2D6 лет ко времени этого прохождения, следующий Путь должен быть Бездельник, и выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Амнезия, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Безумие/Любое (2), Плохое Зрение, Стеклозубная Челюсть, BOD -2]
- 3 Вы служите не тому Дракону, и для «Кокурю-кай» вы стали нежелательным трусом. [Быстрый Разговор +1, Выживаемость +1, Плохая Репутация (2), Понижение (2), Враг (2)/Общество «Чёрный Дракон», добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 4 Скомпрометирован вражескими агентами и слишком слаб, чтобы упасть на свой меч – вы предали Дракона! [Богатство (2), Плохая Репутация (2), Враг (3)/СВБ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник или Тайные Операции за враждебное агентство]
- 5 Вас попытались завербовать «Кокурю-кай». [Если вы присоединяетесь к «Чёрным Драконам», возьмите Враг (3)/СВБ, Плохая Репутация (2), Богатство, Хорошая Оснащённость, Выживаемость в Образ и теряете Причуду/Преданность Дому Куриты; следующий Путь должен быть «Чёрные Драконы». Если отказываетесь, получаете Причуду/Преданность Дому Куриты, Отвага и Враг (2)/Общество «Чёрный Дракон»]
- 6 В момент истины вы не нашли в себе силы нажать на спусковой крючок. [Робость, Плохая Репутация, Клеймо/Трус, Причуда/Благородство]
- 7 Операция была неудачной. Вы выполнили свою работу, но некоторые из ваших приятелей оказались не столь удачливы. [Первая Помощь +2,

Военные Искусства/Любое +2, теряете один Контакт и выберите: Непривлекательность, Робость, Нетрудоспособный или Безумие]

- 8 После неудачной операции ваше начальство потребовало вашего перевода на «менее рискованный» пост. [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Бюрократизм +3, Протокол/Синдикат Дракона +2, Компьютеры/Операции +2]
- 9 Вражеская контрразведка поджидала вас, но вы сумели выскользнуть из её ловушки. [+3 к любым двум боевым Навыкам, но выберите чего-нибудь два: Нетрудоспособный (2), Дурная Привычка (2), Потеря Члена (2), Плохое Зрение, Плохой Слух]
- 10 Вы приняли участие в успешной операции по аресту местных диссидентов. [+2 к Военным Искусствам/Любое, Ножам или Пистолетам]
- 11 Рутинные операции. [+1 к любым двум Навыкам]
- 12 Ваше прилежание во время рутинной секретной операции не осталось незамеченным. [Хорошая Репутация]
- 13 Вы получили назначение под глубоким прикрытием (его природу определяет гейм-мастер). [Выживаемость в Образ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 14 «Ваши таланты здесь просто пропадают впустую». Получили предложение сменить отдел. [Если соглашаетесь, можете выбрать любой Жизненный путь любого другого рода службы СВБ или «Ордена Пяти Опор» (отвечая всем требованиям); учтите, что выбор Пути О5О запрещает вам с этого момента накапливать значение Черты Ранг]
- 15 Вы помогли раскрыть и уничтожить мелкую ячейку «Чёрного Дракона», хотя и не без последствий. [Враг (2)/Общество «Чёрный Дракон». Выберите: Непривлекательность или Потеря Члена, +3 к любым трём Навыкам]
- 16 Вы сыграли ключевую роль в операциях во вражеском тылу. [Продвижение, Враг (2), +3 к любым двум Навыкам военной Сферы, +2 к любому другому Навыку]
- 17 Вы послужили инструментом в раскрытии иностранного агента в рядах СВБ. [Хорошая Репутация, Продвижение, Враг (3)/Иностранное разведывательное агентство, добавьте +3 к любым трём Навыкам]
- 18 Стал членом общества «Мусукосан Но Рю» («Сыновья Дракона»). [Хорошая Репутация (2), Обширные Связи, Контакт (2)]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК

ЛИРАНСКОГО РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО КОРПУСА

Только Принадлежность Альянс Лиры. Доступно для всех персонажей Альянса Лиры вместо обычного Пути Тайные Операции, хотя персонажи из «Локи» должны сначала пройти один общий Тур Тайных Операций. В период Федеративного Содружества этот Путь могут брать и персонажи из Федеративных Солнц, но не могут служить ни в «Локи», ни в «Лознгрине».

Хорошо оснащённый и хорошо финансируемый, Лиранский разведывательный корпус стал одним из наиболее эффективных разведывательных агентств Внутренней Сферы, а его успехи с лихвой покрывают неудачи регулярной лиранской армии.

Поскольку операции Корпуса варьируются от простого наблюдения до диверсий, убийств и даже терроризма, ЛРК настолько же смертоносно, как и любое подобное агентство, используемое другими Наследными государствами.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по Лиранскому разведывательному корпусу, данный в конце этой книги.

Время: 4 года (5 лет для «Лознгрин», «Прыщедавы» и «□ария»)

Минимумы Атрибутов: WIL 6, INT 6 («Лознгрин» и «□ария» должны также иметь STR 5 и BOD 5)

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, CHA -1 («Лознгрин», «Прыщедавы» и «Локи» также получают WIL +1)

Черты: Враг (3), На Всю Жизнь/ЛРК, Продвижение, Причуда/Преданность Альянсу Лиры, Обширные Связи, Хорошая Оснащённость (2). («Лознгрин»): также добавляет Бдительность, Контакт (2), Богатство, Клеймо/Сирота и увеличивает Причуду/Преданность Альянсу Лиры до уровня 2. («Прыщедавы»): также добавляет Бдительность, Враг (2), Причуда/Недоверие к «Локи» и ещё 1 уровень Обширных Связей. («Локи»): также добавляет Бдительность, Чувство Боя, Враг (3), Интроверт, Причуда/Недоверие к «Прыщедавам», Клеймо/Террорист (2) и выберите: Богатство (2) и Хорошая Оснащённость или ТС (4).

Навыки: Переговоры +2, Восприятие +3, Протокол/Альянс Лиры +1, +2 к любым шести Навыкам из следующих Сфер: («Норны»): Аналитик, Разведчик или Поисковик. (Дипломатическая гвардия, Дипломатический корпус или «Пропаганда»): Разведчик, Офицер, Политик или Полиция. («Прыщедавы»): Начальная Подготовка, Тайные Операции, Пехота, Разведчик, Поисковик, Спецназoveц или Техник. («Бондиана»): Начальная Подготовка, Тайные Операции, Разведчик или Офицер. («Лознгрин» или «Локи»): Аэрокосмический Пилот, Бронепехотинец, Начальная Подготовка, Кавалерия, Тайные Операции, Пехота, Разведчик, МехВоин, Поисковик или Спецназoveц.

Предыдущие Пути: Любой, который обычно позволяет выбрать Путь Тайные Операции.

Следующий Путь: Оперативник ЛРК (4, должен быть того же самого рода службы или общий), Тайные Операции (4), Бездельник (4), Обязательный Тур: Альянс Лиры (4), Обязательный Тур: Федеративные Солнца (4, только если до □арианскую отделения), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Обязательный Тур: Социал-генерал (4, только если персонаж имеет Черту Полномочие)

Броски на событие: («Прыщедавы», «Лознгрин» или «Локи»): При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1

События Оперативника ЛРК

2 Это ловушка! Единственная хорошая вещь, случившаяся в тот день, — это то, что вы едва выжили. [Мастер Побег +3, Выживаемость +2, BOD -1, WIL -1, Враг (2), больше не можете выбирать какие-либо Пути Тайных Операций, выберите: Амнезия, Боязнь Боя, Стеклоанная

Челюсть, Потеря Члена (3), Безумие/Любое (3), Слабая Успеваемость, Болезненность]

- 3 Может быть, они и не докажут, что вы предали альянс, но — учитывая время пребывания в тюрьме и гибель вашей карьеры — они достанут вас иначе. [Допрос +4, Быстрый Разговор +2, Протокол/Альянс Лиры +2, Плохая Репутация (3), Враг (2)/Офицер ЛРК, Клеймо/Предатель, теряете все Ранги; следующий Путь должен быть Бездельник]
- 4 Влюбившись в свою жертву, вы не только провалили миссию, но и скомпрометировали себя и разрушили свою карьеру. Теперь ваши бывшие сосоварищи охотятся за вами обоими. [Маскировка +2, Действие +1, +1 к любому боевому Навыку, Вживаемость в Образ, Иждивенцы, Враг (3)/ЛРК, Клеймо/Предатель, Кровная Метка (2). Не можете брать любые дополнительные альянсовские Пути Тайных Операций, следующий Путь должен быть Путешествие или Бездельник]
- 5 Вы выбрали очень неподходящий момент, чтобы ошеломить своего начальника, и он затаил на вас обиду. [Быстрый Разговор +1, Отвага, Понижение, Враг (2), Бедность, Плохая Репутация]
- 6 Месяцы работы, бесчисленные человеко-часы подготовки — и всё это идёт коту под хвост из-за одного вашего знакомого: он незастейливо — и весьма неожиданно — разбил ваш автомобиль! Это достаточно, чтобы человек начал спиваться! [+2 к любому Навыку, Дурная Привычка, Невезучесть, теряете 1 Контакт (если имеется)]
- 7 Возможно, полевые операции — не самое лучшее, где могут раскрыться ваши таланты. После неудачи с простой слежкой вы получили менее опасное назначение. [Восприятие -1, Компьютеры +2, Бюрократизм/Альянс Лиры +1, Плохая Репутация, Понижение, Нетерпеливость]
- 8 «Итак, на чьей стороне вы собираетесь работать в этой войне?» Противники периода Гражданской войны сомневаются в ваших симпатиях — то же самое ведь случилось с вашим начальством... [Допрос +2, Враг, выберите: Клеймо/Прокатерининец или Клеймо/Провикторовец]
- 9 На этот раз вы воспользовались возможностью испытать свои силы, и доказательством этому служат несколько шрамов, но вы всё же недостаточно сноровисты, чтобы получить очередное повышение. [+2 к любым трём Навыкам, SOC -1, Непривлекательность, выберите: Нетерпеливость, Интроверт, Причуда или Робость]
- 10 Во время утомительных полуночных наблюдений вы оттачивали свои умения хакера-любителя. [Компьютеры/Взлом +2, Системы Безопасности/Электронные +1, Интроверт]
- 11 Большую часть своего времени вы тратите на анализ данных, изумляясь широте охвата разведработы. [Компьютеры/Операции +1, Бюрократизм/Альянс Лиры +1, Протокол/Альянс Лиры +1]
- 12 Вам поручили охранять важного свидетеля, который ошеломил вас широтой своих знаний. [Интерес/Любой +2, +1 к любому другому Навыку]
- 13 Вы поговорили с начальством о перспективах работы, зарплате и содержании. [Быстрый Разговор +2, -1 к любым двум Навыкам, полученным во время этого прохождения, Продвижение, Клеймо/Жадность, Богатство]
- 14 Раскрыли коррумпированного члена в местном правительстве! [Слежка +3, Обольстительность +2, Жульничество +2, Враг (2), Хорошая Репутация]
- 15 Участвуете в операции под глубоким прикрытием (его природу определяет гейм-мастер). [Вживаемость в Образ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]

- 16 Классический случай быть в нужное время в нужном месте – с миникамерой. [Восприятие +4, Служба +3, Бдительность, Враг (2)]
- 17 Ошеломляющий успех! У вас есть сведения и девушка, и никто даже не подозревает, что это были вы! [+3 к любому Навыку, +2 к любым двум другим Навыкам, Иждивенцы (2), Хорошая Репутация, Продвижение, Богатство]
- 18 Этих «беспокойных» элементов больше нет. Те же, что остались, поняли, что это были вы. Все остальные объявлены «врагами государства». Как только эта миссия перестанет быть секретной, можно будет издать учебник по полевым операциям. [+3 к любым двум Навыкам, +1 к любым двум другим Навыкам, Враг (3), Хорошая Репутация (2), Продвижение (2), Богатство (2)]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТАЙНЫЙ ОПЕРАТИВНИК «МАСКИРОВКИ»

Только Принадлежность Конфедерация Капеллы. Доступно для всех персонажей Конфедерации, не принадлежащих к Договору Св.Ива, вместо обычного Пути Тайные Операции. Персонажи из Св.Ива могут присоединиться к этому Пути до отделения Договора в 3029 году, или после присоединения Договора в 3062 году. Персонажи из Св.Ива, присоединившиеся к этому Пути после войны Конфедерации-Договора, получают на этом Пути ко всем броскам на событие штраф -2. Персонажи из «Коммандос смерти» должны использовать Тайный Тур «Коммандос Смерти».

Безжалостная до крайности, «Маскировка» является одним из наиболее опасных разведывательных агентств Внутренней Сферы, делая всё возможное, чтобы обеспечить доминирование капелланского государства и отпрысков семьи Ляо. Полностью отдавая себе отчёт в том, что враги могут быть как внешние, так и внутренние, «Маскировка» подозревает всех – за исключением, может быть, самого канцлера.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по «Маскировке», данный в конце этой книги.

Время: 5 лет

Минимумы Атрибутов: WIL 5, INT 5, EDG 4

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, EDG +1 (общие оперативники или оперативники «Воли канцлера» получают СНА -1)

Черты: Плохая Репутация (2), Контакт, Враг (2), На Всю Жизнь/«Маскировка», Обширные Связи, Хорошая Оснащённость, Причуда/Преданность Дому Ляо, Причуда/Преданность Конфедерации Капеллы (общие агенты или агенты «Руки канцлера» также получают Вживаемость в Образ).

Навыки: Запугивание +1, Допрос +1, Военные Искусства/Кун-фу +2, Восприятие +3, Пистолеты +3, Протокол/Конфедерация Капеллы +2, +2 к любым четырём Навыкам из следующих Сфер: («Ухо канцлера»): Разведчик или Аналитик. («Хитрость канцлера» или «Голос канцлера»): Разведчик или Политик. («Меч канцлера» или «Рука канцлера»): Тайные Операции, Детектив, Полиция, Тактический Офицер Полиции, Поисковик или Спецназовец.

Предыдущие Пути: Любой, который обычно позволяет выбрать Путь Тайные Операции.

Следующий Путь: Тайные Операции (4), Тайный Оперативник «Маскировки» (4, должен быть того же самого рода службы или общий), Обязательный Тур: Конфедерация Капеллы (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4).

Броски на событие: (только «Рука канцлера» или «Меч канцлера»): При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1

События Тайного Оперативника «Маскировки»

- Возможно, вам нужно было проглотить эту капсулу с цианидом, а не позволить им завербовать себя. [Богатство, Плохая Репутация (2), Враг (3)/«Маскировка», Кровная Метка (2), добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник или Тайные Операции за враждебное агентство]
- Попав в плен и подвергшись пыткам и допросу, вы даже не предполагали, что из этого выйдет – или что Варг сможет узнать от вас. [Мастер Побега +3, Попрошайничество +2, Выживаемость +2, WIL -1, Враг (2), добавьте 2D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник, выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Амнезия, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Безумие/Любое (2), Плохое Зрение, Стеклопанная Челюсть, BOD -2]
- Вас обвели вокруг пальца вражеские шпионы, они оставили вас в живых – но не надолго, и это будет ваш последний шанс сделать что-нибудь хорошее. [Быстрый Разговор +1, Выживаемость +2, Плохая Репутация (2), Понижение (2), Враг/«Тагги», добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- Местному жителю ваше поведение показалось подозрительным. Ваши действия были, может, и благородными, но начальство не оценило ваше вмешательство в посторонние дела. [Понижение, Плохая Репутация, Причуда/Благородство, Клеймо/Сомнительные Политические Взгляды]
- «Свободная Капелла» попыталась соблазнить вас своими взглядами на светлое будущее Конфедерации. [Если вы примкнёте к этим повстанцам, возьмите Враг (3)/«Маскировка», Плохая Репутация (2), Богатство, Хорошая Оснащённость, Вживаемость в Образ, теряете Причуду/Преданность Дому Ляо и получаете Причуду/Преданность Трейхангу Ляо, следующий Путь не может быть любым Путём «Маскировки». Если же отказываетесь, возьмите Причуду/Преданность Дому Ляо, Отвага, Враг (2)/«Свободная Капелла» и Продвижение]
- Они поджидали вас, но вы сумели ускользнуть. [+3 к любым двум боевым Навыкам, но выберите чего-нибудь два: Нетрудоспособный (2), Дурная Привычка (2), Потеря Члена (2), Плохое Зрение, Плохой Слух]
- Миссия провалена! Вы выполнили свою работу, но некоторые из ваших приятелей оказались не столь удачливы. [Первая Помощь +2, Военные Искусства/Любое +2, теряете один Контакт и выберите: Непривлекательность, Робость, Нетрудоспособный или Безумие]
- После плохой операции ваше начальство перевело вас на относительно «безопасную» настольную работу. [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом

- Пути, Бюрократизм +3, Протокол/Конфедерация Капеллы +2, Компьютеры/Операции +2]
- 10 Вы приняли участие в успешной операции по аресту местных диссидентов. [+2 к Военным Искусствам/Кун-фу или Пистолетам]
 - 11 Ещё один день в офисе. [+1 к любым двум Навыкам]
 - 12 Вашему начальству нравится ваше внимание к мелочам и ваше следование приказам! [Хорошая Репутация]
 - 13 Назначение под глубоким прикрытием (его природу определяет гейм-мастер). [Вживаемость в Образ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
 - 14 Некоторые таланты приводят к росту карьеры быстрее, чем другие. [Обольстительность +2, Продвижение, Плохая Репутация]
 - 15 Вы помогли раскрыть и уничтожить ячейку «Тагги» прежде, чем они смогли начать нападение, хотя и не без последствий. [+3 к любым трём Навыкам, Враг (2)/«Тагги». Выберите: Непривлекательность или Потеря Члена]
 - 16 Ваша работа во вражеском тылу была, наконец, вознаграждена. [Продвижение, Враг (2), +3 к любым двум Навыкам военной Сферы, +2 к любому другому Навыку]
 - 17 Вы обнаружили в агентстве вражеского шпиона! [Хорошая Репутация, Продвижение, Враг (3)/Иностранное разведывательное агентство, добавьте +3 к любым трём Навыкам]
 - 18 Всё началось как рутинная операция, но в итоге вы спасли всю Конфедерацию! [+2 к любым двум Навыкам, +1 к любым двум другим Навыкам, Хорошая Репутация (2), Продвижение (2), Богатство. Выберите: Бдительность, Отвага или Исключительный Атрибут/EDG]
 - 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
 - 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК МВР/МРИО

Открыто для всех персонажей, прошедших подготовку МВР/МРИО и оставшихся в рядах ВСФСл.

Министерство военной разведки и министерство разведки, информации и операций Федеративных Солнц находятся в ряду самых солидных и независимых во Внутренней Сфере разведывательных агентств по сбору разведанных и проведению тайных операций. Умея проводить миссии как внутри, так и за пределами границ своего государства, варьирующимися от простой слежки до смертельных «чёрных операций», мужчины и женщины этого агентства являются самыми блестящими и наиболее опасными умами, какие только может предложить Дом Дэвиона.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по МВР и МРИО, данный в конце этой книги.

Время: 2 года (4 года для МИ4, МИ6 и ОТО)

Черты: Контакт (2), Враг (2) и выберите: Причуда/Преданность Дому Дэвиона или Причуда/Преданность Федеративным Солнцам. (МИ2/МИ3/ССИ): добавьте Хорошую Репутацию (2). (МИ4/ОТО): добавьте Вживаемость в Образ, Богатство, Хорошую Оснащённость и выберите: Мрачная Тайна (2) или Плохая Репутация (2).

(МИ5/БВР/ОК): Плохая Репутация, Враг, Обширные Связи, Хорошая Оснащённость. Выберите: Причуда/Преданность Дому Дэвиона или Причуда/Преданность Федеративным Солнцам.

Навыки: Бюрократизм/Федеративные Солнца +2, добавьте +2 к любым семи Навыкам из следующих Сфер: (МИ2/МИ3): Аналитик, Разведчик или Офицер. (ССИ): Разведчик или Офицер. (МИ4/МИ6/ОТО): Бронепехотинец, Пилот DropShip'a, Пилот JumpShip'a, Морской Пехотинец, МехВоин, Торговец, Планетарный Исследователь, Поисковик или Спецназовец. (МИ5/БВР/ОК): Аналитик, Детектив, Полиция или Тактический Офицер Полиции.

Предыдущие Пути: Подготовка МВР/МРИО, Оперативник МВР/МРИО.

Следующий Путь: Оперативник МВР/МРИО (4), Бездельник (4), Обязательный Тур: Федеративные Солнца (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4).

Броски на событие: (только МИ4): При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1

События Оперативника МВР/МРИО

- 2 Попал в плен! Вражеские методы извлечения информации оказались весьма кровавыми. Вы никогда бы не сделали то же самое. [BOD -1, STR -1, Непривлекательность, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути. Выберите чего-нибудь два: Амнезия, Неуклюжесть, Боязнь Боя, Стеклопанная Челюсть, Потеря Члена (2), Безумие/Любое (4), Плохое Зрение (3), Слабая Успеваемость, Болезненность. Больше не можете брать Пути МВР/МРИО или Тайных Операций]
- 3 Первым вломился в дверь и последним покинул госпиталь. [Тактика/Любая +3, BOD -1, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (3), Слабая Выносливость, Болезненность и больше не можете брать Жизненные пути МВР, МРИО, Тайных Операций или похожие]
- 4 Какие-то гражданские беспорядки? Но ведь вы голосовали не за это! Но попали под раздачу вы... [Бюрократизм/ФедСолнца +3, +3 к любым трём другим Навыкам Сферы, Плохая Репутация (4), Отвага, Враг (2), Клеймо/Крыса и изгнание с позором – больше не можете брать Жизненные пути МВР, МРИО или ВСФСл]
- 5 Вымогательство могло бы начать приносить свои плоды, но тут перестала откликаться ваша жертва. Жаль – ведь при хорошем стечении обстоятельств и вовсе не препятствуя работе вы могли бы далеко пойти... [Быстрый Разговор +2, Плохая Репутация (3), Враг (3) и изгнание с позором – больше не можете брать Жизненные пути МВР, МРИО или ВСФСл]
- 6 Надо было прислушаться к своему желудку и съесть этот рапорт. [-2 к любым двум Навыкам Сферы, Плохая Репутация, Понижение и удвойте время, необходимое для этого Пути]
- 7 Это ведь коррупция, так? [Выберите или Быстрый Разговор +2, Мрачная Тайна/Продажность (4), На Всю Жизнь/Преступная Организация и Богатство (3), или Быстрый Разговор +3, Плохая Репутация (3), Бедность и изгнание из ВСФСл – больше не можете брать Жизненные пути МВР, МРИО или ВСФСл]

- 8 «Почему бы и нет? Разведка *должна* позволить нам знать, чем можно ошеломить противника. А поскольку разведка – это мы...» [Выберите или WIL -1, Робость и удвойте время этого Пути, или BOD -2, Нетрудоспособный (2), Выживаемость +2 и добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 9 Вас захватила вражеская разведка, но, к счастью, вовремя прибыла кавалерия и спасла вас! [Пистолеты +2, Тактика//Пехота +2, Контакт, Жизненный Долг и выберите: BOD -1, Нетрудоспособный, Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение или Невезучесть]
- 10 Межагентская связь отдыхает, особенно когда вы находитесь не на той стороне! [Бюрократизм/ФедСолнца +2, Плохая Репутация, Враг (2)]
- 11 Попали в самую гущу межагентской войны. Куда уж хуже... [Бюрократизм/ФедСолнца +3, Административность +2, Враг (2)]
- 12 Охрана «важного объекта» *может* оказаться весьма интересной. Хорошо, в следующий раз вы этого не будете делать. *Надеюсь.* [Азартность +2, Интерес/Любой +2, -1 к любым двум Навыкам Сферы]
- 13 Памятка: назначение в Малонаселёнку означает отличное время для всех, *кроме* агентов спецвойск. [+1 к любым двум Навыкам Сферы, +2 к любым двум Навыкам не из Сферы]
- 14 Вошёл и вышел. Убедился, что после вас осталось несколько тел, но никто даже догадаться не должен, кто здесь был! [+3 к любым трём боевым Навыкам, +2 к любому другому Навыку, Плохая Репутация, Мрачная Тайна (2), Продвижение]
- 15 Они решили воспользоваться искусством контрабанды, а не оружием, но облава всё равно была успешной. [Допрос +3, Мудрость Улиц/Любая +3, Контакт (1), Хорошая Репутация (2)]
- 16 Исполнительность: Превосходная во всех областях. Способность служить на всех уровнях. Достоин повышения в звании. [+3 к любым трём Навыкам сферы, +2 к любым трём другим Навыкам, Хорошая Репутация (2), Продвижение]
- 17 «Арендатор». Какие-то заложники, вроде как пушки – и это всё?! Кажется, дело плёвое... [Бюрократизм/Любо +4, Быстрый Разговор +4, Переговоры +4, Слежка +4, Хорошая Репутация, Контакт (2), Хорошая Оснащённость]
- 18 «В следующий раз, Джон, запишите данные на диск!» [+3 к трём Навыкам Сферы, Контакт (3), Хорошая Репутация (5), Продвижение, можете взять ШКО или любую подготовку Сферы (добавив 1 год ко времени этого Пути) независимо от предпосылок и получаете бонус +2 к следующему броску на событие Жизненного пути]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК ДВИЖЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ «МИМИР»

Принадлежность – Свободная Расалхагская республика. Другие неклановские принадлежности тоже могут брать этот Путь, но автоматически получают штраф -2 ко всем броскам на событие (у персонажей из КомСтара, Лиры или Синдиката этот штраф составляет -1).

Вековая оккупация Домом Куриты дала возможность отточить навыки рассеянных членов расалхагского сопротивления. Несколько кратких лет

мира, последовавших за спешным созданием республики, не изгнали из памяти тяжело давшее знание о том, как организовывать эффективную систему ячеек сопротивления, и некоторые клановские захватчики уже стали понимать это на своей шкуре, когда из местного населения вышло новое поколение воодушевлённых бойцов за свободу, а в тылу действуют повстанческие войска.

Время: 4 года

Черты: Контакт (1), Враг (2), На Всю Жизнь/«Мимир»

Навыки: Скрытность +3, Восприятие +2, +1 к любому Навыку из Сфер Тайные Операции, Разведчик или Поисковик. Выберите чего-нибудь три: Слочность +3, Средства Связи/Conv. +3, Криптография +2, Разрушительность +2, Мастер Побег +2, Первая Помощь +3, Пистолеты +2, Дробовики +2, Метательное Оружие +2.

Предыдущие Пути: Любые, кроме Путей с пометкой «Только Клан».

Следующий Путь: Гражданская Работа (4), Тайные Операции (4), Фанатик/Партизанский Оперативник (4), Обязательный Тур: Агент Полевых Операций Свободной Расалхагской республики (4), Оперативник Движения Сопротивления «Мимир» (4), Бездельник (4).

События Оперативника Движения Сопротивления «МИМИР»

- 2 Ваше пленение и допрос привели к уничтожению вашей ячейки. [Добавьте 1D6 лет к длительности Жизненного пути, WIL -1, Враг (2), Клеймо/Трус, Робость, теряете один Контакт, Мастер Побег +2, выберите: Плохая Репутация (2), Неуклюжесть, Мрачная Тайна (2), Нетрудоспособный (2), Безумие/Любое (2) или Невезучесть]
- 3 Благодаря этой «Саламандре» ваши мечты сгорели в огне. [Непривлекательность, Причуда/Боязнь Огня (2)]
- 4 Засада на этот конвой с оружием была не самой удачной идеей. [Враг (2), Потеря Члена (2), +2 к любым двум Навыкам]
- 5 Если бы клановцы не были такими плохими, они назначили бы за вашу голову цену настолько высокую, что за вами охотились бы все охотники за призом в радиусе 10 парсек. [Кровная Метка (3), Хорошая Репутация]
- 6 А ведь это ранение новое! [Отвага, Потеря Члена (2)]
- 7 Столь необходимые деньги и припасы были перехвачены... [Бедность, Плохая Оснащённость, Попрошайничество +1]
- 8 «Покушение» на клановского офицера укрепило вашу легенду. [Враг]
- 9 Видя, как ваши друзья гибнут под огнём, вы по-новому взглянули на это «сопротивление». [Робость]
- 10 Когда события достигли точки кипения, ваша ячейка бездействовала. [-1 к любым двум Навыкам]
- 11 Ваше антиклановское граффити воодушевило поникшие людские массы. [Искусства/Рисование +2]
- 12 Клавиатура мощнее, чем ПИИ! Вы изменили жизненно важные снабженческие реквизиты, и теперь местный гарнизон будет завален туалетной бумагой, а боеприпасов будет нехватка! [Компьютеры/Взлом +2]
- 13 Дядя Фэнслоу всегда говорил, что этот его пистолет – «счастливый». [Спецпредмет, Хорошая Оснащённость]

- 14 Поездки верхом по дикой местности пошли на пользу вашему здоровью, и на этом их польза не исчерпывалась. [Выживаемость +1, Следопыт +1, Плавание +1, выберите: BOD +1, STR +1, REF +1]
- 15 Вы решили создать новую ячейку движения сопротивления. [Криптография +2, Лидерство +2, Системы Безопасности/Любые +2]
- 16 Вы знаете человека, у которого есть друг, чья сестра замужем за... [Обширные Связи (2)]
- 17 В оккупационной зоне появилось тайными путями новое оборудование, которое запросто может уничтожить коммуникационный центр. [Хорошая Оснащённость (2), +2 к любым двум Навыкам]
- 18 Ваша ячейка захватила БэтлМех, а вы взяли в плен его пилота! [Пилотирование/Мех +3, Стрельба/Мех/Лазер +2, Стрельба/Мех/Баллистика +2, Стрельба/Мех/Ракета +2, Сенсорные Операции +1, ТС]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТАЙНЫЕ ОПЕРАТИВНИК (ОБЩИЙ) «ОРДО ВИГИЛИС»

Только Принадлежность Марианская Гегемония. Открыто для всех персонажей Марианской Гегемонии вместо обычного Пути Тайных Операций.

Хотя по сравнению с другими разведывательными агентствами Внутренней Сферы и Периферии «Ордо Вигилис» по-прежнему является новым, эта организация выполняет работу, адекватную той, которую раньше выполнял отдел по безопасности и информации.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по «Ордо Вигилис», данный в конце этой книги.

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: СНА 4, WIL 5, BOD 4 (5 для Секторов В и D)

Пороговые значения Атрибутов: +1 к BOD или WIL (оперативники Секторов С и D добавляют СНА -1)

Черты: Контакт (1), Контакт (2), Враг (2), На Всю Жизнь/«Ордо Вигилис», Причуда/Преданность Марианской Гегемонии. Выберите: Обширные Связи или Хорошая Оснащённость. (Сектор А): добавьте Обширные Связи. (Секторы В и D): добавьте Выживаемость в Образ. (Сектор С и Дворцовая гвардия): добавьте Бдительность и Плохая Репутация.

Навыки: Пистолеты +3, Восприятие +2, Протокол/Марианская Гегемония +1, добавьте +3 к любым четырём другим Навыкам в следующих Сферах: (Сектор А): выберите из Жульничества, Быстрого Разговора, Допроса, Расследования, Переговоров, Разведки, Обольстительности и Выживаемости. (Сектор В): Аналитик, Тайные Операции, Разведчик, Офицер, Политик и Разведчик. (Сектор С): Аналитик, Тайные Операции, Детектив, Разведчик, Полиция и Поисковик. (Сектор D): Пилот DropShip'a, Пилот JumpShip'a, Морской Пехотинец, МехВоин, Поисковик и Спецназовец. (Домашняя гвардия): Начальная Подготовка, Пехота, Разведчик, Полиция, Тактический Офицер Полиции и Поисковик.

Предыдущие Пути: Любой, позволяющий войти на обычный Путь Тайных Операций.

Следующий Путь: Тайный Оперативник «Ордо Вигилис» (4, должен быть того же самого Сектора или общий), Тайные Операции (4), Обязательный Тур:

Периферия (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4).

Броски на событие: (только Секторы В и D): При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Обязательного Тура:

Тайный Оперативник «Ордо Вигилис»

- 2 Эти агенты из ММР принялись за дело круто, но ничто не идёт в сравнение с тем, что они сделали с вами. [Мастер Побега +2, Попрошайничество +2, Выживаемость +2, BOD -1, Враг (2)/Агент ММР, добавьте 2D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник и выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Плохое Зрение, Стеклозубная Челюсть, Безумие (2), Невезучесть]
- 3 Это и правду потрясает все основы бытия, верно? Возможно, ваш зарубежный патрон окажется более щедрым, чем ваши теперь уже бывшие наниматели. [Богатство, Плохая Репутация (2), Враг (3)/«Ордо Вигилис», добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути, следующий Путь должен быть Бездельник или Тайные Операции за враждебное агентство]
- 4 Он всего лишь торговец, заинтересованный в выполнении лишь своей работы; у вас просто не хватило духу взять и пристрелить его. [Робость, Разрушительность, Причуда/Благородство, Клеймо/Сомнительные Политические Взгляды]
- 5 Строить из себя дурака почти так же плохо, как и сальто через голову. [Быстрый Разговор +1, Выживаемость +2, Плохая Репутация (2), Разрушительность (2), добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 6 Это была ловушка! Но вы сумели уйти. [+2 к двум любым боевым Навыкам, но выберите чего-нибудь два: Нетрудоспособный (2), Дурная Привычка (2), Потеря Члена (2), Безумие (2), Плохое Зрение, Плохой Слух, Невезучесть]
- 7 Сенатор-диссидент так и не смог убедить вас в том, что идея патронажа мертва, но он предложил вам массу денариев за то, чтобы вы отныне не смотрели в его сторону. [Выберите: Если вы соглашаетесь с этим сенатором, получите Мрачную Тайну (2), Плохую Репутацию (2), Богатство, Хорошую Оснащённость и Выживаемость в Образ. В противном случае получите Причуду/Преданность Семье О'Рейли, Отвагу и Враг (3)/Сенатор-диссидент]
- 8 Не считая это понижением, ваше начальство просто подумало, где бы вы могли нанести наименьший урон... [Плохая Оснащённость, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Бюрократизм +3, Латынь +1, Протокол/Марианская Гегемония +2, Компьютеры/Операции +2]
- 9 Вы уцелели в неудачной операции, но некоторые из ваших приятелей оказались не столь удачливы. [Первая Помощь +1, Военные Искусства/Любое +2, теряете один Контакт и выберите: Непривлекательность, Робость, Нетрудоспособный или Безумие]
- 10 Вы приняли участие в успешной операции по аресту местных диссидентов. [+2 к Ножам или Пистолетам]

- 11 Ещё один день в офисе... [+1 к любым двум Навыкам]
- 12 Годы преданной службы цезарю не осталось не замеченным. [Хорошая Репутация]
- 13 Вы получили назначение под глубоким прикрытием (его природу определяет гейм-мастер). [Вживаемость в Образ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 14 Кажется, вы не знакомы, кажется... ну, в общем, в следующий раз вам нужно быть чуточку осмотрительнее. [Обольстительность +2, Продвижение, Плохая Репутация]
- 15 Вы помогли – хотя и не без последствий – раскрыть и уничтожить ячейку иллирийских бойцов сопротивления, прежде чем они начали нападение. [+2 к любым четырём Навыкам, Враг (2)/Иллирийские повстанцы, Хорошая Репутация, выберите: Непривлекательность или Потеря Члена]
- 16 Успешные миссии во вражеском тылу. [Продвижение, Враг (2), +3 к любым двум Навыкам военной Сферы, +2 к любому другому Навыку]
- 17 Вы раскрыли вражеских оперативников внутри «Ордо Вигилис» и эффектно расправились с ними. [Хорошая Репутация, Продвижение, Враг (3)/Иностранное разведывательное агентство, добавьте +3 к любым трём Навыкам]
- 18 Ещё одна победа во славу цезаря! [+3 к любым двум Навыкам, +2 к любому другому Навыку, Хорошая Репутация, Продвижение (2), Богатство (2)]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК ОТДЕЛА ПРОНИКНОВЕНИЯ ОКРАИННОГО АЛЬЯНСА

Только Принадлежность Окраинный Альянс

Иногда этому отделу Окраинного Альянса необходимо взять кого-нибудь под прикрытием. Хотя многие из этих храбрых оперативников приходят из гражданских служб поддержки правопорядка, обстоятельства могут обернуться так, что потребуются призыв на эту службу вообще всех граждан. Не важно, бандиты ли то с Периферии или корпорации Внутренней Сферы, риск всегда велик, а Альянс должен заполучить нужную информацию.

Нужно всего лишь несколько хороших людей...

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: нет

Черты: На Всю Жизнь/Отдел проникновения Окраинного Альянса, Богатство, Хорошая Оснащённость

Навыки: Быстрый Разговор +2, Восприятие +2, выберите чего-нибудь три: Ножи +1, Разрушительность +1, Мастер Побега +1, Подлог +1, Военные Искусства/Любое +1, Мудрость Улиц/Окраинный Альянс +1, Пистолеты +1

Предыдущие Пути: Любые, позволяющие выбрать Путь Тайных Операций.

Следующий Путь: Оперативник Отдела Проникновения Окраинного Альянса (4), Служить и Защищать (4), Тайные Операции (4)

События

Оперативника Отдела Проникновения

- 2 Хорошая новость состоит в том, что пиратская банда, в которую вы должны были проникнуть, не убила вас. Плохая же новость – это то, что они

- продали вас на рабском рынке в Порте Крин на Анталлосе. [Теряете одну Вживаемость в Образ, Враг (2), BOD -1, STR -1, Мастер Побега +2, Скрытность +2, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути и выберите: Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (2) или Болезненность]
- 3 Вы избежали краха своей легенды, но лишь благодаря присутствию дружественного оперативника. [Жульничество +2, Быстрый Разговор +2, WIL -1, Невезучесть (2), выберите: Плохая Репутация (3) или Мрачная Тайна (3)]
- 4 Вам никогда не доверяли, и поэтому они сливали вам ложную информацию. [Мудрость Улиц/Любая +2, теряете одну Вживаемость в Образ и выберите чего-нибудь два: Плохая Репутация (2), Враг (2), Невезучесть]
- 5 Что-то с вашим назначением всё идёт очень-очень плохо. А ведь вы всего лишь захотели напомнить, что... [Потеря Члена, Амнезия]
- 6 Ваше проникновение было крайне успешно! Вы столь удачно сыграли свою роль, что даже ваши собственные люди так и не узнали, что во время перестрелки сражались с вами. [Действие +4, BOD -1, Враг (1), выберите: Нетрудоспособный, Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение, Безумие/Любое (2)]
- 7 Миссия оказалась полностью провальной, но вы хотя бы научились быстро бегать. [Выберите: Вживаемость в Образ, Враг (2), BOD +1, Бег +2]
- 8 Всё шло прекрасно, пока вы не забежали в стало савартов. [Пистолеты +1, выберите: Антипатия к Животным или Потеря Члена]
- 9 Это назначение было настолько бестолковым, что вы лишь удивляетесь, как же удалось проникнуть в нужную организацию! Хотя выпивки было море... [Дурная Привычка, Общительность]
- 10 Ваши усилия пустить кое-кому пыль в глаза имели неожиданные последствия. [Иждивенцы, +1 к любым двум Навыкам]
- 11 Ваше прикрытие включало в себя поднятие вещей. Очень тяжёлых. [STR +1]
- 12 Вы мастерски вжились в свой новый образ! [Подлог +2, Бюрократизм +1]
- 13 С огромным риском для себя вы спасли жизнь другому оперативнику. [Контакт (1), Хорошая Репутация]
- 14 Вы, может, и не блестящ, но ваш методический подход приносит свои плоды. [WIL +1, выберите: Терпеливость или Хорошая Оснащённость]
- 15 Они искали вас и там, и сям... [Маскировка +2, Действие +2, Мастер Побега +2]
- 16 Поздравляем вас, Бессмертный воин! Миссия выполнена! (К сожалению, ваше начальство не очень-то впечатлено количеством убитых вами и сопутствующим уроном имуществу) [Военные Искусства/Любое +3, Пистолеты +2, Чувство Боя, Разрушительность, Причуда/Агрессивность, Клеймо/Опасен]
- 17 Ваше начальство проявляет живейший интерес к вашим успехам. [Контакт (2), Продвижение, +2 к любым трём Навыкам]
- 18 Это было одно из самых ваших деликатных назначений, и пришлось использовать массу легенд. Противник поклялся отомстить, но сначала ему придётся отыскать вас... [Кровная Метка (2), Хорошая Репутация, Продвижение (2), Богатство, Хорошая Оснащённость, +4 к любым двум Навыкам, +2 к любым другим четырём Навыкам]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТОРГОВЕЦ/ОПЕРАТИВНИК ОКРАИННОГО АЛЬЯНСА

Только Принадлежность Окраинный Альянс; нельзя иметь Черту Синдром Дезориентации в Пространстве (TDS)

Глаза и уши разведки Окраинного Альянса, торговец/оперативник – эксперт в добыче информации во время своих путешествий на Периферии и во Внутренней Сфере. Эти агенты редко заботятся о том, чтобы скрываться в жизненно важный момент под чужим именем, они являются тем, что вы видите – они рады подзаработать на стороне ради правительства.

Когда разведка не может заполучить некие сведения посредством наблюдения или знакомых, тогда она задействует этих оперативников, использующих менее специфические знания.

Предпосылки:

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: СНА 4

Черты: На Всю Жизнь, ТС (4)

Навыки: Оценка +1, Быстрый Разговор +2, Переговоры +1, Слежка +2 или Системы Безопасности +2

Предыдущие Пути: Торговец/Оперативник, Торговец Глубокой Периферии, Вольный Торговец, Тайные Операции

Следующий Путь: Торговец/Оперативник (4), Торговец Глубокой Периферии (4), Вольный Торговец (4), Тайные Операции (4), Бездельник (4)

События

Торговца/Оперативника Окраинного Альянса

- 2 Ваш корабль захвачен пиратами! [Теряете все Черты Богатство, ТС и Хорошая Оснащённость, Быстрый Разговор +2. Вы можете или присоединиться к этой весёлой банде (следующий Путь должен быть Обязательный Тур: Пиратство), или окажетесь на необитаемом острове (добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути)]
- 3 Вы едва спаслись после того, как банда контрабандистов недвусмысленно дала понять, что не намерена раскрывать секреты своих операций. [Склонность +1, Пистолеты +1, Враг (2), BOD -2, выберите: Потеря Члена или Непривлекательность]
- 4 Ваше прикрытие и в самом деле неплохо, и, кажется, вас перестали узнавать знакомые. [Маскировка +2, Враг (3), Враг, Враг. В будущем учитывайте Вживаемость в Образ иди же никогда не берите Жизненные пути Торговца/Оперативника, Торговца Глубокой Периферии или Вольного Торговца]
- 5 Вы постоянно гордитесь собой, поскольку если станет известна правда, с вами никто не захочет знаться. [Богатство (2), выберите: Плохая Репутация (3) или Мрачная Тайна (3)]
- 6 На этот раз противник обошёл вас в бизнесе. [Бедность, Оценка +2]
- 7 Вы и сильные мира сего – две разные вещи. [Враг]
- 8 Всё больше времени вы проводите в тренировке гибкости ума, а не в бизнесе. [Быстрый Разговор +1, Переговоры +1, Бедность]
- 9 У вас есть работа, которую нужно делать, и деньги для вас не являются высшим мерилом. Это помогает, когда есть поговорить о чём другом. [Бедность, +2 к любому Навыку]

10 Может, вы переживали и более бестолковые времена, но вы не помните, когда. [+1 к любым двум Навыкам из следующих: Средства Связи/Сопн., Компьютеры/Любой, Криптография, Жульничество, Восприятие, Слежка, Системы Безопасности/Любые]

11 Иногда жизнь слишком напоминает тяжёлую работу. [STR +1]

12 Вы слишком много времени тратите на перекладывание бумаг. [Бюрократизм +2, BOD -1]

13 Это сильно рассердило вашего конкурента, но зато вы обустроили свой бизнес. [Враг, Оценка +1, выберите: Богатство (2), Имущество (2) или ТС (2)]

14 Разузнать об этих войсковых назначениях было очень сложно, но ящик терранского скотча открывает любые двери! [Попрошайничество +2, Контакт]

15 Вы не только раздобыли необходимые сведения, но и наварились на этом! [Богатство, выберите чего-нибудь два: Системы Безопасности +2, Слежка +2, Оценка +2, Азартность +2]

16 То, кого вы знаете, иногда бывает важнее, чем то, что вы знаете. [Мудрость Улиц +2, Контакт, СНА +1]

17 Жестом признательности ваших усилий ваше начальство решило наградить вас. [Азартность +2, выберите: Владелец ТС или Богатство (4)]

18 Месяцы поисков, приведшие к обнаружению торгового пути к пиратской базе, оправдали себя. Эти рейдеры были уничтожены, а разведка ОА выделила вам награду. [Богатство (2), ТС (2), Хорошая Репутация, +2 к любым двум Навыкам]

19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

РЕНЕГАТ-ПОВСТАНЕЦ

Не все тайные оперативники являются профессионалами или военными, поддерживаемыми правительствами некоторых Великих Домов. Некоторые из них на самом деле являются внутренней, *гражданской* оппозицией, движением недовольных широких народных масс или симпатизирующих подпольщикам. Набираемые из всех слоёв общества, они нападают на свои собственные правительства изнутри, используя скорее тонкие инструменты диверсии и уловок, чем открытые военные действия.

Время: 1D6 лет

Черты: Отвага, Мрачная Тайна/Повстанец (2), выберите: Интроверт или Причуда/Анархист.

Навыки: Компьютеры/Любые +2, Жульничество +2, Восприятие +2, Скрытность +1, Слежка +1

Предыдущие Пути: Любые невоенные.

Следующий Путь: Гражданская Работа (4), Вольный Торговец (4), Бездельник (4), Путешествие (4), Якудза (4, только персонажи Синдиката Дракона)

События Ренегата-повстанца

- 2 Главные обвинения были измена и внутренний терроризм, и трое из ваших товарищей уже поплатились за это своей жизнью. Ваша казнь была назначена на завтра, когда местный герцог сделал вам предложение, от которого вы не смогли отказаться... [Вживаемость в Образ, Контакт (3), Враг (2), Мрачная Тайна (5), На Всю Жизнь, Жизненный Долг.

- Добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути, а следующий Путь должен быть Тайные Операции за «враждебное» государство или Принадлежность]
- 3 То, что должно было стать ударом молота вашей группы ради свободы, превратилось в ночной кошмар, когда всего за несколько часов до акции правительственные агенты проникли в ваш дом! Вы спаслись, но не без последствий. [Скрытность +4, +2 к любым двум боевым Навыкам, Плохая Репутация (3), Кровная Метка (3), Враг (3), выберите: BOD -1, Нетрудоспособный, Потеря Члена, Непривлекательность, Безумие/Паранойя или Причуда/Паранойя. Следующий Путь должен быть Бездельник]
 - 4 «Эта ваша небольшая задержка привела к полугодовому отставанию от плана! В следующий раз, когда симпатизирующие вам захотят помочь, вы просто не высовывайтесь!» Операция была неожиданно сорвана симпатизировавшими партизанами. К счастью, они оставили вас в живых. [Плохая Репутация (2), Враг (2), Клеймо/Источник Повышенной Опасности, выберите: Неуклюжесть или Невезучесть]
 - 5 несчастный случай обошёлся вам гораздо дороже, чем вы предполагали. [+2 к любому Навыку. Потеря Члена (2), Невезучесть, выберите: STR -1, Нетрудоспособный, Безумие/Возвращение к Прошлому, Плохой Слух, Робость или Непривлекательность]
 - 6 Стоило кому-то из властей сделать громкое заявление, и дела тут же приняли дурной оборот... [WIL -1, Боязнь Боя]
 - 7 Они вышли на вас! А времени нет! [Вживаемость в Образ, Враг (2), выберите: Плохая Репутация (3) или Мрачная Тайна (3)]
 - 8 Раздался анонимный звонок, но несколько проволочных бомб вряд ли слишком уж беспокоят власти... [Средства Связи/Conv. +1, Разрушительность +1, Плохая Репутация, Невезучесть]
 - 9 Ну, ладно, вы явно не мистер Тонкость, верно? [Скрытность -1, Плохая Репутация]
 - 10 Это не много, но мы все делаем всё возможное, чтобы сражаться лучше. [+1 к любым двум Навыкам]
 - 11 Вы взломщик-любитель, но если немного покопаться тут, там запустить вирус, а с незарегистрированных почтовых ящиков направить колоссальный спам, то правительственная сеть упадёт... [INT +1, Компьютеры/Взлом +2]
 - 12 Стащил офисные канцтовары для продажи на чёрном рынке! Ох, уж эти повстанцы! [Мудрость Улиц/Любая +2, Переговоры +1, Системы Безопасности/Любые +1, Скрытность +1, Богатство]
 - 13 И где это вы научились стрелять так метко? [+3 к любым двум Навыкам, относящимся к дистанционному оружию, Хорошее Зрение]
 - 14 Полоса неудачных «несчастных случаев» не только стоила правительству десятков тысяч потерянных ресурсов и массы часов переработки, но и ввела его в ступор – ведь никто не знает, что это были вы. [Скрытность +2, +2 к любым двум другим Навыкам]
 - 15 «Пришло время выйти на качественно новый уровень...» Ряд успешных операций позволил вашей группе надавить на местные власти. [Лидерство +3, Административность +2, +2 к любым трём другим Навыкам, Кровная Метка (2), Хорошая Репутация, следующий Путь можете взять Фанатик/Партизанский Оперативник или Тайные Операции]
 - 16 Вы взломали местную банковскую сеть и провернули *небольшую* операцию – всё ради

- общего дела, разумеется! [Компьютеры/Взлом +4, Административность +2, Богатство (2)]
- 17 «Вот *это* и есть настоящее, серьёзное железо!» Освободили местную милицию от некоторых «специальных» припасов. [Скрытность +3, Системы Безопасности/Любые +3, +2 к любым трём другим Навыкам, выберите: TC (2) или Хорошая Оснащённость]
 - 18 «Ответь-ка! Это были твои люди, которые в прошлом году вывели из строя энергосистему всей Каванаки?» Ваша репутация бежит впереди вас. [Мудрость Улиц/Любая +3, +2 к любым трём Навыкам, Контакт (2), Хорошая Репутация (3), следующий Путь можете взять Фанатик/Партизанский Оперативник или Тайные Операции]
 - 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
 - 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК SAFE

Прежде, чем взять этот Путь, персонаж должен пройти Подготовку SAFE.

Хотя и расцениваемое во Внутренней Сфере разведывательными агентствами как «бедный родственник», SAFE – одна из крупнейших и наиболее активных служб Внутренней Сферы. Исторически сложилось так, что основной упор SAFE делает на слежке за внутренними врагами, а не за иностранными. Это хорошо служит SAFE, следящей за возникающими трениями внутри Лиги и за отдельными членами семьи Мариков, стремящихся к власти, а всю остальную работу осуществляет «Слово Блейка». Члены SAFE знают, что ответственность за безопасность Лиги лежит на их плечах. А это, к сожалению, приводит к появлению у этой организации врагов ...

Время: 5 лет

Черты: Контакт (2), Враг (2), Продвижение, Хорошая Оснащённость

Навыки: Бюрократизм/ЛСМ +2, Восприятие +2, Средства Связи/Conv. +1, Компьютеры/Операции +1, Криптография +1 и добавьте +1 к любым трём Навыкам из соответствующей Сферы.

Предыдущий Путь: Подготовка SAFE (3)

Следующий Путь: Тайные Операции (4), Обязательный Тур: Лига Свободных Миров (4)

События Оперативника SAFE

- 2 Ввели в заблуждение! Вы, сами того не желая, оказались инструментом в борьбе против своих нанимателей, переправляя к ним неверную информацию. [Контакт (2), Враг (2), выберите: Мрачная Тайна (5), Богатство (2) и EDG -2 или Плохая Репутация (5), Клеймо/Предатель (2), Кровная Метка (4) и больше не можете брать Пути SAFE или ВЛСМ]
- 3 Не важно, виновны вы или нет, но вас обвинили в сотрудничестве с иностранным государством и с позором изгнали со службы (после некоторого времени в заключении по указанию генерал-капитана). [Мудрость Улиц/Любая +2, Плохая Репутация (4), Кровная Метка (2), Клеймо (2)/Предатель и добавьте 2D6 лет ко времени этого прохождения. Больше не можете брать Пути SAFE или ВЛСМ; следующий Путь должен быть Бездельник]
- 4 «Готовься к неожиданному», – говорили вы себе. Но вы так и не приготовились и должны пострадать от последствий. [EDG -1,

- выберите чего-нибудь два: Неуклюжесть, Нетрудоспособный (2), Враг (2), Безумие (2), Плохое Зрение (2)]
- 5 Ваша дурная исполнительность привела к «продвижению на обочину». [-1 ко всем Навыкам, полученным в этом прохождении. Понижение, Плохая Репутация (2)]
 - 6 Мы извлекли уроки из своих ошибок – во всяком случае, мы пытались сделать это. [-1 к половине Навыков, полученных в этом прохождении, Плохая Репутация, выберите одну пару Черт: Вживаемость в Образ/Иждивенцы (2), Богатство (2)/Кровная Метка (2) или Контакт (2)/На Всю Жизнь]
 - 7 «Эй, я аналитик, а не полевой шпион!» Полевые операции дают самый лучший опыт, но зачастую имеют свою цену... [+2 к любым двум Навыкам Сферы, выберите одну комбинацию: Робость/Безумие (2), Стеклопластиковая Челюсть/Слабая Выносливость или Непривлекательность/Болезненность]
 - 8 Дни скучных операций сменяются секундами террора. [Терпеливость, Интерес/Любой +2, выберите: Дурная Привычка, Интроверт, Причуда/Мечтатель или Робость]
 - 9 Тот, кто сказал, что «враг моего врага – мой друг», не знал, о чём говорит. А означает это всего лишь сохранение бдительности. [Быстрый Разговор +2, Враг (2), Контакт (2)]
 - 10 «Присоединившись к SAFE, вы увидите всю Вселенную». Хорошо, если ваш желудок спокойно переносит гиперкосмическое путешествие, а если нет? [Операции при 0-гравитации +3, выберите одну комбинацию: Вживаемость в Образ/Синдром Дезориентации в Пространстве (TDS), Переносимость Ускорения/Враг (2), Обширные Связи/BOD -1 или Контакт (2)/Безумие]
 - 11 Лживое сердце никогда не завоеует настоящей любви. Возможно, вы слишком увлеклись воровством... [+2 к любым трём Навыкам Сферы, Привлекательность, Дурная Привычка (2), Отвага, Плохая Репутация (2)]
 - 12 Не всё шло гладко, но вы справились со своей работой и привлекли внимание сильных мира сего. [Хорошая Успеваемость, Хорошая Репутация (2), Обширные Связи (2), Невезучесть (2)]
 - 13 Благодаря вашему вмешательству усилия Регула по подрыву Мариков оказались тщетными, и это в равной мере принесло вам друзей и врагов. [Хорошая Репутация (3), Продвижение, Враг (2)]
 - 14 «Теснее держись с друзьями и с врагами». Вы произвели «обмен» с ROM «Слова Блейка». [Следующий Путь можете взять ROM «Слова Блейка»]
 - 15 Посланы под прикрытием для обнаружения вражеского двойного агента. [Вживаемость в Образ, Контакт, Враг (2), Маскировка +2, Подлог +2, Слежка +2, Системы Безопасности +2]
 - 16 Ваша неслышная (а кое-кто сказал бы безжалостная) эффективность означает, что вас приглашают принять участие во многих операциях. [Хорошая Репутация (3), +3 к любым двум Навыкам Сферы]
 - 17 Затяжной конфликт с ЛРК и «Маскировкой» уходит на второй план по сравнению с войной в доме. Как уже было сказано, самые ожесточённые конфликты – это те, которые идут *внутри* семей. [+3 к любым двум Навыкам Сферы, Хорошая Репутация (2), Продвижение, Сопротивляемость Боли, Враг (2)]
 - 18 Вы – герой Лиги и дитя героев Лиги. [Гордая Родословная (2), Хорошая Репутация (3), контакт (2), Патрон (2)]

- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

СУБПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ПО СВЯЗИ ГОСУДАРСТВА-ЧЛЕНА ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

Любое государство-член Звёздной Лиги. Должен иметь Черту Полномочие и не может иметь Плохую Репутацию.

Набираемое из офицерского корпуса воссозданных СОЗЛ, субподразделение по связи государства-члена ЗЛ выполняет сложную задачу по поддержанию связи и координации между армейскими и разведывательными службами государств-членов ЗЛ. Старшие офицеры часто проводят много времени в сердце правительства на столичных мирах Внутренней Сферы. Тем временем младшие офицеры отвечают за связь с войсками, получившими назначение, или действуют как штабной и охранный персонал для старших офицеров.

Офицеры этого субподразделения изредка могут получать полевые задания, но выжить в атмосфере политики Внутренней Сферы столь же сложно, как в открытом бою.

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: CHA 4, SOC 4

Пороговые значения Атрибутов: SOC +1

Черты: Контакт (2)

Навыки: Административность +2, Бюрократизм/Любой +2, Лидерство +1, Протокол/Любой +2, Переговоры +2, Тактика/Любая +1

Предыдущие Пути: Любой военный или Военной Академии государства-члена Звёздной Лиги.

Следующий Путь: Субподразделение по связи государства-члена Звёздной Лиги (4), Обязательный Тур: Силы обороны Звёздной Лиги (4), Обязательный Тур: Принадлежность (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Обязательный Тур: Социал-генерал (4)

События

Субподразделения по связи государства-члена ЗЛ

- 2 Почти погибнуть в потерпевшем крушение шаттле – плохо. Ещё хуже то, что ходят слухи, будто в этом виноваты вы... [Плохая Репутация (3), Нетрудоспособный (2), STR -1, REF -1, Выживаемость +2]
- 3 Там, где замешаны вышестоящие люди, благородство не всегда лучшая политика... [Враг (3), Понижение (2)]
- 4 После ужасного невезения мафия закрыла все ваши рынки. Расплатиться с ними вы так и не смогли, но зато сохранили доступ ко всем видам информации. [На Всю Жизнь/Мафия, Мрачная Тайна (2), Азартность +2]
- 5 Некоторые люди не очень-то и рады видеть «наблюдателей» от Звёздной Лиги. Как тот снайпер на Св.Иве, которому вы явно не понравились. [Боязнь Боя, выберите: Потеря Члена, Тонкокожий, Дурная Привычка или Мудрость Улиц +2]
- 6 Вас уважили, предложив принять участие в учениях с войсками из другого государства-члена ЗЛ. Жаль, вы не знали, что вы использовали настоящие боеприпасы – пока не открыли огонь по цели. [+2 к любым двум Навыкам военной Сферы, Враг (3), выберите: Боязнь Боя, Гремлины или Невезучесть (2)]
- 7 Вы никогда не хотели оказаться вблизи этого «Дома Плохой Репутации». Впрочем, ваше начальство так не считает.

- [Понижение, Плохая Репутация (2), SOC -1, Протокол/Любой +2]
- 8 Вы не очень-то и сблизилась с капелланским посланником. Чего не скажешь о его супруге... [Враг (2), Обольстительность +2]
 - 9 Долг требует, что вы присматривали за всем, и всё было на своём месте. К сожалению, ваш счёт в банке не столь внушителен. [Бедность, Общительность]
 - 10 Перебирать бумаги никогда не было в вашем стиле. [BOD -1, выберите: Административность +2, Бюрократизм/Любой +2, Протокол/Любой +2]
 - 11 Не все ценят влияние ваших друзей и отношения с ними. [Враг (3). Выберите: Обширные Связи, Гордая Родословная (2) или +1 к любым двум Навыкам]
 - 12 Вы больше времени проводите в путешествиях, чем самостоятельно ходите ногами по земле. [STR -1, Свободное Падение +2]
 - 13 Получив назначение быть телохранителем офицера СОЗЛ по взаимодействию, вы засекали убийцу задолго до того, как он смог достичь вашего подопечного. [Восприятие +2]
 - 14 Ваша победа над красным поясом быстро превратилась в легенду. [Административность +2, Бюрократизм/Любой +2, Переговоры +2]
 - 15 За службу Звёздной Лиге вы получили от Первого Лорда особый подарок. [Продвижение, выберите: ТС (2), Специальный Предмет (2)]
 - 16 Как представитель Звёздной Лиги вы всегда должны выглядеть как можно лучше. [ТС (2), Хорошая Оснащённость (2)]
 - 17 Как удачно, что вам поручили охранять эту конференцию! [Продвижение, Контакт (3), Системы Безопасности +2, выберите: Пистолеты +2, Военные Искусства/Любое +2]
 - 18 В том рейде вы должны были быть всего лишь наблюдателем, но когда в результате нападения «охотников за головами» командный состав погиб, вы взял на себя командование над подразделением и спасли его. [SOC +1, Продвижение, Лидерство +2, Тактика/Любая +2, +2 к любым двум Навыкам]
 - 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
 - 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

КОМАНДА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ «ЯРОСТЬ»

Принадлежность: Только Внутренняя Сфера или Клан Нова Кота. Нельзя иметь Черты Плохая Репутация или Нетрудоспособный.

Набираемые по всей Внутренней Сфере, команды «Ярость» – это высокообученные и хорошо оснащенные подразделения, которые Первый Лорд направляет на устранение угрозы Звёздной Лиге, которые нельзя решить традиционными войсками или дипломатией.

Нападение на территорию, удерживаемую Кланом, ради добычи информации или новой технологии; спасение похищенного персонала Звёздной Лиги или отстрел блуждающих воинов-Ягуаров – все эти задачи по плечу обученным командам «Ярость».

Время: 4 года

Минимумы Атрибутов: SOC 3

Пороговые значения Атрибутов: SOC +1

Черты: Выберите: Хорошая Оснащённость или ТС (2)

Навыки: +3 к любому Навыку, +2 к любым трём Навыкам военной Сферы

Предыдущие Пути: Любой военный или Тайные Операции агентства государства-члена Звёздной Лиги.
Следующий Путь: Команда Специального Назначения Звёздной Лиги «Ярость» (4), Обязательный Тур: Принадлежность (4), Обязательный Тур: Силы обороны Звёздной Лиги (4), Тайные Операции (4), Служить и Защищать (4), Субподразделение по связи государства-члена ЗЛ (4)

События Команды Специального Назначения ЗЛ «Ярость»

- 2 После операций на клановской территории, которая пошла совсем не по плану, вас взяли в плен и сделали связанным. [Выживаемость +2, +1 к любым трём Навыкам. Теряете все Черты Ранг, ТС и Хорошая Оснащённость, получает Клеймо/Связанный. Выберите чего-нибудь два: Нетрудоспособный, Интроверт, Потеря Члена, Слабая Выносливость, Куриная Слепота, Плохой слух, Тонкокожий, Робость, Непривлекательность. Следующий Жизненный путь должен быть Гражданская Работа (4) внутри захватившего вас Клана (по усмотрению гейм-мастера). Персонаж может вернуть себе статус воина, если совершит одно полное прохождение Гражданской Работы без приобретения каких-либо дополнительных отрицательных Черт]
- 3 Вы каким-то образом умудрились вернуться, но остальная ваша команда была не столь удачлива. [+2 к любым трём Навыкам. Неуклюжесть, BOD -1, Дурная Привычка. Добавьте 1D6-2 лет ко времени этого Пути (минимум 1 год) и выберите: Плохая Репутация (5), Мрачная Тайна (5)]
- 4 Вы выжили благодаря лишь одной силе воли – в общем, хирурги сказали что-то в этом духе... [WIL +1, Непривлекательность. Выберите: Амнезия, Нетрудоспособный (3) или Потеря Члена (3)]
- 5 Вы никогда не были на вершине Монте Дьябло! [+2 к любым четырём Навыкам, Боязнь Боя, выберите: Мрачная Тайна (3) или Безумие/Возвращение к Прошлому (3)]
- 6 Видимые шрамы заставляют задуматься над тем, что же сотворил с вами тот Элементал... [Причуда/Боязнь Бронепехоты, выберите: Потеря Члена или Безумие/Любое]
- 7 Никакой план не бывает идеально хорош – и вы в том числе. [Тактика/Любая +1, Враг (2), выберите: Клеймо/Невезучесть или Нетерпеливость]
- 8 Проблема с тем «доблестным защитником Звёздной Лиги» состояла в том, что у него всегда находилась под рукой камера, если вы оказывались в глупом положении. [Понижение, Плохая Репутация (2), +2 к одному Навыку военной Сферы]
- 9 Вам выпал шанс искупить грехи ваших предков. [Выберите: Мрачная Тайна или Позорная Родословная]
- 10 Этот тур был бестолковым, но вы – как всегда – нашли время и для себя. [Дурная Привычка, Азартность +2]
- 11 Постоянные стычки позволяют вам держать свои навыки отточенными. [+2 к одному Навыку военной Сферы]
- 12 Вы так и не смогли завоевать хоть какую-нибудь популярность... [Выберите: Враг (2) или Плохая Репутация (2)]
- 13 Иногда ради достижения своей цели вы становитесь прямо-таки змеей! [Восприятие +2, Скрытность +2]
- 14 Дополнительные льготы от этой службы – это как раз то, что покрывает нередкие неприятности. [ТС (2) или Хорошая Оснащённость (2)]

- 15 Ваши предки сражались за Звёздную Лигу. Теперь эта честь выпала вам. [+2 к одному Навыку военной Сферы, выберите: Продвижение (2), SOC +2 или Гордая Родословная (2)]
- 16 Иногда цели можно достичь без всякого насилия. [Лидерство +2, Переговоры +2, СНА +1]
- 17 Враг был неплох, но вы были лучше! [Полномочие (Ранг 1) или Продвижение (3), если уже имеется Полномочие. Тактика/Любая +4, +3 к любому Навыку военной Сферы, +2 к любым двум другим Навыкам]
- 18 Сам Первый Лорд поручил вам выполнить эту миссию. И вы не разочаровали его. [SOC +1, +3 к любым двум Навыкам, +2 к любым двум другим Навыкам, Контакт (3). Выберите: Продвижение, ТС или Хорошая Оснащённость]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОПЕРАТИВНИК ТАУРУССКОГО МИНИСТЕРСТВА РАЗВЕДКИ

Принадлежность: только Таурусский конкордат.
Персонажи должны пройти подготовку спецназовца и прослужить как минимум 2 Обязательных Тура за Таурусский конкордат. Нельзя иметь Черту Боязнь Боя.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: INT 4

Пороговые значения Атрибутов: нет.

Черты: Враг (3), Контакт (2), контакт, На Всю Жизнь/TMP, Причуда/Паранойя, Хорошая Оснащённость

Навыки: Восприятие +3, Жульничество +2, Расследование +2, Протокол/Таурусский конкордат +2, Слежка +1. Члены специальных экспедиционных групп могут добавить +2 к любым трём Навыкам Сфер Пехота, Морской Пехотинец, Спецназовец или Полиция. Члены конкордатского полицмейстерства могут добавить +2 к любым трём Навыкам Сфер Пехота, Морской Пехотинец, Полиция или Детектив. Члены любого другого рода службы могут добавить +2 к любым трём следующим Навыкам: Действие, Жульничество, Маскировка, Компьютеры/Любые, Криптография, Мастер Побег, Подлог, Азартность, Допрос, Расследование, Язык/Любой, Лидерство, Военные Искусства/Любое, Пистолеты, Яды и Противоядия, Протокол/Любой, Системы Безопасности, Обольстительность, Мудрость Улиц/Любая.

Предыдущие Пути: Любые, позволяющие войти на Путь Тайные Операции, а также при соблюдении вышеприведённых предпосылок.

Следующий Путь: Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Тайные Операции (4), Бездельник (4), Служить и Защищать (4).

Броски на событие: При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако,

поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Оперативника TMP

- 2 Дерьмо! Эта сверхтонкая (и совершенно незаконная) операция против таурусского жителя получила слишком уж широкую огласку! Вопрос – кто из TMP оказался «стрелочником»? [Расследование -2, Протокол/Таурусский конкордат +3, Быстрый Разговор +3, Жульничество +2, Плохая Репутация/Таурусский конкордат (2), теряете один Контакт (2), Враг (2), Клеймо/Наркоман (2), Невезучесть (2), изгоняетесь из TMP; следующий Путь должен быть Бездельник]
- 3 Чёрт поberi это МРИО! Едва вышли из шаттла – и уже в их лапах! Миссия не заладилась с самого начала, а вы уже никогда не будете всё тем же. [Мастер Побег +3, Допрос +3, +2 к любым двум Навыкам, относящимся к сражению, Стеклоанная Челюсть, Враг (3), добавьте 1D6 лет ко времени этого прохождения. Выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Боязнь Боя, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Безумие/Любое (3), Причуда/Ненависть к МРИО (2), Невезучесть. Не можете брать другие Пути Тайных Операций или Обязательного Тура]
- 4 Иногда не столь важно, насколько это хорошо для вас, как долго вы готовились или какую пользу из этого извлечёте. Иногда сама Вселенная против вас! [+2 к любым трём Навыкам, полученным на этом Пути, Плохая Репутация, Гремнины, Причуда/Паранойя, выберите: Неуклюжесть, Боязнь Боя или Стеклоанная Челюсть]
- 5 Взаты в плен, когда пытались проникнуть в соседнее государство, а ваше правительство отказалось признать ваше существование, бросив вас подыхать. [Выживаемость +3, Попрошайничество +2, Мастер Побег +1, Дурная Привычка (2), Враг (2), Безумие/Возвращение к Прошлому (2), Причуда/Ненависть к TMP. Добавьте 1D6 лет ко времени этого прохождения. Теряете На Всю Жизнь/TMP и два Контакта]
- 6 Что случилось, что вы оказались здесь?! В самый подходящий момент вы так и не сумели нажать на спусковой крючок. Хорошо, что ваш партнёр имел достаточно связей, чтобы вы не остались безработным. [Контакт (2), Разрушительность, Причуда/Благородство, Клеймо/Трус, Робость]
- 7 Вы идиот! Месяцы подготовки прошли впустую – а всё потому, что во время ареста вы позабыли о кое-какой законной стороне дела, и теперь вы враг государству! [Допрос +3, Запугивание +1, Быстрый Разговор +1, Расследование +1, Протокол/Таурусский конкордат -2, Плохая Репутация, Понижение, Враг]
- 8 Хорошо, что эти капелланские оперативники предложили свою помощь! [Быстрый Разговор +2, Военные Искусства/Любое +2, Враг (2)]
- 9 Вам не кажется, что «проникали» в этот канопусский Цирк удовольствий слишком долго, а? [Азартность +3, Обольстительность +1, выберите: Дурная Привычка (2) или Нетрудоспособный (2)]
- 10 Рутинные операции. [+1 к любым двум Навыкам]
- 11 Бумажная работа, бумажная работа, бумажная работа. [Бюрократизм +2, Компьютеры +2, -1 к любым четырём Навыкам, относящимся к сражению и полученным в этом прохождении]

- 12 Служба в войсках специальной астероидной поддержки (ВСАП). [Прыжковые Ранцы +1, Навигация/Космос +1, +2 к любым двум Навыкам из Сферы Морской Пехотинец, BOD -1. добавьте 2 года ко времени этого прохождения]
- 13 Вы приняли участие в тяжёлой операции, и ваши шрамы служат тому подтверждением! [Восприятие +2, +2 к трём Навыкам, относящимся к сражению, Враг, Непривлекательность, выберите: Дурная Привычка, Нетрудоспособный, Интроверт, Потеря Члена, Слабая Выносливость, Причуда, Тонкокожий или Робость]
- 14 Хотя на самом деле вы не сделали вообще ничего примечательного, всё ваше начальство согласно с тем, что проделанная вами работа просто фантастическая! [Протокол/Таурусский конкордат +2, +2 к любому другому Навыку, Продвижение, выберите: Нетерпеливость, Интроверт или Робость]
- 15 Вы получили назначение под глубоким прикрытием (его природу определяет гейм-мастер). [Протокол/Любой +2, Вживаемость в Образ, добавьте 1D6 лет ко времени этого Пути]
- 16 Вы почему сомневаетесь в целесообразности последних приказов вашего начальства, которое вроде бы должно действовать в интересах государства. Вопрос состоит в том, что вы собираетесь делать? [Скрытность +2, Компьютеры/Взлом +2. Если вы вступаете в заговор, получите Мрачная Тайна (2), Продвижение (3), Причуда/Паранойя и Богатство (4). Если же вы попытаетесь пресечь такую деятельность, получите Вживаемость в Образ, Враг (2), Хорошая Репутация (2), Продвижение, Богатство]
- 17 Понадобилось некоторое время, но дополнительные технические данные, «полученные» с Детройта, оказались весьма полезными. [Скрытность +3, Системы Безопасности +2, Компьютеры +1, +2 к любым другим трём Навыкам, полученным в этом прохождении. Добавьте 2 года ко времени этого прохождения. Враг (2), Хорошая Репутация, Продвижение, Богатство]
- 18 Ха! Эти дэвионовские собаки никогда не узнают, когда я приду... или уйду! [Скрытность +3, Системы Безопасности +3, Компьютеры +2, Криптография +2, Враг (3), Хорошая Репутация, Продвижение (2), Богатство, выберите: Хорошая Оснащённость (2) или ТС (4)]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТАЙНЫЙ ТУР ПО «ВУЛЬФНЕТУ»

Открыто только для персонажей из «Волчьих Драгун», находящихся на активной, действительной службе и прошедших Подготовку «Вульфнета».

«Вульфнет» – лучшее из лучших. Поскольку «Драгунам» всегда сопутствует успех, агенты и оперативники этой тайной организации зачастую являются первой – и последней – линией обороны для большинства известных наёмных формирований Внутренней Сферы.

Время: 2 года

Черты: Контакт, Враг (2), Враг (2), Продвижение, Обширные Связи, Хорошая Оснащённость

Навыки: +3 к любым двум Навыкам из Сферы персонажа, +2 к любым другим четырём Навыкам.

Предыдущие Пути: Подготовка «Вульфнета», Тайный тур по «Вульфнету»

Следующий Путь: Бездельник (4), Тайный тур по «Вульфнету» (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Тайные Операции (4)

Броски на событие: При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Тайного тура по «Вульфнету»

- 2 Скрестив мечи с одним из наиболее умелых агентов в марке, вы оказались задвинутыми в такие дали, о которых даже не догадывались! [+3 к любым двум боевым Навыкам, Враг (3), теряете один Контакт и выберите чего-нибудь два: Нетрудоспособный (3), Стеклозубая Челюсть, Потеря Члена (3), Плохой слух (5), Плохое Зрение (3), BOD -3 или RFL -3. больше не можете брать Пути «Вульфнета»]
- 3 Взявшие вас в плен предложили вам выбор: выдать всё, что они хотят знать и оставить вам жизнь, или... [Мастер Побег +2, Кулачный Бой +1, Враг (2), STR -1. Если вы соглашаетесь, получите WIL -1, Плохая Репутация (3), Клеймо/Трус и больше не можете брать Жизненные пути «Драгун». В противном случае получите Нетрудоспособный (2), BOD -2, добавьте 2D6 лет ко времени этого Пути и выберите: Стеклозубая Челюсть, Безумие/Любое (3) или Болезненность]
- 4 10 месяцев упорной работы коту под хвост – и всё по *вашей* вине! [+2 к любому Навыку в одной из Сфер персонажа, Плохая Репутация (3), Понижение, Клеймо/Некомпетентный, Невезучесть]
- 5 Коррупция практически неизвестна в «Вульфнете». Вы хотите стать исключением? [Выберите: Плохая Репутация, Враг (2), Понижение и Причуда/Благородство или Понижение, Богатство (2) и Мрачная Тайна (5)]
- 6 Экзотические назначения – очень неплохо, пока не подхватишь экзотическую заразу... [Административность +2, Протокол/Любой +1, Аллергия (2), выберите: BOD -2 или Болезненность]
- 7 Во время полевой миссии в марке ваша команда попала в засаду неизвестных оперативников. Вы сумели с боем вырваться из западни, но остались шрамы – и одно незавершённое дельце... [Восприятие +3, +2 к любым двум боевым Навыкам, Враг (2), Непривлекательность. Выберите чего-нибудь два: BOD -2, RFL -2, Дурная Привычка, Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Безумие/Любое (2), Плохое Зрение, Невезучесть]
- 8 «Драгуны» – это крепко спаянная семья, но в каждой семье есть и свои проблемы... [Военные Искусства/Любое +2, Плохая Репутация, Враг (2)]
- 9 Вы сделали неудачный звонок, и хотя это никому не навредило, предчувствия у вас какие-то нехорошие. Зато в следующий раз вы будете знать... [Плохая Репутация]
- 10 Тренировка может и не быть сексуальной, но это лучше, чем оказаться на каком-нибудь позабытом Богом ледяном шарике... [Подготовка +2, +1 к любому одному Навыку Сферы]
- 11 Не все получают ответственные назначения, и вы по-прежнему делаете свою работу – и делаете её хорошо. [+2 к любому Навыку, Хорошая Репутация]
- 12 Вы делаете свою работу и по-прежнему находите время для другого времяпровождения. [Интерес/Любой +2, +1 к любому Другому Навыку]
- 13 Иногда это мастерство, иногда – удача. А иногда это подкуп всех нужных людей, следующих за тактической командой и следящих за погрузкой шаттла «Волчьих Драгун»... [Быстрый Разговор +3, Запугивание +3, Обольстительность +3, Враг (2)]

- 14 Было трудно – гораздо труднее, чем вы могли представить себе. [+3 любым трём Навыкам Сферы, Причуда/Неуверенность в себе]
- 15 Это было удачей – затормозить этого вражеского агента так, как сделали вы, – поскольку дружественный агент сумел уйти от погони. [+2 к любым четырём Навыкам Сферы, EDG +1, Контакт (2), Жизненный Долг (2)]
- 16 Годы подготовки и мощные инстинкты не прошли бесследно – и эта миссия имела ошеломляющий успех! [+2 к любым двум Навыкам, Контакт (2), Хорошая Репутация, EDG +1]
- 17 За последний год никто ничего не слышал о вас. Как же вы умудрились вернуться назад, сумев пересечь три границы и пару сотен световых лет? [+3 к любым двум Навыкам Сферы, +2 к любым двум другим Навыкам. Хорошая Репутация (2), Продвижение и выберите что-нибудь два: Аллергия, Слабая Выносливость, Куриная Слепота, Синдром Дезориентации в Пространстве, Непривлекательность, BOD -1 или RFL -1]
- 18 Вы буквально вытянули миссию на своих плечах. Плохо, что об этом так никто и не узнает... [+2 к любым двум Навыкам, Продвижение (2), Обширные Связи, Хорошая Оснащённость, Богатство и примените бонус +1 к броску на событие на вашем следующем Пути]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ТАЙНЫЙ ОПЕРАТИВНИК ROM «СЛОВА БЛЕЙКА»

Принадлежность: Только «Слово Блейка». *Персонажи, нанятые из Лиги Свободных Миров Дома Марики, получают бонус +1 к броскам на событие. Перед тем, как взять специфические подпуты, приведённые ниже, персонажи должны пройти как минимум 1 раз общий Путь ROM.*

С момента раскола агентство ROM «Слова Блейка» становилось лишь сильнее и опаснее, чем их собратья из КомСтара. Хотя сами эти фанатики остаются внутри своей организации разделёнными на различные фракции, их агентство ROM остаётся очень сплочённым и крайне эффективным. Разделив с КомСтаром монополию на межзвёздные коммуникации и захватив ресурсы Терры и саму Терру, сейчас практически во всех уголках Внутренней Сферы можно почувствовать влияние «Слова Блейка», а за ним тенью следует ROM.

Учтите, что персонаж, проходящий через этот Путь, должен выбрать род службы, в которой он собирается работать. Для более глубокого объяснения роли и операций этих различных родов служб смотрите обзор по ROM «Слова Блейка», данный в конце этой книги.

Время: 6 лет (5 лет для оперативников Мю/Дельта, Ро/Ро, Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси)

Минимумы Атрибутов: INT 6, WIL 7 (оперативники Ро/Ро, Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси также должны иметь как минимум BOD 6 и RFL 5).

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1, CHA -1, SOC -1 (оперативники Ро/Ро добавляют BOD +1)

Черты: Плохая Репутация, Контакт (2), Враг (3), Враг (2), На Всю Жизнь/ROM «Слова Блейка», Продвижение, Причуда/Преданность «Слову Блейка», Позорная Родословная (2, выражает собой мерзкое прошлое ROM), Клеймо/Подсекта «Слова Блейка», Обширные Связи (2), Хорошая Оснащённость (2). (Мю/Дельта): Вживаемость в Образ, Плохая Репутация, поднимите Причуду/Преданность до

уровня 2. (Ро/Ро): Плохая Репутация, Враг (2), Враг (2), Обширные Связи, Хорошая Оснащённость. (Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси): Изменение ТС (2), Враг (2), Интроверт, ТС (2), поднимите Причуду/Преданность до уровня 2. (Ро/Омикрон и Мю/Пси): Плохая Репутация (3), Исключительный Атрибут/WIL, Причуда/Паранойя, поднимите Причуду/Преданность до уровня 2, Богатство, Хорошая Оснащённость.

Навыки: Интерес/Писания Джерома Блейка +4, Восприятие +3, Компьютеры +3, Криптография +2, Военные Искусства/Любое +2, +2 к любым четырём Навыкам из следующих Сфер: (Мю/Дельта, Мю/Йота и Ро/Омикрон): Аналитик, Начальная Подготовка, Тайные Операции, Детектив, Пехота, Разведчик, Поисковик и Спецназовец. (Ро/Гамма): Тайные Операции, Разведчик, Офицер и Политик. (Ро/Ро и Ро/Хи): Начальная Подготовка, Тайные Операции, Пехота, Поисковик и Спецназовец. (Мю/Мю): Аналитик, Детектив, Разведчик, Военный Специалист и Учёный. (Дельта/Эпсилон и Дельта/Кси): Аэрокосмический Пилот, Бронепехотинец, Начальная Подготовка, Кавалерия, Тайные Операции, Пехота, Разведчик, МехВоин, Поисковик, Спецназовец и Техник. (Мю/Пси): Начальная Подготовка, Тайные Операции, Разведчик и Офицер.

Предыдущий Путь: Минимум 2 прохождения Службы в «Слове Блейка» или Обязательных Тура: Внутренняя Сфера (на службе «Слову Блейка»).

Следующий Путь: Фанатик-оперативник (4), Служба в «Слове Блейка» (4), Тайный Оперативник ROM «Слова Блейка» (4, должен быть того же самого рода службы), Тайные Операции (4), Бездельник (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4).

Броски на событие: При результате броска 20 вместо выбора двух событий или тройного броска персонаж может выбрать проникновение в военное или тайное оперативное отделение другой принадлежности, что позволит ему потом взять соответствующий Путь этой принадлежности, если он подходит по всем его требованиям (кроме принадлежности). Однако, поступая так, уменьшите пороговое значение EDG персонажа на 1.

События Тайного Оперативника ROM «Слова Блейка»

- 2 Иногда благословенный Блейк требует самопожертвований, и иногда эти самопожертвования очень велики – и еретик-шпион дал понять это весьма недвусмысленно. [Враг (2), Восприятие +2, +2 к любым двум Навыкам, выберите что-нибудь два: Амнезия, Боязнь Боя, Нетрудоспособный (3), Стекланная Челюсть, Потеря Члена (3), Безумие/Любое (3), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2), Слабая Успеваемость, Болезненность, Невезучесть (2)]
- 3 Вы влюбились, и у вас даже появился ребёнок. К сожалению, она – еретичка, и теперь у вас на хвосте повис отдел «Внутреннее послушание». [Маскировка +2, Действие +2, Вживаемость в Образ, Иждивенцы (2), Враг (3)/ROM, Клеймо/Предатель, Кровная Метка (2). Не можете брать любые дополнительные Пути за «Слово Блейка», следующий Путь должен быть Путешествие или Бездельник]
- 4 Взятый в плен еретиками и «сломленный», вы обернулись против своих бывших товарищей. [Жульничество +2, Допрос +2, Вживаемость +2, Клеймо/Предатель, добавьте 1D6 лет ко времени этого прохождения. Бросьте 1D6. При результате 1-4 персонаж «вызволен» «Словом Блейка», но должен взять Мрачную Тайну (2) и Черту либо Амнезию, либо Безумие (3).

- При результате 5-6 игрок дезертирует в КомСтар и следующий Путь должен выбрать Служба в КомСтаре; дезертиры также получают Черту Враг (3)/«Слово Блейка»]
- 5 Клянусь Блейком! Молитвы, восхваления, подкуп и угрозы – не важно, что вы пытались сделать, но этот долбаный компьютер так и не раскрыл секреты этих еретиков! [Компьютеры/Любой +3, Системы Безопасности +2, Техника/Электроника +1, -1 к любым трём Навыкам, относящимся к сражению и полученным в этом прохождении, Дурная Привычка (2), Интроверт, Причуда/Одержимость навязчивой идеей]
 - 6 Служба «Внутреннее послушание» убедила вас в том, что ваш партнёр – святой мученик за правое дело, но вам-то виднее! Его кровь навсегда останется на ваших руках. [+2 к любым двум Навыкам, относящимся к сражению и полученным на этом Пути, Мрачная Тайна (2), выберите: Безумие/Возвращение к Прошлому (2) или Причуда/Нечистая Совесть (2)]
 - 7 Вы приняли участие в тяжёлой операции, и доказательством тому служат ваши шрамы! [Восприятие +2, +2 к любым двум Навыкам, относящимся к сражению, Враг (2), Непривлекательность, выберите: Дурная Привычка, Нетрудоспособный (2), Интроверт, Потеря Члена, Слабая Выносливость, Плохое Зрение, Плохой Слух, Причуда, Тонкокожий или Робость]
 - 8 А ведь «скромная роль» не подразумевала стрельбу на бегу через три квартала крупного города! [+3 к любым двум боевым Навыкам, +2 к любому другому Навыку. Плохая Репутация (3), Понижение (2). Выберите: Клеймо/Псих или Безумие/Истерия]
 - 9 Это должно было стать простой, малорискованной операцией, а на самом деле вам пришлось отрабатывать то, что вам платят. [+2 к любым двум Навыкам, относящимся к сражению, Причуда/Паранойя, Невезучесть]
 - 10 Дорогой Блейк, дай мне сил! Ваш опыт «осложняет» работу с некоторыми лиговцами. [Переговоры +2, Военные Искусства/Любое +2, Быстрый Разговор +1, Враг (2)]
 - 11 Рано или поздно, но всем приходится пользоваться межзвёздной связью. [Средства Связи/ГИГ +1, Компьютеры/Операции +1]
 - 12 Если слежка получается скучной, у вас выпадает минутка заняться чтением и другими интересами. [Интерес/Писания Джерома Блейка +2, Компьютеры/Любой +2, Искусство/Любое +1]
 - 13 Благословенный Блейк! Когда вы подписали соглашение с ROM, вы даже и не думали, что вам предложат – 3 года преданности хозяину! [Бюрократизм +2, Компьютеры/Операции +2, Средства Связи/Conv. +1, Нетерпеливость]
 - 14 Когда это пришло на ГИГ, вы смогли написать книгу (но благословенный Блейк уже делал так, и вы даже мечтать не могли подправить его!) [Средства Связи/ГИГ +3, Средства Связи/Conv. +2, Криптография +1]
 - 15 Вас вызвали помочь провести посвящение неопита. [Интерес/Писания Джерома Блейка +2, Подготовка +2, Жульничество +1, Лидерство +1]
 - 16 Вы смогли соприкоснуться с самим благословенным Блейком, часто выступая в качестве технического консультанта для команд оперативников. [+2 к любым двум Навыкам

Техники, Причуда/Педантичность, Понимание Техники]

- 17 После тщательного изучения файлов старой Звёздной Лиги вы обнаружили тайник утрачтех. Вы решили кое-что продать, а остальное оставить себе. В конце концов, разве благословенный Блейк будет возражать, если вы будете лучше экипированы? [Расследование +2, Переговоры +2, Мрачная Тайна (2), выберите: Богатство и Хорошая Оснащённость (2) или ТС (4) и Изменение ТС]
- 18 Двойной агент. Вы успешно «дезертировали» в КомСтар, а эти еретики ничего и не заподозрили! [Действие +4, Жульничество +4, Маскировка +2, Вживаемость в Образ, Плохая Репутация (2), Отвага, потом можете взять Пути Службы в КомСтаре или Агента ROM КомСтара (игнорируя предпосылки принадлежности), но после этого должны как минимум 1 раз взять Путь ROM «Слова Блейка»]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два события или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

НОВЫЕ СФЕРЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На нижеследующие новые Сферы для Сферы Тайные Операции давались ссылки в вышеописанных Жизненных путях. Если не сказано иначе, они доступны и для гражданских, и военных разведывательных агентств – гражданские могут использовать их вместо подготовки на Детектива или как дополнительную Сферу Университета, подчиняясь приведённым требованиям), а военные могут использовать их вместо (или вдобавок к ним) Сфер Военный Специалист или Спецназовец.

Сфера Аналитик (14 очков персонажа, ОП)

Предпосылки: INT 4, WIL 4. персонажи с профессиональной Сферой Офицер Полиции могут игнорировать требования для INT.

Расследование
Языки (любые два)
Навигация/Любая
Сенсорные Операции
Стратегия
Тактика/Любая

Сфера Разведчик (14 ОП)

Предпосылки: INT 4, WIL 4. персонажи с профессиональной Сферой Офицер Полиции могут игнорировать требования для INT.

Средства Связи/Conv.
Криптография
Средства Электронного Противодействия
Языки (любые два)
Лингвистика
Сенсорные Операции

Сфера Тайные Операции (14 ОП)

Предпосылки: INT 4, WIL 4. персонажи с профессиональной Сферой Офицер Полиции могут игнорировать требования для INT.

Мастер Побег
Быстрый Разговор
Языки (любые два)
Системы Безопасности/Любые
Мудрость Улиц/Любая
Слежка

ОБЗОР РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫХ АГЕНТСТВ

КОМУ: Выборному принцу Кристиану Мансдоттиру,
Первому Лорду
ОТ КОГО: Генерала Карадока Тревены,
временного директора РКЗЛ
Дата: 22 октября 3067 года
Тема: Обзор разведывательных агентств
(ТОЛЬКО ЛИЧНО)

Мой Лорд!

По Вашему требованию я подготовил следующие рапорты, касающиеся статуса и происхождения большинства известных разведывательных агентств и крупных тайных операций, имеющих место во Внутренней Сфере и ближней Периферии, задействовав для их подготовки свои источники, а также рапорты дружественных агентств. Получение этой информации напоминало выдергивание зубов – поскольку до сих пор никто не хотел просто так выдавать секреты и природу агентств своего государства.

Однако, несмотря на эти затруднения, я уверен, что нижеследующие страницы обеспечат полноту освещённости возможностей и целей различных современных разведывательных агентств. По ходу выуживания информации я обнаружил массу скелетов, которые Великие Дома прячут в своих шкафах. И хотя большинство этих секретов в последнее время было раскрыто, я по-прежнему уверен в том, что некоторые из них – не более чем контролируемая утечка из некоторых агентств, стремящихся отвлечь от себя внимание и пустить людей по ложному следу.

Поэтому в интересах сохранения целостности и духа Лиги я настоятельно рекомендую после просмотра этого документа сразу же уничтожить его, поскольку любая утечка информации о его существовании может серьёзно подорвать доверие, которое мы с таким трудом приобретали в последнее десятилетие.

Ваш покорный слуга,

генерал Карадок Тревена

СЛУЖБА ВНУТРЕННЕЙ БЕЗОПАСНОСТИ (СВБ)

Благодаря некоторым «друзьям» из «Волчьих Драгун», мы получили нижеследующий отчёт о прошлом и текущем статусе СВБ Синдиката Дракона. Он может показаться прошедшим некоторую цензуру – или для нашей пользы, или с целью сохранить лицо перед координатором, – но основное его содержание кажется содержательным и глубоким. Я должен заверить Вас, как бывший солдат Содружества, что я очень хотел поиздеваться над Синдикатом как нынешний его враг, но исход последних внутренних разбирательств оказался столь плачевным, что я стал уже беспокоиться о своём будущем. – КТ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Основанная примерно в одно время с самим



Синдикатом, СВБ начиналась как элитный род войск регулярной армии Сиро Куриты, преданный ему и его мечтам о завоевании всей Вселенной.

Используемая поначалу для проникновения на целевые миры, сбора разведанных о

войсковых перемещениях и силе войск, СВБ вскоре стала выполнять роль защитника Синдиката как от внутренних, так и от внешних врагов.

Внутренние махинации

В первые годы после своего формирования преданность СВБ сместилась от координатора к Синдикату в целом, и есть свидетельства, что эта организация ради государства не единожды вмешивалась не в свои дела, мешая распространению влияния главы государства. Первым свидетельством таких махинаций является то, что СВБ заняла позицию невмешательства, когда заговорщики привели на трон Нихонги фон Рохрса, племянника координатора-неудачника Нихонги Куриты. Уверенная в том, что фон Рохрс вернёт Синдикат на путь, указанный основателем, СВБ поначалу благосклонно восприняла его ранние завоевания. Однако паранойя среди его наследников привела к нескольким чисткам, в результате чего пострадали верхние эшелоны этого агентства. Эти перемены серьёзно ослабили эффективность СВБ, не позволив её захватить чертежи первых БэтлМехов Терранской Гегемонии и вынудив агентство вновь манипулировать наследием.

Катастрофические результаты их манипуляций не позволили СВБ в последующие направлять «руководство» Синдикатом. Чтобы избежать после смерти Мартина МакАлистера коллапса власти, они помогли устроить свадьбу дочери МакАлистера, Сириван, с Уорреном Куритой, а затем, после рождения у них сына Хохиро, подстроили смерть Уоррена. Позднее, во время эпохи Звёздной Лиги, СВБ подстроила покушение на координатора Леонарда Куриту, чтобы предотвратить разорительную войну с Лигой.

Под руководством Уризена Куриты II-го власть СВБ усилить вдесятеро, поскольку были расширены её права и увеличен бюджет. Как часть плана по реструктуризации Синдиката согласно феодальному японскому образу жизни, детективам агентства было поручено «очистить государство от тех, кто мог бросить тень позора на его честь».

КОМАНДОВАНИЕ СЛУЖБ СВБ

Директор СВБ:

Нинью Кераи-Индрахар

«Мононожете»:

Констанция Йодзира

«Моконете»:

Элисон Кенсин

«Кое Но Рю»:

Такура Мигаки

«Мецуке»:

Оми Дасани

ЭУКД:

генерал Пауль Омисита

Осуществляя чистки планетарного масштаба и проводя террористическую тактику, СВБ действовала практически неограниченно, и ко времени смерти координатора Синдикат стал государством единой культуры и фанатичной преданности ему, когда даже самая мягкая политическая критика жестоко подавлялась.

НАСЛЕДНЫЕ ВОЙНЫ

В последние годы Звёздной Лиги координатор Такиро Курита вновь увеличил бюджет СВБ и расширил её обязанности, включив туда и наблюдение за армией. Это решение, хотя и усилило СВБ, привело к появлению пропасти между агентством и армией, и эта пропасть со временем лишь ширилась. Такое разделение привело к тому, что СВБ стало сильно фокусировать своё внимание на слежке в Объединённом воинстве Синдиката Дракона (ОВСД) за нелояльными элементами, и поэтому мятеж Амариса застал Синдикат врасплох. Оказавшись у власти, узурпатор начал шантажировать правящую линию Куриты, вынудив агентство помогать ей сопротивляться Лиге.

В первые месяцы 1-й Наследной войны СВБ узнала о планах Федеративных Солнц по нападению на Конфедерацию Капеллы, и эта информация побудила Дзиндзио Куриту начать нападение на величайшего врага Дракона. Обрушив в 2787 году мощь синдикатовской армии на

Солнца, Дзиндзио одержал серию ошеломляющих побед, угрожавших расколоть Дом Дэвиона, но тут на Кентаресе IV произошло убийство его отца, координатора Минору Куриту. Состоявшая резня, устроенная по приказу Дзиндзио, стала острым выпадом в сторону Федеративных Солнц и одним из мрачайших моментов в истории Синдиката.

В 2830 году координатор Дзиндзио Курита начал 2-ю Наследную войну, напав на Содружество Лир в отчаянной попытке предотвратить печальные последствия слабоумия, несовместимого с его достоинством и тронем. Однако существуют свидетельства, что его решение начать войну было вызвано рапортом, направленным ему из СВБ с целью предотвратить приход к власти его непопулярного наследника, Дзабу Куриты. Эти свидетельства также наводят на мысль, что Дзиндзио окончательно обезумел после того, как агенты СВБ преподнесли ему таинственный подарок в виде игрушечного солдатики, одетого в униформу СОЗЛ. Хотя никто не знает, кто именно послал такой подарок координатору, происшедшие перемены в руководстве Синдиката привели, в конце концов, к одной из наиболее драматичных глав в истории СВБ.

Теневая война

После того, как безумие Дзиндзио вынудило его покинуть пост координатора, его сменил Дзабу Курита, но власть его длилась примерно лишь год. Непопулярный среди ОВСД, он совершил *селпуку*, освободив путь для своего сына, Йогучи, который и стал новым координатором. Хотя многие расценили приход Йогучи как начало новой эпохи славы семейства Курита, он быстро снискал неприязнь в СВБ, когда подчинил это агентство ОВСД. Это решение шокировало СВБ, которое считало себя стоящей выше армии, и привело к появлению пропасти между агентством и координатором, которое в конце концов вылилось в борьбу за власть, разгоревшейся после гибели Йогучи от руки арианскую оперативника, известного как «Снежный лис».

После смерти Йогучи на трон взойшёл его брат, Мийоги, а его сестра, Ровина Курита, стала заискивать перед СВБ, предлагая её осуществить группу планов, ориентированных скорее на накопление богатств, чем власти. Очень часто деньги и власть трудно отделить друг от друга, но махинации Ровины расширили её власть на счёт источников её Программы народного переустройства (ПНП), помогавшей активности СВБ. Эта помощь позволила распространить влияние СВБ на все слои синдикатовского общества и сблизил это агентство с Ровиной.

Когда же, наконец, после 2-й Наследной войны, Мийоги Курита отдал приказ расследовать антисиндикатскую активность своей сестры, СВБ раскололась на фракции, поддерживавшие Мийоги и Ровину. Раджив Сулевани, глава расследования в пользу Мийоги, попытался убить всех агентов, вставших на сторону Ровины, чтобы уничтожить проблему в зародыше. Происшедшая внутри агентства бойня, названная гражданами Синдиката «Теневой войной», стоила жизни более чем тысячи агентов. Хотя вскоре Ровина потерпела поражение, и её посадили под домашний арест после закрытия ПНП, через несколько десятилетий она отпраздновала победу – её уцелевшие агенты помогли амбициозному советнику Мийоги, Тараги Курите, узурпировать пост координатора.

После правления Тараги, с целью возрождения хороших, рабочих отношений СВБ и координатором, в 2921 году между координатором Синдзио Куритой и директором агентства Клариссой Индрахар были подписаны Даварапаласские соглашения. Эти соглашения предоставили СВБ полноправное членство в Высшем командовании, несколько обелив их как военную цензуру, и в то же самое время СВБ и координатор устанавливали дружеские отношения.

Такаси и Теодор

После того, как в 3004 году Хохиро Куриту убил член его же собственной «Отомо», координатором стал Такаси Курита, и тут же появились слухи о его участии в гибели отца. Получив от СВБ известия об этих слухах, он немедленно послал «Отомо» уничтожить всех, кто распространял такие слухи, и использовал возможность – и агентство – для укрепления своей власти путём уничтожения других своих врагов в Синдикате. Во время правления Такаси – особенно с назначением прославленного Субхаша Индрахара – СВБ вновь стала партнёром координатора, который вставит интересы государства выше интересов его лидера.

До самого конца Индрахар помогал вести дело Каптейнского соглашения против союза Федеративного Содружества, а перед свадьбой будущего архонта Мелиссы Штайнер с принцем Гансом Дэвионом СВБ даже пыталась украсть её.

Однако рост числа конфликтов Такаси со своим сыном Теодором и его вражда с «Волчьими Драгунами» – во время и после 4-й Наследной войны распространившаяся на всех наёмников – вынудила СВБ вновь дистанцироваться от координатора. На протяжении 3030-3040-х гг. эта пропасть лишь ширилась, а власть Теодора росла в таком же темпе, как падал авторитет его отца. С тех пор, как они оба начали двигаться по своему пути, который каждый считал лучшим для Синдиката и не вредил Дракону, СВБ сохраняла нейтралитет. Однако агентство способствовало многим реформам Теодора – вроде создания Призрачных полков и жизненно важной сделки с «Драгунами» и КомСтаром, принёсшей независимость Свободной Расалхагской республике в обмен на Мехи, которые ОВСД использовало в войне 3039 года.

Во время клановского Вторжения агент СВБ сблизился с комстаровским примасом, обеспечив Синдикат ценной информацией о Кланах и их намерениях. Воспользовавшись преимуществом своего высокого положения, она вовремя предупредила Теодора о клановском вторжении на Люсьен, что позволило воспользоваться помощью Федеративного Содружества, а позднее предупредила Дракона также и о катастрофической комстаровской операции «Скорпион», что позволило элитным ударным командам Дракона (ЭУКД) СВБ вступить в действие прежде, чем агенты ROM захватили контроль над ГИГ по всему Синдикату.

В годы после Перемирия основными задачами СВБ были устранение клановской угрозы и обнаружение домашних миров захватчиков. Для этого координатор Теодор Курита назначил многих агентов – особенно из ЭУКД – в оккупационные зоны и ближние районы Периферии, одновременно устанавливая отношения с неожиданными союзниками в лице Федеративного Содружества и КомСтара. Хотя это и помогло пресечь клановскую угрозу, такое узкое решение привело к тому, что на координатора обрушилась полоса неудач, продолжающихся по сей день. Выросши в тени, древний *Кокурю-кай* – более известный как общество «Чёрный дракон» – стал величайшей внутренней угрозой стабильности государства со времён Теневого войны.

«Чёрный дракон»

Первое публичное появление общества «Чёрный дракон» было в виде нападения на дэвионовский мир Тауни (Towne), начатого после развала ФедСода перед вторжением Марика-Ляо. Надеясь этим несанкционированным вторжением вернуть славные дни Синдиката, планы общества были пресечены наёмниками, нанятыми кузеном координатора, Чандрасехаром Куритой. Целью чистки ОВСД после того инцидента было намерение положить конец этому обществу, но вместо этого спустя чуть менее двух месяцев общество вновь нанесло удар, попытавшись убить координатора.

Недавно рассекреченная информация даёт основания предполагать, что второй крупной операцией *Кокурю-кай* в 3058 году стала возможной благодаря огромному числу симпатизировавших обществу в рядах СВБ и «Отомо». Последующее исчезновение генерала Хохире Кигури, главы ЭУКД,

кажется, работает на эту версию, т.к. Кигури был известным противником реформ правителя Куриты. После этого инцидента была предпринята ещё одна, уже вторая обширная чистка – на этот раз в этом участвовала и сама СВБ – с целью уничтожить общество. Жизненно важные роли СВБ в операциях по уничтожению Дымчатых Ягуаров и в окончательном прекращении Крестового похода Кланов имели некоторые признаки того, что *Кокурю-кай* выжил, – раскрытая попытка убить Виктора Штайнера-Дэвиона во время его визита на Люсьен имела некоторые намёки на это.

После победы над Кланами СВБ преимущественно помогала плавно влить миры, освобождённые в ходе операции «Бульдог», в Синдикат. Почти десятилетие мятежей против их клановских владык привело к тому, что население весьма преуспело в оказании сопротивления, и поэтому ассимиляция этих планет оказалась столь же сложной, как и ассимиляция Синдикатом Клана Нова Кота. Эта задача истощила и само агентство, и всю экономику Синдиката в целом, создав превосходную возможность для внутреннего инакомыслия, которое вновь возродило к жизни «Чёрного дракона», который уже через несколько коротких лет двинулся вперёд, на осуществление своих самых амбициозных планов.

В нескольких немногочисленных несвязанных друг с другом инцидентах последние акции, приписываемые «Чёрным драконам», спровоцировали некоторые из наиболее тяжёлых боёв и самые ужасные трагедии последних лет. Из-за нападения отступников из «Алшайнских Мстителей» на Алшайн в 3062 году это общество спровоцировало на клановском фронте крупнейший – со времён операции «Бульдог» – конфликт. Незадолго до начала этих враждебных действий загадочные войска, замаскированные под наёмников и лиранские войска, напали на гарнизоны в Лионском Выступе, а ещё одни войска, замаскированные под синдикатовские регулярные полки, напали на лиранские территории. Все вместе эти события вынудили ОВСД вступить в действие, захватить Лионский Выступ и развернуть большинство своих остальных войск для прикрытия клановского фронта. Посреди этой неразберихи войска из марки Драконис Федеративных Солнц начали своё собственное наступление, также явно спровоцированное предательскими ударами Синдиката.

Эти разрушительные конфликты подорвали армию Дракона и очень истощили и без того скудные ресурсы СВБ. Хотя многие нападения публично приписывались «Чёрному дракону», их настоящие подстрекатели остаются неизвестными, что превратило чистки и расследования после нового появления этого общества в хаотичные и очень непоследовательные. Хотя вдохновители этих нападений остаются неизвестными, их последствия были вполне хакономерны. Чтобы сохранить лицо перед своим народом и опередить любой дальнейший «отступнический» авантюризм, координатор был вынужден аннексировать территории вдоль лиранской и федеративной границ и распределить своё поредевшее ОВСД по нескольким враждебным регионам, но его собственное государство всё также оставалось под угрозой следующего нападения диссидентов. Сейчас Дракон находится на краю – он рискует потерять достижения большинства реформ координатора, ради которых он потратил большую часть своей жизни и обеспечил выживаемость страны.

СЛУЖБЫ СВБ

Служба внутренней безопасности состоит из пяти главных родов службы, все они действуют независимо друг от друга и не имеют центральной администрации, кроме самого директора СВБ. Такое положение – деление по «отсекам» – помогает укреплять внутреннюю безопасность среди различных родов служб.

На данный момент основной задачей СВБ является обнаружение местонахождения и уничтожение уцелевших элементов общества «Чёрный дракон», одновременно с этим защищая Синдикат от внешних угроз. Очагами деятельности этого общества остаются арианскую и фэдсолнцевский фронты, что наводит на подозрение, что Теодор Курита после недавних боевых действий не полностью доверяет своим соседям.

Нужно отметить, что недавние усилия координатора по усилению в своём народе японской культуры – вероятно, как попытка успокоить «Чёрных драконов», пока он не сможет нанести по ним успешный удар, – привели к появлению японских наименований у агентств, до этого носивших общие обозначения. Достаточно курьёзно, что ЭУКД и сама СВБ не получили этих названий – скорее всего потому, что их названия и так общепризнанны и наводят страх даже на вражеской территории.

«Моноокете»

«Моноокете» («Руки-призраки»), до этого известная как отдел тайных операций, формирует активную разведывательную ветку СВБ. Хотя и тренируемые вместе с такими же агентами ЭУКД, оперативники «Моноокете» работают в группах поменьше и часто получают назначения под более глубоким прикрытием. Их миссии варьируются от покушений и диверсий до распространения дезинформации среди враждебных разведывательных агентств, усилия которых являются внешней угрозой для государства. Внутри Синдиката оперативники «Моноокете» также присматривают за иностранными визитёрами, особенно под личиной атташе и офицеров по взаимодействию. Изредка таланты этих оперативников используются для улаживания внутренних дел.

«Моконете»

«Моконете» («Направляющие руки»), до этого известная как отдел внутренней безопасности, является, возможно, самой опасной и наиболее распространённой организацией. Выполняя задачу по устранению угроз на домашнем фронте, это агентство получило такую свою репутацию за крайнюю жестокость при подавлении даже самых мягких антиправительственных настроений, но его «направляющая рука» столь же груба, как и рука координатора. «Моконете» отвечает за выявление и перевоспитание граждан-диссидентов, а также за обнаружение и уничтожение иностранных агентов, действующих внутри Синдиката. На данный момент основной задачей этого агентства является выискивание членов неуловимого *Кокурю-кай*, продолжающего представлять собой угрозу несмотря на три крупных чистки, осуществлённых этим отделом.

«Кое Но Рю»



«Кое Но Рю» («Голос Дракона») – это синдикатовский отдел пропаганды. Самая безобидная отрасль СВБ, эта группа даёт официальную точку зрения на события как внутри, так и за пределами границ Дома Куриты. Благодаря широко распространённому принятию государственных средств массовой информации, этот отдел располагает значительной властью и влиянием в Синдикате, и как минимум один из её оперативников находится на каждом из мероприятий СМИ, в действуя в куритянском пространстве как «советник».

«Мецуке»



«Мецуке» – это сектор по сбору и анализу разведанных, хотя сам термин «мецуке» («всевидящие глаза») некогда применялся ко всей СВБ. «Мецуке» – это проникающие агенты, «спящие» агенты и наблюдатели, не ведущие никаких действий, но в любой момент могущие передавать дружественным агентам то, что они видят и слышат. Надо полагать, что общество «Чёрный дракон» имеет свою собственную службу, напоминающую «Мецуке», ряды которой наверняка включают многих законопослушных членов «Дракона», преданных обществу, которые были обязаны ему своим назначением на высокие посты в правительстве или армии.

Элитные ударные команды Дракона (ЭУКД)



ЭУКД – это отдел, более чем известный в Синдикате своими активными тайными операциями. Являясь скорее частью ОВСД, чем СВБ, ЭУКД целиком и полностью состоит из МехВоинов, обученных нескольким смежным специальностям, воспитанных безжалостными солдатами, чьи умения позволяют им выполнять практически любую военную задачу. В период правления Теодора Куриты ЭУКД развёртывались преимущественно как антиклановские оперативники, которые проникали на вражеские территории, совершали покушения и даже фронтальные наступления. Как и большинство обнародованных веток разведывательных агентств Синдиката, а также из-за того, что берёт претендентов из разных слоёв общества гораздо больше других, ЭУКД является тем самым отделом, чьи члены наверняка – и сильнее всего – наводнены агентами «Чёрного дракона».

«Мусукосан Но Рю»



Неофициальный «Мусукосан Но Рю» («Сыновья Дракона») является относительно молодой организацией, сформированной Субхашем Индрахаром наподобие некоего тайного общества, преданного его видению судьбы Синдиката и тем членам разведывательного сообщества Дракона, которые с частью выполнили самые критичные миссии. Хотя эта организация считает своим членом и Теодора Куриту, наши разведанные указывают на то, что общество «Чёрный дракон» затронуло само ядро этой группы фанатичных агентов, преданных сейчас, по-видимому, Нинью Кераи-Индрахару.

«ОРДЕН ПЯТИ ОПОР» (О5О)

«Орден пяти опор» (О5О) – курьёзное агентство, не являясь официально ни частью разведывательного аппарата Синдиката, ни технически противостоя ему. Вместо этого «Орден» – самодостаточная организация, выполняющая двоякую роль – защита духовного благородства Дома Куриты и в то же самое время присмотр за населением. Чтобы справиться с этой двойной задачей, О5О задействует свою собственную бюрократическую и разведывательную сеть, пронизывающую все синдикатовское пространство, а возможно, что даже и за его пределами. Они включены сюда потому, что у них имеются наушники среди официальных лиц Синдиката.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

Возникновение О5О восходит к середине 2300-х гг., когда это было нечто вроде духовного собрания,

целью которого было помогать

Хранителю

Дома Чести

исполнять её

(или его)

обязанности

согласно

синдикатовской

религии,

идеологическим

и социальным

нормам.

Первой эти

кодексы,

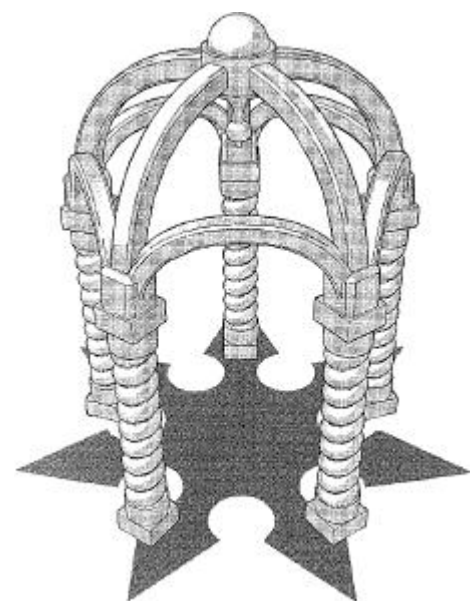
общеизвестные

как «Диктум

хонориум»,

составила Оми

Курита, дочь



Сиро Куриты, основателя Синдиката Дракона. «Диктум» должен был стать и как средство привития почтения, и как предупреждение будущим поколениям отпрысков Куриты, предупреждением, ставшие особенно важными после того, как младшая сестра Оми, Шада, настолько опозорила честь семьи, что Сиро приказал казнить её.

Используя помощь своих родителей, Оми – ставшая первой из носителей титула «Хранитель Дома Чести» – потратила всю свою жизнь на сохранение и улучшение «Диктума». Хотя этот титул никакой властью её не наделял, этот пост демонстрировал высокую степень уважения к ней. После её смерти этот титул перешёл к её племяннице, Сигари Курите, и уже с тех пор Хранитель должен быть членом любой линии правящего дома Куриты.

Эволюция «Ордена»

О5О обязан своим нынешним обликом Санью Курита, третьей Хранительнице Дома Чести. Неоднозначная Хранительница, известная своими ревизиями, которые не всегда выставляли Дом Куриты в лучшем свете, независимость Санью в конце концов стала выражением самого «Ордена». Объявив всю торговлю слоновой костью внутри Синдиката своей исключительной монополией, что, в свою очередь,

обеспечивало независимое финансирование её организации, Санью использовала серию союзов и даже неприкрытую силу домашней гвардии своего кузена, чтобы захватить контроль над всей торговлей слоновой костью внутри государства, а затем расширила своё влияние и на все ремёсла, в которых использовался этот дорогостоящий товар. Итогом стало формирование неофициального правительственного бюрократического аппарата-гильдии с негласного одобрения Куриты.

Со временем агенты Санью, распространившись по всем торговым сетям, начали выискивать новые источники слоновой кости. Некогда функционируя всего лишь как деловые агенты, влияние Санью и её «Диктума» постепенно превратили этих оперативников в корпус идеологических инспекторов и в конце концов стало считаться неким монашеским орденом. Эта трансформация, включая и становление квазирелигиозной цепочки командования, обеспечила им лучшую координацию и защиту из мистики и анонимности – а «Орден» развивался в то же самое время, что и КомСтар.

В ходе этого процесса организация и приняла своё официальное наименование – «Орден Пяти Опор», – намекая этим на опоры (аспекты) синдикатовского общества. Неплохо справляясь с самовольными обязанностями по поддержанию принципов Дома Куриты, новая форма О5О вновь превратила его в религиозное ядро государств, а также в мощный разведывательный аппарат. Эта трансформация была настолько мягкой, что даже СВБ это застало врасплох, но без санкции правящего Дома Куриты возможности уничтожения «Ордена» нет.

Подполье «Ордена»

В 2459 году, после смерти Санью, координатор Кодзо фон Рохрс решил упразднить пост Хранителя Дома Чести, заявив, что у фон Рохрсов мораль и этика без того чистые, и необходимости в этом посту нет. Чтобы подчеркнуть это, Кодзо, имевший в О5О свою аббатису, Джамилу Бенгашеми, вызвал её к себе в штаб и казнил. Этим актом – и последующими казнями многих иллюминатов О5О – он упразднил пост Хранителя и загнал «Орден» в подполье.

Рядовые аколиты и неопиты «Ордена», воспользовавшись преимуществами знакомств в области торговли слоновой костью, исчезли из поля зрения и смешались с населением планет, находившихся как можно дальше от армии фон Рохрсов. Находясь в тени, они сохранили свои манускрипты, продолжили набор и посвящение новых членов и поддерживали свою сеть подпольных контактов, продолжая встречаться тайно.

Даже после того, как 50 лет спустя когда Марика фон Рохрс восстановила пост Хранителя, О5О оставалось в тени, поскольку испытывала к фон Рохрсам крайнее отвращение. Только когда Марта Курита стала Хранителем, О5О обнародовал своё существование, а вся сеть «Ордена» показала себя в полном распоряжении Хранительницы лишь после приход к власти координатора Сириван МакАлистер.

Возрождение и расцвет

В период правления Сириван Куриты власть и престиж О5О колоссально вырос.

КОМАНДОВАНИЕ СЛУЖБ О5О

Хранитель Дома Чести:
леди Мияко Курита

Аббатство «Ордена»:
аббатиса Томада Ямиро

**Владение торговли
слоновой костью:**
иллюминат Ямара Имисада

Полевые операции:
иллюминат Мара Селеника

Владение непознанного:
инквизитор Люциас Номотава

Наставление и обучение:

Она подталкивала эволюцию «Ордена», всё больше превращая его в разведывательное агентство, враждуя с самой СВБ. Доход «Ордена» увеличивался, поскольку синдикатовский закон способствовал продаже слоновой кости населению, и по приказу Сириван на Люсьене был оборудован штаб опорников, включая и Волшебное святилище (Санктум Арканум) во Дворце Единства.

Также по указанию Сириван от всех офицеров ОВСД требовалось изучение военных искусств под руководством инструкторов О5О. Это позволило Хранителю видеть состояние куритянского офицерского корпуса и обеспечило влияние О6О на военные дела. Некоторые офицеры – те, у кого был правильный склад ума или должная преданность, – прошли даже дальнейшее посвящение в оккультное общество «Ордена», став, таким образом, агентами О5О.

Достаточно курьёзно, что власти «Ордена», никогда не приуменьшая значения дней Сириван Куриты и Хранительства Марты Куриты, ведут себя относительно тихо. Однако они по-прежнему сохраняют свой разведывательный аппарат, который работает или в тандеме с отделом внутренней безопасности СВБ, или под своей собственной вывеской.

«Орден» сегодня

СВБ, встревоженная проникновением «Ордена» во все слои синдикатовского общества, попыталась проникнуть в саму эту организацию и проверить качество её подготовки, но не смогла сделать это либо из-за нехватки адептов женского пола – многие адепты О5О и иллюминаты являются женщинами, – или из-за контрпроникновения «Ордена», и поэтому достижения СВБ были малозначительными. Эта вражда продолжается до сих пор, не ослабевая последние 500 лет, хотя ни одна из сторон не рада такой дисгармонии.

Тем не менее, во время Хранительства дочери координатора, Оми Куриты, связывавшаяся с обеими организациями, когда она во время клановской войны, ища помощи в обороне Люсьена, просила их вместе передать послание врагам Дракона. Ободрённая своим успехом, Оми до конца своих дней продолжала укреплять этот целесообразный союз.

Трагично, но гибель Оми в 3065 году от рук наёмного убийцы разрушила этот хрупкий союз. Хотя оба агентства в отслеживании убийцы Оми самостоятельно координировали свои действия с сыном координатора, Минору, их рапорты нельзя рассматривать отдельно друг от друга. Истина такова, что до сих пор точно неизвестно, как Минору сумеет найти (и казнить) убийцу и отомстить за потерю Дракона.

Сегодня главой «Ордена» и Хранительницей Дома Чести является Мияко Курита, дочь Исороку Куриты, военного правителя Диерона. Аббатисой «Ордена» является Томада Ямиро, женщина, явно находящаяся под подозрением у СВБ за возможные связи с «Чёрным драконом». Оклеветанная бесосновательным подозрением СВБ, Ямиро, кажется, не разделяет желания предыдущей Хранительницы работать рука об руку с СВБ. Уже имеются признаки, что оба эти агентства так и не пришли к соглашению о совместном доступе к информации, а эта неприятность вряд ли позволит появиться новоиспечённому альянсу между ними.

МИНИСТЕРСТВО ВОЕННОЙ РАЗВЕДКИ

Министерство военной разведки (МВР) ВСФСл и гражданское министерство разведки, информации и операций (МРИО) отвечают за тайные операции и сбор разведанных внутри Федеративных Солнц. Хотя технически МВР фокусирует свои усилия преимущественно на внешних угрозах Федеративным Солнцам, а МРИО – на внутренних, эти службы за прошедшие века перемещались; хотя оба агентства действуют независимо друг от друга, они оба тесно координируют свою работу, и поэтому исторически между ними практически нет никакой вражды.

**ОБЗОР**

С момента своего создания Федеративные Солнца – хотя и не являлись военной диктатурой – серьёзно опирались как на свою армию, так и на гражданские и невоенные агентства. Своё происхождение МВР ведёт с первых дней Вооружённых сил Федеративных Солнц (ВСФСл), но своего текущего положения они достигли в дни дэвионовской гражданской войны и прихода к власти на Новом Авалоне Александра Дэвиона.

Современное МВР

МВР, основанное как одно из 8 главных подминистерств ВСФСл, официально отвечает за сбор разведанных обо всех иностранных военных и политических организациях, давая свои советы Первому принцу и Высшему командованию в делах, касающихся этих самых организаций.

Также МВР выполняет тайные акции против этих организаций, что направляется «компетентным командованием», и распространяет необходимую информацию, касающуюся этих организаций, в низших эшелонах. Как военное агентство, МВР управляется полным фельдмаршалом, который также заседает в Высшем командовании ВСФСл, а внутренними подотделами управляют ещё шесть маршалов ВСФСл.

В годы после формирования МВР его персонал нёс ещё несколько других обязанностей, некоторые из них официально, некоторые – нет, включая охрану высокопоставленных официальных военных представителей и прикрытие всего военного и гражданского персонала, имеющего секретные допуски, включая кадетов, поступающих в военные академии вроде Альбиона или колледжа военных наук при НАИН. Это министерство также охраняет важные проекты и объекты, выискивая всех инсотранных военных офицеров на территории ФедСолнц, и имеет доступ к делам, касающимся внутренних беспорядков и терроризма. Персонал МВР также можно найти в любом посольском и политическом окружении, направляемыми иностранными властями.

МВР ИЗНУТРИ

Хотя полная проверка оперативных и административных процедур лежит вне охвата этого рапорта, ниже дан краткий обзор практикуемых им методов и линий связи.

Оперативная безопасность

МВР, конечно, секретная организация, гораздо более, чем любое другое министерство ВСФСл. Информация обо всех операциях тщательно охраняется, и даже административный и другой вспомогательный персонал должен иметь соответствующий уровень доступа. Большинство информации, проходящей через МВР, делится на массу частей, пока, по меньшей мере, не достигнет высших уровней, где её собирают в единую, целую картину того, что происходит во Внутренней Сфере и за её пределами. Подобная политика гарантирует, что даже если в агентство сумеет проникнуть иностранный оперативник, он, скорее всего, не сможет раскрыть нынешние или будущие операции, что минимизирует ущерб.

На самом деле величайшая угроза утечки и компромата исходит не изнутри разведывательного сообщества Федеративных Солнц, а извне его – а именно от высокопоставленных политиков и военных офицеров, имеющих доступ к продуктам, предоставляемым МВР и МРИО. Иностранные государства, особенно Конфедерация Капеллы, «Слово Блейка» и Лига Свободных Миров, выбирают своими целями отдельных людей, тех, которые или открыто как-то выражают неудовольствие Федеративными Солнцами, или тех, у которых есть откровенные слабости, которыми можно воспользоваться, – вроде азартности, наркотиков, теневых делишек, супружеских измен и т.п.

И МВР, и МРИО работают вместе, чтобы раскрыть эти слабости и предотвратить «дезертирства» ключевых официальных лиц, хотя в то же самое время они часто используют слабости этих же самых людей для передачи ложной информации и/или выявления внедрённых агентов и иностранных оперативников. Когда внутри любой из этих организаций выявляются

шпионы и внедрённые агенты, команды из отделов МИ5 и МИ6 ведут совместную работу по выяснению, к какой организации они принадлежат, а затем уничтожают их, ведя – если необходимо – слежку за ними и за границей. Такие операции обычно быстры и хирургически выверенные, говоря «виновным» иностранным агентствам всё необходимое, хотя в некоторых случаях агентство известно уничтожением иностранных агентов в манере, которая весьма неожиданна, чтобы скрыть тот факт, что они обнаружили угрозу. По сравнению с этим, внутренние угрозы чаще всего окутываются завесой тайны. Хотя МИ6 практически наверняка казнит тех людей, которых подозревают в предательстве, подавляющее большинство тех, кто «исчезает» в их недрах, пользуются возможностью защитить себя.

Линии командования

В последние десятилетия в МВР произошло две – из-за формирования и роспуска Федеративного Содружества – крупных командных перестановки. В дни до союза Солнц и Альянса МВР и МРИО действовали независимо, хотя и со значительной скоординированностью между собой. Хотя МВР было – и до сих пор является – составным министерством ВСФСл, его командир часто получает приказы напрямую от Первого принца, Поборника принца или советника принца по разведке.

В эпоху ФедСода Лиранский архонт и Первый принц решили слить военную организацию и организацию по сбору разведанных в единую командную структуру. Разведывательный корпус Федеративного Содружества (РКФС) был создан для того, чтобы привести МВР, МРИО и Лиранский разведывательный корпус (ЛРК) под единое командование, которое – как минимум теоретически – координировало бы действия всех трёх агентств, собирало и анализировало собранную информацию и обеспечивало бы единую точку соприкосновения для своих лидеров.

В реальности же эти три организации продолжили действовать независимо, так, как было всегда. Более того, вражда между лиранскими и солнцевскими агентствами продолжала расти, ни одна из сторон не желала делиться с другой своими самыми сокровенными тайнами. Хотя это требует ещё подтверждения, ходят слухи, что были операции, в которых солнцевские и лиранские агенты неожиданно переставали заниматься третьей стороной и даже стреляли друг в друга.

В конце Гражданской войны ФедСода МВР перенесло ещё одну перестановку. Многие оперативники погибли в боях, а огромное множество персонала или покинуло агентство, или было вынуждено сделать это. Чтобы восполнить столь резкое падение численности, РКФС был распущен. Большинство оставшегося персонала и агенты было переведено в МВР или МРИО, другие пополнили ряды разведчиков Генерального штаба ВСФСл.

Сегодня МВР вновь подчиняется напрямую Высшему командованию ВСФСл, а его командир может получать приказы напрямую от Первого принца (принцессы), Поборника принца, советника по разведке или Высшего командования. Директор каждого отдела МВР подчиняется командиру МВР и заседает в разведывательном консультационном совете, который помогает определить цели и требования ВСФСл и Федеративных Солнц в целом.

КОМАНДОВАНИЕ МВР

МИ1:

фельдмаршал Кристиан Роберт
МакКарти

МИ2:

маршал Даниэль Дарвит

МИ3:

маршал Ромул Кольцетти

МИ4:

маршал Андреа Гавин

МИ5:

маршал Мелора Ли-Вен

МИ6:

маршал Карвер Фельснер

МИ7:

маршал Эрик Трехо

Взяв за образец военную организацию государства, цепочка командования МВР такая же, как и остальные в ВСФСл, к каждой марке прикреплены командиры отделов МВР, а уже подчинённые им командиры прикреплены к каждому театру военных действий и ПОЗ/военному региону. Дополнительный отдел – делящийся так же, как и остальные, – даже затрагивает области за пределами ФедСолнц. Это соглашение позволяет различным службам МВР лучше действовать в пределах своей оперативной области и обеспечивает дополнительный уровень деления на группы.

Вдобавок к каждому боевому подразделению и к организационным штабам в ВСФСл прикрепляется член персонала МВР как естественная часть их мандата по сбору, анализу и распространению разведданных. Эти люди – обычно из отделов МИ2 и МИ3 – ежедневно отчитываются перед командиром того подразделения, к которому они прикреплены.

4-й оперативный отдел, существующий в МВР, создан для проведения операций за пределами Федеративных Солнц. Подчиняясь командиру МВР, персонал и активы этого отдела разделены на более мелкие группы, которые имеют дело с определёнными нациями и другими значительными силами по всей Внутренней Сфере. Ходят слухи, что эти группы охватывают не только каждый из Великих Домов, государства Периферии и Кланов, но также и крупные неправительственные организации вроде крупных корпораций и даже Римскую католическую церковь.

Структура званий

С момента роспуска РКФС МВР – как и остальные ВСФСл – вернулось к традиционной структуре званий Федеративных Солнц. Весь персонал МВР имеет воинские звания, а те, кто в этой организации не является

военным, имеет соответствующее гражданское звание. Вся организация преимущественно из числа давних срочнослужащих, а основу персонала составляют неофицеры.

Личный состав для полевых и других операций – из-за специализации его подготовки – обычно состоит из сержантов и выше и следует той же самой системе продвижения, что и МехВоины ВСФСл. Все командные посты занимают офицеры, каждым административным отделом, а также обычно четырьмя операциями отделов, командуют маршалы; генералы командуют активами, назначенными в театры военных действий, а генерал-майоры командуют активами, назначенными в ПОЗы. Более мелкие группы и службы возглавляются генерал-лейтенантами и полковниками. Обычно самыми старшими офицерами, до сих пор использующимися в полевых операциях, являются подполковники, а большинством оперативных подразделений командуют майоры и капитаны.

ОТДЕЛЫ МВР

Министерство военной разведки делится на 7 главных административных отделов. Вдобавок МВР имеет дополнительно 4 региональных оперативных отдела. Ниже дан обзор каждого из них.

МИ1 – Управление



МИ1 – это командная служба МВР. Во главе её находится командир МВР, его звание – фельдмаршал. Ниже его идут все остальные командиры в различных полевых и оперативных подразделениях (включая те, которыми командует МВР внутри марок, театров военных действий и ПОЗов ВСФСл). Вдобавок этот отдел сохраняет контроль над большинством административных активов МВР и отвечает за все подготовительные программы агентства.

Все оперативные приказы от вышестоящей власти проходят через МИ1, и итоговое решение – санкционирование и направление всех тайных операций против как иностранных, так и внутренних целей, – также за этим отделом. Имеется множество мер предосторожности, гарантирующих, что эта власть не будет использоваться опрометчиво или несправедливо – вроде необходимого одобрения трёх офицеров в звании генерала или выше, прежде чем можно будет осуществить определённые действия. По сравнению с этим акции против членов любой правящей или королевской семьи требуют одобрения Первого принца, Поборника принца или – в отсутствие их обоих – большинство Высшего командования.

МИ2 – Анализ и аналитика

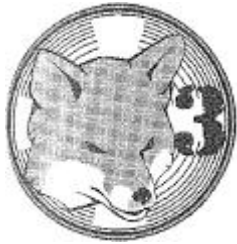


Как следует из названия этого отдела, МИ2 отвечает за сбор и анализ разведданных, будь то человеческие источники, перехваченные сообщения, заснятое изображение и другие датчиковые платформы или любые другие активы, которыми располагает МВР. Данные, собираемые в МИ2, используются для получения картины о том, что происходит на данный момент в освоенном человеком космосе и проектирования наиболее вероятной канвы будущих событий.

Хотя штаб «Логова Лиса» находится на Новом Авалоне, МИ2 – это такой отдел, с чьим персоналом ВСФСл сталкивается чаще всего. Команды МИ2 прикрепляются к каждому боевому подразделению и крупному соединению ВСФСл, обеспечивая полевым и региональным командирам источник готовых и точных разведывательных и планировочных данных. Более того, поскольку рядом с фронтовыми линиями оказывается столь много людей из МИ2, МВР также получает массу полезной информации, проддерживая постоянный её поток в штабы марок и «Логово Лиса».

На данный момент этот отдел восстанавливается после Гражданской войны, когда большая часть его сети была развалена, а оставшаяся сфокусировалась на этом конфликте, а не на иностранных державах.

МИЗ – Сбор электронной информации



Отдел МИЗ ведёт наблюдение за иностранными средствами связи и электронное наблюдение за всеми известными вражескими операциями и войсковыми перемещениями. Хотя большинство этих усилий сфокусировано на мирах, граничащих с Федеративными Солнцами, МИЗ – вместе с МИ4 и МИ6 – имеет прослушивающие посты и разведывательные спутники и в системах всей Внутренней Сферы. Этот отдел также отвечает за безопасность передачи разведанных и распределение их по соответствующим штабам для анализа и дальнейшего распространения – как с помощью традиционной комстаровской ГИГ-сети, так и посредством системы «чёрных ящиков», используемой во всех Федеративных Солнцах, которая может передавать шифрованные сообщения всем службам МВР.

Ходят слухи, что МИЗ имеет бюро, которое рука об руку работает с НАИН – не только ради пущей надёжности шифрования сообщений, но и для раскрытия секретов самой ГИГ-технологии. Существуют какие-то совершенно дикие теории о том, что МИЗ на самом деле возникло в первые годы ГИГ-связи и с тех пор наладило на ключевых мирах свою собственную сеть для входящих и исходящих сообщений. Существуют и более дикие слухи – МИЗ якобы совершил технологический прорыв, позволивший этому отделу пополнить свой арсенал джиной или около того специализированных «прыгунов» с ГИГами, которые имеют диапазон действия в несколько сотен световых лет. Независимо от того, являются ли эти слухи правдой, МИЗ явно располагает небольшим флотом кораблей, используемых перевозки чувствительного оборудования связи и/или дистанционного мониторинга вражеских миров со скрытых позиций в пределах звёздной системы. Точная численность и возможности этого флота засекречены.

МИ4 – Тайные операции



Для всего своего высокотехнологичного арсенала и обширных «теневых» проектов МВР в полевых условиях для сбора большинства своей информации опирается на «Скрытых лисов». Прослушивание вражеских передач мало что даёт, если не иметь необходимых шифровальных книг, а разговоры зачастую не дают необходимого понимания без постоянного рассмотрения этой информации в перспективе. Это – те самые сведения, которые и могут доставить лишь полевые агенты.

Идя вразрез с устоявшимся мнением, большая часть времени полевых агентов тратится не на втирание в доверие к врагу или не на весёлые, но необходимые пирушки. Агенты МИ4 большую часть своего времени тратят на наём и «запуск» внедрённых агентов и других информантов, хотя многие из этих «внедренцев» даже не понимают, что они делают и кому они непреднамеренно дают важную

информацию. Конечно, существуют и классические «тайные агенты», пробирающиеся на важные посты – вроде Джастина Сяна и Алекса Мэллори во время 4-й Наследной войны, но эти люди – исключение, а не правило.

Даже полевой агент МИ4 проходят многолетнюю подготовку, прежде чем им будет позволено действовать в одиночку. После этого многие из этих оперативников остаются одиночками, вооружёнными способностями и умениями, необходимыми для выживания в одиночку на вражеских мирах практически безо всякой поддержки. До сих пор работа под прикрытием является лишь одним из аспектов миссий агентов МИ4, и многие агенты, когда того требует миссия, должны также уметь работать бок о бок с командами МИЗ, МИ4 и/или МИ6.

Семь раз случалось так, что оперативники этого отдела выполняли обязанности, обычно исполняемые другими отделами, и когда МИ5 или МИ6 не могли своевременно – или при должной безопасности – выполнить покушения, извлечения, похищения людей, диверсии и похищения техники, этим занимался МИ4. Как результат, эти оперативники являются наиболее подготовленными в МВР, а также находятся под самым плотным присмотром (как вышестоящего начальства, так и психологов) и самыми тщательно проверяемыми ещё задолго до того, как будут приняты в ряды МИ4. Эти агенты должны находиться в превосходной физической форме, невероятно умны, психологически устойчивы и беззаветно преданны семье Дэвионов и Федеративным Солнцам.

МИ5 – Контрразведка



Задачей МИ5 является обеспечение безопасности Федеративных Солнц посредством поиска и уничтожения всех иностранных агентов, действующих на территории Солнц, и особенно в рядах ВСФСл. Сюда входит выявление и отслеживание акций иностранных агентов, а также устранение тех людей, которые передают этим агентам информацию или оказывают им поддержку. Вместе с МРИО МИ5 также отвечает и за операции по пресечению внутренних террористов и другим организациям, противодействующих интересам Федеративных Солнц.

МИ5 выполняет миссии при поддержке всех остальных отделов МВР, и – часто негласно – от МРИО. Эти агенты должны превосходно обученными и убеждёнными и полностью преданны Первому принцу и Федеративным Солнцам, поскольку их главной задачей является защита Федеративных Солнц от всех врагов, иностранных и внутренних.

Вдобавок к своей полевой работе агенты МИ5 – часто называемые как «Безжалостные гончие» – выполняют все допросы и подозреваемых и отвечают за мониторинг информации внутри ВСФСл и проведение – в случае необходимости – негласных проверок. МИ5 также работает с группами защиты правопорядка по всей территории Федеративных Солнц, знакомя их с секретными заданиями, и особенно с тем, как себя вести с возможными иностранными шпионами и террористами.

МИ6 – Специальные силы

Агенты МИ6 являются самым малочисленными в МВР, но прекрасно известны и являются самыми опасными оперативниками.



Существование этих так называемых «Бешеных лисов» является открытым секретом; ВСФСл официально отказались признать существование отдела спецвойск МВР, но вряд ли кто в Федеративных Солнцах не слышал об их выдающихся достижениях. Некоторые даже подозревают, что задачей МИ6 является совершение невозможного любой ценой, и создаётся впечатление, что это именно так, поскольку эти талантливые оперативники достигают этого постоянно.

МИ6 не проводит вербовку в открытую, вместо этого отдел выбирает подходящий персонал из числа ВСФСл или других отделов МВР и предлагает им посты в подготовительных полках, которые набираются раз в год. Эти люди затем проходят двухгодичную интенсивную подготовку, во время которой они должны вынести условия, которые, скорее всего, будут стоять жизни другим людям, в то же самое время их существующие навыки будут превосходно отточены. Каждый год погибает несколько кандидатов, основная масса отсеивается ещё в процессе подготовки, остаются лишь суперэлитные кадры, которые и заканчивают учёбу, становясь оперативниками МИ6. остальные возвращаются в регулярные ВСФСл, улучшая их состояние.

Персонал МИ6 разбивается в группы, численность которых составляет от 20 до 150% от обычной, большинство из них прикрепляются к оперативным отделам. Эти оперативники имеют доступ к лучшему оборудованию из существующего, все они обучены множеству смежных специальностей; поэтому каждая команда имеет достаточно обученный личный состав, чтобы он смог сделать всё – от выведения нескольких рот Мехов в поле боя до навигации военных кораблей в гиперпространстве. Эти команды получают назначения с очень высокой степенью риска – вроде извлечения своих во вражеском тылу, спасение заложников, дальней разведки, миссий непосредственного нападения, диверсий и любого числа других миссий, которые не могут быть выполнены обычными войсками.

Неизвестно, сколько на данный момент существует оперативников МИ6, но считается, что личный состав этого отдела защищает старших офицеров ВСФСл и ключевые военные объекты – включая «Логово Лиса» и даже особо охраняемые объекты вроде государственного ядерного оружия.

МИ7 – Взаимодействие с МРИО

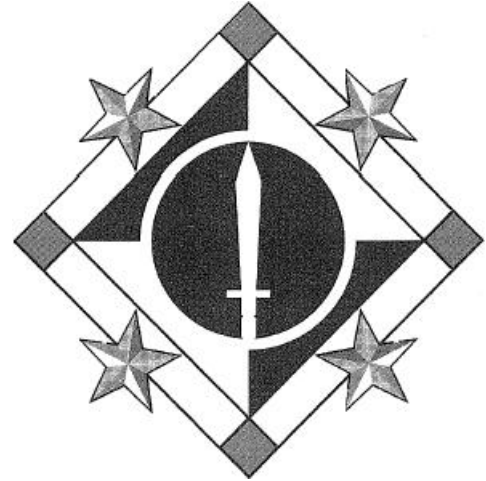


Изначально сформированное для того, чтобы быть связующим звеном между МВР и МРИО, МИ7 в эпоху после ФедСода несколько расширила свои обязанности. Хотя этот отдел по-прежнему служит как официальная связь с МРИО, координируя операции и служа информационным каналом, МИ7 сейчас также координирует и запросы о поддержке из всех посторонних агентств.

Тот персонал РКФС, который не сумел влиться в другие отделы или агентства, нашли себе дом в МИ7, и теперь отвечают на тысячи запросов о помощи,

поступающие ежедневно. Они готовят расписания подготовительных школ, открытых для личного состава не из МВР или МРИО, и действует как отдел МВР по связям с общественностью, при необходимости обнародуя заявления и проводя пресс-конференции.

МИНИСТЕРСТВО РАЗВЕДКИ, ИНФОРМАЦИИ И ОПЕРАЦИЙ



Министерство разведки, информации и операций – это гражданское агентство, отвечающее за поддержание безопасности Федеративных Солнц посредством проведения секретных операций, противодействия иностранным секретным операциям и расследования всех угроз нации и семье Дэвионов. В этих миссиях МРИО работает рука об руку с министерством военной разведки ВСФСл (МВР) под руководством Первого принца и его/её старших советников.

ОБЗОР

История МРИО начинается с первых формальных правительств на Новом Авалоне 23-го века, хотя его нынешний вид обязан своим существованием больше расцвету Терранской Гегемонии адмирала Джеймса МакКенны и Конфедерации Капеллы в 24-м столетии, чем любому другому событию. За прошедшие с тех пор века МРИО не единожды самовосстанавливалось, особенно после дэвионовской гражданской войны и падения Звёздной Лиги.

МРИО начиналось не как единое, отдельное агентство, а как множество отдельных охранных и разведывательных агентств, но в конце концов они были слиты в единое министерство. Сегодня МРИО – незаметная, эффективная организация без славы – или позора – куритянской СВБ или капелланской «Маскировки», помогающая или мешающаяся их агентам в их работе.

МРИО

Как гражданское разведывательное агентство Федеративных Солнц, МРИО сфокусировано преимущественно на охране гражданской иерархии нации и особо отвечает за сохранение безопасности политической структуры Федеративных Солнц от проникновения туда врагов. С годами эта задача стала интерпретироваться слишком широко, превратив министерство межзвёздное разведывательное агентство, не имеющее аналогов.

МРИО также обеспечивает особую охрану Первого принца, королевской семьи Дэвионов и других гражданских официальных лиц и сановников, а директор агентства также является старшим советником принца по разведке и членом Тайного Совета.

Из-за того, что задача этого агентства близко напоминает задачу МВР, МРИО часто работает в тесной координации с этим агентством. Хотя обе эти организации имеют схожие цели и операции, каждое из них фокусирует свои усилия на несколько отличающихся вещах, поэтому их операции почти не пересекаются, чего можно было ожидать от такого взаимодействия. Чтобы обеспечить как можно большую эффективность, в случае необходимости межагентские операции помогают координировать отдел по взаимодействию между обеими организациями.

Конечно, МРИО нет никакой необходимости пользоваться поддержкой МВР, чтобы исполнять свои обязательства перед Федеративными Солнцами. За последнее десятилетие его оперативники имеют внушительный ряд успешных миссий, известных только принцу и тем, кто окружает его. Ходят невнятные слухи, что агенты МРИО сумели выследить и уничтожить убийцу архонта Мелиссы Штайнер-Дэвион, а позднее обнаружили свидетельство преступлений Катерины Штайнер-Дэвион.

Однако Гражданская война ФедСода опустошила МРИО, поскольку архонт на всём протяжении Гражданской войны прямо использовала персонал министерства – через своего старшего советника, Ричарда Дехавера – для самой грязной работы. Масса людей из МРИО покинула свои посты в знак протеста против подобных действий, но столь же многие помогали ей в этой незаконной деятельности. Многие из последних были арестованы, устранены или замечены в нынешней администрации.

КОМАНДОВАНИЕ

Командует всеми источниками директор, он напрямую подчиняется Первому принцу, Поборнику принца и/или Тайному Совету или Высшему командованию. Персонал МРИО – гражданские, хотя многие из них являются бывшими военными, и поэтому не организованы в военную цепочку командования. Нельзя сказать, что внутри этого министерства нет ни званий, ни должностей, старшинство определяется всего лишь другими средствами, а не знаками отличий.

Под руководством у директора находится множество старших заместителей, каждый из которых контролирует отдельный отдел или оперативный регион. Вместе директор и эти старшие заместители формируют Командную группу, которая функционирует как высший орган принятия решений внутри МРИО. Помощники заместителей подчиняются напрямую заместителям и командуют более крупными отсеками внутри каждого отдела. Вся иерархия старших директоров, старших агентов и менеджеров на этом прекращается.

ОТДЕЛЫ МРИО

МРИО имеет 4 главных отдела, которые, в свою очередь, делятся на более мелкие отсеки, а также несколько различных региональных оперативных офисов. Эти офисы занимаются проведением операций агентства внутри и за пределами Федеративных Солнц. В отличие от МВР, каждый отдел МРИО имеет свой собственный аналитический, электронной разведки, специальных операций и другой специального назначения персонал, что позволяет каждому отсеку в случае необходимости заниматься всеми операциями полностью автономно.

До начала клановских войн директор МРИО Коул Вильямс был полковником ВСФСл, и ходят слухи, что он был региональным заместителем директора МВР, прежде чем вышел в отставку, когда на трон на Новом Авалоне возшла архонт Катерина.

Бюро внутреннего расследования

Хотя настоящий размер всех отделов МРИО держится в тайне, бюро внутреннего расследования (БВР) считается самым крупным, поскольку задачей этого отдела является мониторинг всех Федеративных Солнц. Персонал БВР расследует все заявления о коррупции и правонарушениях внутри бюрократического аппарата государства и следит за средствами массовой информации и всеми крупными группами антиправительственных или других мятежных течений. БВР также занимается негласными проверками правительственных служащих и представителей знати, имеющих доступ к секретной информации.

Технически этому отделу запрещено проводить расследования или осуществлять иную шпионскую деятельность за официальными представителями или представителями знати без причины и особого разрешения, которое можно получить от директора МРИО (при поддержке юридического кассационного суда или, как минимум, регионального кассационного суда). Конечно, безопасность Федеративных Солнц стоит выше всего, и эти регуляции в прошлом – особенно во время Гражданской войны ФедСода – не единожды обходили.

БВР проводит и свои собственные операции – от расследования до арестов (или других видов лишения свободы), а это породило слухи, что данный отдел принимает участие в покушениях, похищениях людей и других нелегальных операциях. Хотя эти слухи лишь усиливают паранойю определённых групп, взявших на себя функции цензоров, ни действия БВР, ни влияние этих групп никогда не достигали уровня лиранских групп «□ариа» или «Хеймдалль».

КОМАНДОВАНИЕ МРИО

МРИО:

Коул Вильямс

Бюро внутреннего расследования:

Доминик Рейнольд

Контрразведка:

Сэнфорд Несбит

Тайные операции:

Мейсон Линдон

Службы сбора информации:

Шерилин Трезер



Контрразведка



Отдел контрразведки, или ОК (иногда известный как «Крысоловы»), изначально был подразделом БВР, став полностью самостоятельным во время 2-й Наследной войны. Отвечая за искоренение шпионов и других тайных групп, действующих на территории Федеративных Солнц, этот отдел в случае необходимости часто работает вместе с БВР, отделом тайных операций или даже подразделениями МВР. Чаще всего действуя вместе с БВР, ОК часто вызывают для пресечения угрозы со стороны террористических групп, которые сначала обнаруживает БВР.

ОК действует на всей территории Федеративных Солнц, отслеживая всех известных иностранных агентов и любых внутренних шпионов, которых можно завербовать.

Тайные операции



Отдел тайных операций (ОТО) отвечает за операции против иностранных держав, будь то целые государства или серьёзные неправительственные организации вроде крупных политических групп или межзвёздных корпораций. Большинство операций направлено на проникновение и подготовку информантов внутри целевых организаций. Персонал ОТО работает на дестабилизацию правительств, осложнение отношений между несоюзными правительствами, выполняет крайне рискованные рейды, проводит нападения на отдельные лица или места и дюжины других специальных операций. Поскольку их деятельность похожа на деятельность МИ4 и МИ6, это агентство часто координирует свою деятельность с данными отделами.

Службы сбора информации



Этот отдел отвечает за сбор разведанных и информации методами иными, нежели шпионы и информанты. Персонал этого отдела следит за всеми общественными передачами и сообщениями средств массовой информации по всей Внутренней Сфере на предмет интересных сведений. Вдобавок техники из этого отдела активно работают над дешифровкой и анализом шифрующих средств связи, особенно над перехваченными ГИГ-сообщениями.

На определённых пограничных мирах и в системах, где гражданские беспорядки угрожают безопасности государства, ССИ также имеет прослушивающие посты. Аналитики из этого отдела регулярно подают советы директору МРИО и Тайному Совету и тесно сотрудничают с персоналом МИ2 и МИ3 из МВР, выстраивая и отслеживая представление о текущем положении внутри Внутренней Сферы.

Региональные операции

Как и в случае с МВР, все операции МРИО проходят под руководством директоров региональных операций, которым дана власть наблюдать за любой активностью внутри оперативного театра, к которому они прикреплены. Каждый из этих директоров

подотчётен директору МРИО и Командной группе (частью которых они также являются). Согласно приблизительному политическому делению внутри государства, существует 6 регионов операций МРИО, но формирование Федеративного Содружества и его последующий распад привели к тому, что со временем эти регионы были изменены, чтобы это лучше соответствовало их операциям.

Каждая из этих 6 групп имеет штаб на определённой планете Федеративных Солнц и отвечает за дюжины звёздных систем. Шесть региональных командований находится на Аддиксе, Маркесане, Новом Авалоне, Новом Сиртисе и Робинсоне, при этом офис на Новом Авалоне отвечает за все операции за пределами Федеративных Солнц.

«МАСКИРОВКА» («МА СЫ ЦЗЯ ЖО НА»)



Нижеследующий отчёт был перехвачен нашими агентами на Хайшире (Highshire) (по вполне понятной причине). Подпись с помощью вериграфа подтверждает, что от исходит от самой Кали Ляо, хотя я до самой смерти буду ломать голову над тем, какая у неё связь с Сент-Джеймсом. — КТ

Достопочтенный Камерон!

Я сожалею, что в нашей предыдущей переписке я забыла предоставить свежую информацию о состоянии капелланского разведывательного агентства, что пополнило бы наш материал о капелланских силах. По причинам, которые я не могу понять, стало ясно, что некоторые из моих бывших последователей недопонимают природу моей просьбы и отказываются предоставить некоторые наиболее лакомые кусочки информации. Однако уверяю Вас, что это скорее нерадение, чем намеренное вредительство.

Информация вновь дана в виде прикрепленного отчёта, что должно продемонстрировать наше намерение выполнять заключённое нами тайное соглашение, и я уверена, что это пойдёт на пользу делу, поскольку мы противостоям тем, кто угнетает наш народ и меня лично. В конце концов, через понимание этого мы достигнем более высокого уровня просвещения, а поскольку мы стоим на пороге великого Восхождения, Вы найдёте, что Конфедерация — это ценный союзник!

С любовью,

Кали Ляо, 27 сентября 3067 года

ЭВОЛЮЦИЯ «МАСКИРОВКИ»

Капелланская «Маскировка» — это вошедшая в поговорки загадка, покрытая завесой тайны, что касается не только её действий, но и её мотивации. Хотя большинство самых непонятных моментов в прошлой деятельности этого агентства «обязано» наставлениям колоритных канцлеров, даже сегодня бывают времена, когда активность «Маскировки» варьируется от безжалостно эффективной до необъяснимо непредсказуемой.

История «Маскировки» начинается с «Деймосов», своих предшественников давно минувших дней Капелланской Гегемонии. Изначально задуманное как цензорское бюро, «Деймосы» быстро превратились в эффективное тайное полицейское агентство, отвечающее за защиту Гегемонии от внутренних и внешних врагов. Со временем «Деймосы» стали отдельным очень важным винтиком в машине капелланского государства, сильно опиравшегося на ведущих магнатов Гегемонии с самым минимальным недосмотром за ними. Такая уверенность привела к увеличению бюджета и вербовке новых рекрутов, т.к. росло и влияние Гегемонии, но это стало также и причиной роспуска «Деймосов», поскольку вражеским агентам оказывалось просто проникнуть в это агентство. К концу правления Франко Ляо в качестве канцлера «Деймосы» оказались настолько наводнены иностранными оперативниками, что хваленая эффективность этого агентства была безнадежно утрачена, а витавшая внутри агентства паранойя парализовала тех немногочисленных людей, которые не хотели связываться с деньгами иностранных государств.

В 2396 году канцлер Курнат Ляо решил, что пришло время перетрясти «Деймосов» и создал экспедиционный корпус, чьей единственной задачей было исследование и оценка текущего состояния агентства. Взяв в качестве названия слово из русского языка, имевшее несколько значений (все они так или иначе имели отношение к тонкому искусству мошенничества), «Маскировка» изначально отвечала за искоренение вражеских агентов и предоставление капелланскому государству надёжной защиты от враждебных разведывательных агентств. Распространяя тщательно подобранные кусочки дезинформации и исследуя пути её распространения, «Маскировка» сумела обнаружить и уничтожить сотни двойных агентов в «Деймосах». Эти чистки настолько проредили это агентство, что «Маскировке» был дан зелёный свет занять её место в качестве разведывательного органа Конфедерации Капеллы.

Испытания преданности

Во время правления Алейши Ляо власть «Маскировки» несколько уменьшилась из-за не востребоваемости её услуг. Безразличие Алейши к сообщениям о перемещениях вражеских войск и её общее презрение к наступательным тайным операциям вызвало атрофию агентства, и её бюджет также сократился. Однако после смерти Алейши для «Маскировки» наступили ещё более тяжёлые времена, когда мантия канцлера перешла к Ардену Бакстеру.

В своё 10-летнее правление Бакстер систематически осуществлял чистку Конфедерации от всего, что хотя бы отдалённо было связано с семьёй Ляо. В большинстве случаев эта внутренняя кампания благодаря упрямству капелланской знати была безуспешной, но некоторые части Конфедерации – преимущественно армия и «Маскировка» – серьёзно пострадали от Бакстера. Бюджет «Маскировки» оказался крайне скуден, её задача снизилась до простого сбора информации, а новости об антиляоистских «народных фронтах» игнорировались. Как обнаружилось позднее (несмотря на усилия канцлера скрыть правду), это антиляоистское народное движение финансировалось самим Арденом Бакстером, и те немногие члены «Маскировки»,

которые оставались преданны семье Ляо, решили, что с них хватит – пришла пора действовать. Агентство дважды – посредством постстрекательских политических бунтов – безуспешно пыталось сместить Бакстера. Когда же эти планы провалились, они перешли к более прямым действиям. В 2425 году несколько агентов сумели одурачить пария Манью, психически неуравновешенного лейтенанта из «Горцев Марлона», подбив его на убийство канцлера Бакстера, когда тот направлялся к Дому Отпрысков.

Годы после Бакстера оказались благоприятными для «Маскировки», её власть и влияние росли. Однако эффективность агентства снизилась из-за его собачьей преданности семье Ляо. В лучшие времена «Маскировка» с жестокой эффективностью проводила капелланскую политику и сохраняла внутреннюю гармонию от имени канцлера. В худшие же времена её агенты сказали «да» убийству канцлера. Такое рвение любой ценой убить главу государства привело к тому, что во время правления Максимилиана Ляо для «Маскировки» наступили сложные времена.

До того, как он стал так называемым «Безумным канцлером», Максимилиан Ляо был известен как «Эльдьябло», быстро снискав репутацию расстреливающего (или, как минимум, угрожающего этим) тем посланцам, которые доставят ему плохие новости, независимо от их ценности или преданности гонцов. Так было и во время его правления, когда многообещающий оперативник «Маскировки» по имени Цзнь Шан завербовал молодого дэвионовского МехВоина капелланского происхождения, который после того, как его военная карьера была позорно прервана, принародно обернулся против государства, в котором он вырос. Это вынудило Шана вывести этого воина на Сиан, где он был встречен с распростёртыми объятьями и стал одним из ближайших советников Максимилиана Ляо. Видя, что канцлер тешит своё самолюбие, «Маскировку» охватила всепоглощающая паранойя, усиливавшаяся тем, что Максимилиан помог ещё одному дэвионовскому предателю достичь высоких постов. В своём поспешном желании разыграть карту «лизоблюда» канцлера Ляо, «Маскировка» вообще не заметила, что на самом деле она стала жертвой обмана, став – сама того не ведая – веткой МРЮ Федеративных Солнц.

Звали этого многообещающего МехВоина, конечно же, Джастина Сян.

СГОРАЯ ДОТЛА

В 3036 году Максимилиан Ляо – уже совершенно невменяемый – умер, его государство было развалено и находилось в хаосе, за 2 коротких года кровопролитных боёв 4-й Наследной войны его мощь сократилась вдвое. Его дочь, Кэндайс, сбежала со своим дэвионовским шпионом-любовником, прихватив с собой весь Договор Св.Ива, а разведка государства просто кишела внедрёнными агентами. Ещё одна его дочь, Романо, которая с конца войны де-факто была канцлером, после смерти отца приказала провести реформы, чтобы предотвратить дальнейшие инциденты типа Джастина Сяна.

Из-за её навязчивого желания усилить свою безопасность, агентство было разделено на отделы до такой степени дробления, что иной никто – кроме самых старших офицеров – не знал о деятельности других служб или агентов.

Романо ввела серию тяжёлых тестов, которые агенты должны были пройти, чтобы доказать свою исключительную преданность и любовь к Конфедерации. Те, кто не проходил эти тесты, подвергался жесточайшей чистке, а все уцелевшие оставались жить со знанием того, что штрафом за неудачные будущие миссии будет смерть. Хотя эти жестокие условия привели к удвоению назначений и в конце концов опять ввергли «Маскировки» в паранойю, они помогли агентству стать ближе к воли канцлера, также вынудив агентство повышать свою эффективность, быть гибче и лучше, чем до этого. Хотя эти чистки и паранойя в конечном счёте стоили «Маскировке» во время правления Романо способности осуществлять что-либо, кроме большинства оборонительных операций, безопасность Конфедерации в отношении иностранной разведки никогда не была столь мощной.



«СИНЬ ШЭН»

Приход к власти Цари-Цу Ляо ознаменовал собой более глубокие реформы для «Маскировки». Уйдя от строгого деления на отделы, введённого Романо, агентство вернуло себе способность действовать и в других – кроме оборонительного – направлениях. Официально провал более не влёт за собой наказание смертью, и агентство вернулось к своей старой задаче: защищать Конфедерацию Капеллы от врагов, как внутренних, так и внешних. Цари-Цу даже увеличил оперативный бюджет «Маскировки» с целью улучшить её подготовку и оснащённость, повысить эффективность её служб полевых оперативников и аналитики и расширил её задачи, поручив агентству

подстрекать к мятежу бывшие капелланские планеты, захваченные во время 4-й Наследной войны.

Хотя реформы Цари-Цу Ляо придали «Маскировке» более приятный облик, было бы глупостью считать, что она стала не более чем крайне эффективным агентством по сбору информации и тайным полицейским войском, как это было в последние дни «Деймосов». На самом деле нынешний канцлер Конфедерации Капеллы – при помощи «Маскировки» и «Коммандос смерти» – сумел вернуть большинство миров, потерянных во время последней войны и продолжил активную поддержку обширной сети повстанцев по всей Периферии и на дэвионовском фронте. Подозревают, что в Лиге Свободных Миров также действуют замаскированные капелланские агенты, защищая капелланские интересы против растущего агрессивного оппонента, и даже существуют свидетельства того, что преданные оперативники Цари-Цу Ляо упорно работают над задачей усиления своего влияния над периферийными союзниками. Хотя эпоха Романо, когда агентство было разделено на отделы, миновала, достаточно курьёзно видеть, что во многих случаях «Маскировка» по-прежнему кажется не полностью информированной обо всей своей текущей деятельности, а это наводит на мысль, что Цари-Цу Ляо сам разыгрывает те карты, которые ближе к нему.

СЛУЖБЫ «МАСКИРОВКИ»

«Синь Шэн» канцлера Цари-Цу Ляо породил в «Маскировке» наименования отделов, что придало им при титуловании колорит культуры Хань, что ещё больше подчёркивает преданность агентства своему служению и лично канцлеру. Однако достаточно курьёзно, что эти перемены не коснулись наименования всего самого агентства, оно по-прежнему имеет русское происхождение.

«Ма Сы Цзя Жо На Дун Ши Бу» (директорат «Маскировки»)



Директорат «Маскировки» – это служба главы всего разведывательного сообщества Конфедерации – кроме самого канцлера, естественно. Директор агентства лично отчитывается перед канцлером за действия своего агентства, и поэтому имеет доступ к нему в любое время.

Директор также обычно принимает участие в стратегических встречах с канцлером и сан-цзян-цзюнем Талоном Заном, информируя их обоих о текущем состоянии Внутренней Сферы и деятельности «Маскировки». Директору подчиняются все командиры служб, а он выходит на контакт с канцлером только тогда, когда ему поступает задание, касающееся канцлера и Конфедерации.

Главы отделов представляют полную картину всех аспектов своих организационных планов командирам служб, которые, в свою очередь, должны получить одобрение всех своих запросов у директора.

Уходя от прошлого, в распоряжении у агентов «Маскировки» теперь имеются некоторые средства для маневрирования, чтобы они могли успешно справиться со своими задачами, и их – в большинстве случаев – неявно поощряют проявлять инициативу, если того потребует ситуация. Балансирование это очень тонкое, поскольку все отклонения от полученных приказов должны быть задокументированы и одобрены вышестоящими начальниками.

«Хуан Ди Ши Чжэ»



Бывшая Служба капелланских операций, «Хуан Ди Ши Чжэ» («Рука канцлера») отвечает за сбор разведанных и шпионаж за пределами Конфедерации. Операции этой службы разделены между тремя различными отделами.

«Цзан шу ер» («Ухо канцлера») – один из крупнейших и самых надёжных отделов «Маскировки», что удивительно, если учесть капелланское недоверие к другим культурам. Отвечая за проникновение и сбор информации, врождённое недоверие капелланского народа к некапелланцам осложняет работу многих агентов, имеющих дело с сетью местных информаторов. Как результат, многие агенты становятся «спящими», тратя месяцы, если не годы, на разработку своего прикрытия – и своей культурной терпимости, – прежде чем приступить к выполнению поставленной задачи.

«Цзян шу цзяо чжа» («Хитрость канцлера»), до этого известный как отдел дезинформации, занимается распространением ложной информации и пропаганды в отношении агентов как внутри, так и за пределами капелланских границ. С годами «Маскировка» превратила распространение дезинформации в высокое искусство, вынуждая вражеские агентства тратить время и ценные ресурсы на проверку и сличение всех данных, полученных из капелланских источников.

«Цзян шу цзянь» («Меч канцлера») – это отдел тайных операций «Руки», он занимается наступательными миссиями – от диверсий и психологической войны до партизанских операций на близлежащих планетах и даже похищения людей и покушений (в случае необходимости). Агенты «Меча» – в некоторых случаях – это закалённые преступники, но большинство рекрутов – просто аморальные люди, чья «этическая гибкость» позволяет им осуществлять наиболее безжалостные миссии без страха или раскаяния.

«Хуан Ди И Чжи»



«Хуан Ди И Чжи» («Воля канцлера») известен гораздо больше, чем «Рука». Бывшая Служба специальных услуг, «Воля» выполняет роль службы внутренней безопасности «Маскировки». Фанатично преданные Конфедерации, агенты «Воли» готовы выполнить по приказу своего канцлера любую операцию и поддерживают власть капелланского правительства во всех трёх отделах.

«Цзан шу чжэ» («Щит канцлера») осуществляет карательные акции и идеологическую борьбу с повстанческим движением, всегда работая над подавлением внутренних беспорядков и защищая государство от вражеского проникновения. «Щит» действует быстро, но при выявлении и нейтрализации вражеских оперативников внутри Конфедерации не доходит до использования самых экстремальных мер. Если человека подозревают в шпионаже в пользу иностранного государства, «Щит» не более чем на месяц устанавливает за ним плотное наблюдение, собирая доказательства подозрений. К концу этого периода подозреваемый или арестовывается отделом, или слежка снимается. Если происходит арест, подозреваемый может быть подвергнут мучительному допросу с использованием всех известных технологических орудий пытки и психологических методов, чтобы расколоть шпиона.

«Цзан шу шэн» («Голос канцлера») – пропагандистский отдел «Воли», он издаёт все официальные сообщения, касающиеся событий внутри Конфедерации и остальной Внутренней Сферы. Эти сообщения, распространяемые через массу контролируемых «Маскировкой» новостных агентств, могут прикрываться любой тактики – от тонких намёков до откровенной лжи, всё это делается с целью обеспечить всеобщую преданность граждан своему канцлеру. Недавний успех движения «Синь Шэн» позволил «Голосу» воззвать к патриотизму капелланских граждан, сыграть на врождённых инстинктах гордости и превосходства капелланского народа над «варварами», постоянно угрожающими их суверенитету.

Третий отдел «Воли канцлера» – это «Цзан шу чэн» («Глаза канцлера»), бывший отдел государственного наблюдения и культурного мониторинга. Как следует из его прежнего названия, «Глаза» отвечают за наблюдение за капелланским образованием и промышленными объектами, бдительно высматривая антиправительственные акции или разговоры.

Военные наблюдатели (политические офицеры) для «Глаз» несут такую же ответственность, но только их задача несколько шире – они вдобавок высматривают признаки «синдрома безнадежного сражения», пережитка феномена эпохи Романо Ляо, во время правления которой капелланские граждане, солдаты или оперативники шли на самоубийство, не желая отвечать за последствия провала. Военный персонал, выдающий признаки этого синдрома, снимается со своих позиций и подвергается терапии, а затем получает медзаключение, что предотвращает снижение эффективности их подразделений на поле боя.

КОМАНДОВАНИЕ «МАСКИРОВКИ»

Директор «Маскировки»:
гражданка Нэнси Бао Ли

«Хуан Ди Ши Чжэ»:
гражданин Аарон Вард

«Цзан шу эр»:
гражданин Хюнь-Ки Такео

«Цзан шу цзяо чжа»:
гражданин Свен Боркавич

«Цзан шу цзянь»:
гражданка Лавина Гастингс

«Хуан Ди И Чжи»:
гражданин Томас Джарра

«Цзан шу чжэ»:
гражданка Захра Санора

«Цзан шу шэн»:
гражданка Шейминг Сюань Лок

«Цзан шу чэн»:
гражданин Михаил Зигмунд

«Коммандос смерти»:
цзян-цзюнь Майкл Хюнь-Цей

«Сы Ван Тэ □ари Дуй» («Коммандос смерти»)



«Коммандос смерти» на самом деле не являются частью «Маскировки», но они прочно связаны с вооружёнными силами Конфедерации. В действительности между «Коммандос» и «Маскировкой» существуют серьёзные трения, вызванные преимущественно уверенностью последней в том, что первые в один день захотят заменить их собой. Однако вражда между «Маскировкой» и «Коммандос» гораздо глубже, чем можно было бы ожидать от профессиональной зависти, распространённой из-за стычек военных и гражданских тайных операций. Ещё со времён катастрофы с Джастином Сяном, когда «Коммандос» понесли колоссальный урон из-за проникновения «Маскировки», отношения между этими агентствами остаются холодными.

«Коммандос» служат личной гвардией канцлера, а также элитным секретным армейским войском. Их оперативники обучены всем формам боя — от различных военных искусств до мелкомасштабной войны БэтлМехов. «Коммандос смерти» избраны за свою фанатичную преданность самому канцлеру, а также свою военную доблесть.

Достаточно интересно, что именно «Коммандос смерти», а не «Маскировка», были наиболее энергичными в марке Хаос, ещё со времён прихода к власти □ари-Цу активно поддерживая партизанские операции в районах Сарны и Тиконова. Хотя в этом регионе «Маскировка» тоже является весьма активной, тенденция такова, что «Коммандос» и «Маскировка» избегают взаимодействия, что осложняет канцлеру тихое, но эффективное выполнение своих задач в данном регионе.

[Этот логотип, лишь недавно замеченный в одной или двух захваченных корреспонденциях, явно каким-то образом связан с «Коммандос смерти»; какова цель этого, или почему «Коммандос» обнародовали свой новый секретный опознавательный знак, остаётся непонятным. — КТ]

SAFE

Кому: Карадоку Тревене, командование разведки СОЗЛ

От кого: Виктора Штайнера-Дэвиона, военного прецензора (КомСтар)

Дата: 19 октября 3067 года

Док!

Многие благодарны Вам за краткий обзор SAFE. Хотя я не могу лично прокомментировать предоставленную Вами информацию, Изида сумела дать представление об этой организации, её истории и — что, возможно интереснее всего, — её внутренней политике.

Я знаю, что во время моего пребывания в должности Первого принца имела тенденция клеветать на SAFE, выставляя агентство бедным собратом разведывательных агентств Внутренней Сферы, эта организация была расколота внутренней политикой и амбициями фракций. Им явно не достаёт хладнокровной безжалостности СВЕ, ЛРК или «Маскировки», особенно в

спецоперациях, но под их неброской активностью скрывается внушительная разведывательная и аналитическая организация, особенно в сферах экономики и политики. Более того, будет грубейшей ошибкой недооценивать нынешнюю организацию только потому, что она так позорно провалилась во время 4-й Наследной войны, позволив Федеративному Содружеству практически бескровно завоевать более дюжины □арианску миров. Андуриенская война и приход к власти Томаса привели к серьёзным изменениям как в судьбе организации, так и в ВЛСМЮ а альянс с ROM «Слова Блейка» — одним из наиболее мощных разведывательных агентств Внутренней Сферы — за последние 15 лет позволил SAFE перенять опыт этой организации, хотя уже появились признаки — и число их увеличивается — того, что между этими агентствами растут трения.

Способность SAFE может оказаться неоценимой в нашей Новой Звёздной Лиге, но не только потому, что эта организация находится к блейкистам



ближе всех. Томас и я редко видимся с глазу на глаз, но я уверен — и Изида подтвердит это, — что он

согласится работать с СОЗЛ. Это — то, что придаст ноябрьской конференции Звёздной Лиги некий колорит.

Виктор

ИСТОРИЯ

Напоминая организацию из множества провинций, как сама Лига Свободных Миров, жизнь разведслужбы Лиги началась как собрание из отдельных агентств, и в первые 45 лет существования этой нации некоторые из них работали вместе с друг другом, другие же часто преследовали свои собственные политические и региональные цели. Помня об этом, парламент в 2317 году одобрил (с трудом) формирование Национального разведывательного агентства (НРА), чтобы объединить массу разведывательных агентств, образовавшихся после Терранского кризиса. НРА активно проводило и иностранные, и внутренние операции, особенно против новорождённого Содружества Лир.

Смерть и возрождение

Сильно напоминая □арианску инфраструктуру, НРА вскоре оказалась опоясанной политической красной лентой и пререканиями. Её операции оказались под жёстким парламентским контролем — якобы для защиты прав государств-членов, которые перемешивали политические и внутренние операции. Правила, которых придерживалась НРА в своей деятельности, превратили его в не более чем прославленное полицейское войско. В ответ на это НРА разработала методы, предназначенные для обхода в своих акциях законодательных и политических ограничений, в то же самое время скрывая стоимость своих операций за фальшивыми счетами.

Во многих отношениях это происходило при соучастии некоторых $\square$ арианску администраторов (стремившихся высвободить НРА из тисков парламентской политики), но вскоре это превратилось в систему взяточничества и коррупции, при которой члены НРА работали в основном для достижения своих собственных целей и целей тех, кто их спонсировал. Эта система просуществовала более 40 лет, но в конце концов незаконные излишества агентства привлекли внимание многочисленных $\square$ арианску средств массовой информации и к последующему скандалу, который привёл к череде уходов в отставку и показательных судов. В 2631 году парламент приказал распустить НРА, а вместо него сформировать другое агентство, названное – по теперь уже неизвестным причинам – SAFE.

Эта новая организация тесно сотрудничала с агентствами Звёздной Лиги и соседних государств (вроде Лиранского разведывательного корпуса), быстро развевая образ своего коррумпированного предшественника. Однако потребовался внутренний кризис – так называемый «Бич Смерти» и практически полное уничтожение семьи Марики в 2678 году – чтобы упрочить репутацию SAFE. Оно сыграло жизненно важную роль в раскрытии террористов и их связей с семьёй Селажей, и в последующие годы стало инструментом в долгой охоте за членами регулусской правящей фамилии. Однако соучастие SAFE в раскрытии политических структур устроило не все государства-члены Лиги, обвинивших их в политическом сговоре с Содружеством Марика. Тем не менее, парламент не имел другого выбора, кроме как одобрить действия агентства. Поступив именно так, они позволили SAFE получить власть, не имевшую аналогов в истории ЛСМ.

Мрачные дни

Возникшее после Селажского кризиса полицейское государство (де-факто) привело к тому, что влияние SAFE распространилось по всей Лиге. Когда SAFE преследовала врагов государства, гражданские свободы забывались, и в 2680 году генерал-капитан Джеральд Марик, параноик и мстительный человек, позволил агентству сбрызнуть под наблюдение любого гражданина ЛСМ, если он был замешан в «подозрительной деятельности». Хотя многие агенты использовали эти возможности для защиты государства (как это и предполагалось), не менее многочисленны были и те, кто злоупотреблял своим положением и строил и укреплял свою собственную власть. Тем не менее, большинство граждан ЛСМ одобряло действия SAFE, позволив ему почти полвека продолжать действовать практически беспрепятственно. Наследник Джеральда, Элиза, пошла даже ещё дальше паранойи своего отца, посылая SAFE против всякой угрозы, мнимой или настоящей.

В хаосе и беспорядках, которыми был отмечен конец правления Элизы, SAFE встала на сторону генерал-капитана против парламента. Хотя это ставило их в номинально выигрышную позицию, реформированный парламент Законом о разведке от 2735 года настоятельно потребовал ограничения власти SAFE. Это привело к сокращению бюджета и личного состава агентства, а также сфокусировало его усилия на сборе разведданных об иностранных врагах ЛСМ, а не на внутренних. Этот Закон также передавал в руки SAFE большинство оборонительных разведывательных данных и их анализ. Хотя кое-кто в парламенте был обеспокоен этой подвижкой, такое

смещение в акцентах позволило агентству скрыть свою беспомощность.

Тени и война

В конце концов, смещение акцентов в деятельности SAFE принесло свои плоды, когда в результате Амарисовского кризиса рухнула Терранская Гегемония, и вся Внутренняя Сфера утонула в хаосе 1-й Наследной войны. Во время правления Кеньона Марика внутренние операции SAFE (кроме контрразведки) практически прекратились, т.к. агентство использовало любую возможность выступить против Содружества Лиры и Конфедерации Капеллы. SAFE доказало свою ценность уже на первых этапах этой войны, но в начале 29-го века стало ясно, что КомСтар манипулирует потоком сообщений в свою пользу, и это вылилось в открытый конфликт между ЛСМ и Орденем. К сожалению, ни генерал-капитан, ни SAFE не смогли исполнять свои функции, находясь под интердиктом КомСтара, и у Лиги не оставалось иного выбора, кроме как капитулировать. За ту катастрофу SAFE получило львиную долю позора, а её бюджет оказался настолько сокращён, что были свёрнуты даже зарубежные операции.

С 29-го по 30-е столетие агентство, что называется, хромало на обе ноги, но сумело вернуть к себе некоторое уважение, когда во время правления Самуэля Марика в 2930-х гг. помощник директора SAFE, Эрин Марден-Смит, воспользовалась семьями лишённых имущества воинов для шпионажа и диверсий в пользу Лиги. Однако SAFE по-прежнему испытывала недостаток финансирования и понесла ещё один удар, когда в 2987 году была застигнута врасплох дэвионовским «Глубоким рейдом». Это нападение высветило нехватку внимания к агентству со стороны $\square$ арианскую правительства, а также запустило череду политических заговоров – их кульминацией в 2988 году стала схема по свержению парламента. Этот период расхождения во взглядах привёл к значительному росту внутренней деятельности SAFE, включая и расследования в Войске Лиги Свободных Миров (ВЛСМ), а это привело к принятию Закона об ответственности и Закону о материально-техническом обеспечении в 2996 и 2997 годах соответственно, оба этих закона были нацелены на противодействие коррупции в военно-промышленном комплексе. Эти усилия привели к охлаждению отношений между армией и разведкой, но упрочили репутацию SAFE, а новый генерал-капитан, Янос Марик, увидел, наконец, что бюджет агентства и его личный состав должны быть увеличены. Это было весьма предусмотрительное решение.

Мечом

Гражданская война между Яносом и Антоном Мариками в 3014 году привела к громадному росту внутренней власти SAFE, т.к. принятые поправки к Закону о разведке позволили агентству практически беспрепятственно отслеживать в стране предателей. Единственной уступкой демократии было то, что парламент мог задним числом провести расследование и иностранных, и внутренних операций. Хотя это предусматривалось лишь как временное послабление ограничений операций SAFE, эпоха после гражданской войны выявила ценность агентства в деле раскрытия заговоров внутри Лиги, а также агентство превратилось в знатока манипуляций СМИ, а это помогало уже и самому агентству, и генерал-капитану.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА SAFE

Директор SAFE:
Вильсон Черенков

**Помощник директора (ПД),
анализ:**
Беатрис Сиблейрас

**Заместитель ПД, сбор
разведанных:**
Джон Франклин

**Заместитель ПД, активный
анализ:**
Ники Манон

**Помощник директора, тайные
операции:**
Парминдер Рой

Командир, «Орлиный корпус»:
генерал Майкл Калленберг

Командир, «Мрачные тени»:
войсковой командир Анна-Мария
МакКормак

**Помощник директора,
контрразведка:**
Андрей Тошак

Крайне неудачное участие Лиги в 4-й Наследной войне подорвало доверие к SAFE, чей возобновлённый упор на внутренних делах произошёл за счёт сокращения зарубежных операций. Вдобавок Андуриенский мятеж и 10-летний конфликт по возвращению этой заблудшей провинции в лоно Лиги практически не помогли поправить расшатанный авторитет, особенно после провала SAFE, когда агентство не сумело защитить Яноса Марика от бомбы убийцы и не сумело предсказать судьбу Томаса Марика. Во многих отношениях шельмование SAFE в той войне было неоправданным – главную роль в конфликте играли разведывательные операции, но внимание общественности привлекли лишь очень немногие из них (или хотя бы парламента – после Закона о внутреннем чрезвычайном положении от 3030 года и Дополнения к Закону об объединении от 3037 года). КомСтар, благодаря которому выжил и появился Томас, стал близким союзником Лиги и SAFE, предложил помочь своими зарубежными разведывательными возможностями – как пассивными (в виде приоритета в коммуникациях), так и активными (сбор разведанных силами ROM), – особенно против своего заклятого врага, Федеративного Содружества.

Новый альянс

Клановское вторжение вынудило Лигу заключать союзы с другими государствами Внутренней Сферы – даже со своими историческими врагами, Конфедерацией Капеллы и Содружеством Лиры. Эти новые отношения были бы крайне полезными, если бы не были прохладными. Лига обижалась на то, что новые «союзники» «используют» её, особенно ФедСод, который де-факто вымогал у генерал-капитана необходимую производственную помощь. Однако, хотя отношения с ФедСодом и оставались холодными, а отношения с историческим союзником, Синдикатом Дракона, охладились, Лига нашла неожиданных новых друзей в лице Конфедерации Капеллы, и совместные планы этих государств зашли настолько далеко, что они договорились о женитьбе между канцлером $\square$ ари-Цу Ляо и Изидой Марик. Тем не менее, генерал-капитан не доверял капелланскому канцлеру, и хотя и союзничал с Конфедерацией,

большинство усилий SAFE было нацелено на сдерживание агрессивной капелланской «Маскировки».

Помощь в этом направлении и другие предложения пришли с неожиданной новой стороны. После Битвы за Токкайдо внутри КомСтара произошёл раскол, и большинство традиционалистов – включая и большинство ROM, его превосходного разведывательного агентства, – оказались как беженцы в Лиге. Хотя это привело к множеству трений, союз «Слова Блейка» и ЛСМ также привёл и к взаимному обогащению ROM и SAFE, а это – к радикальному повышению умений и способностей разведывательного агентства Лиги. Обе организации наперебой старались привлечь внимание генерал-капитана, и многие годы Томас отдавал предпочтение не SAFE, а «Слову Блейка»-ROM'у, используя его для сверки данных из SAFE и даже использовал для выполнения множества зарубежных операций ROM, а не собственные источники Лиги.

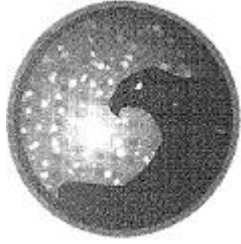
Однако в последние годы эта вражда приняла мрачный оборот – ходят слухи о росте трений между SAFE и «Словом Блейка»-ROM. Виноват в этом по большей части директор SAFE Вильсон Черенков, который инструктирует своих подчинённых для независимого от блейкистского агентства действия по причинам, которые пока ещё не ясны. Со своей стороны, ещё со времён прихода на пост военного прецедента Камерона Сент-Джеймса, ROM сам стал понемногу дистанцироваться от Лиги и генерал-капитана в особенности. Причины такого столь странного поведения также неизвестны.

СЛУЖБЫ SAFE

SAFE имеет 3 принципиально отличающихся службы, каждая из которых подчиняется помощнику директора, который отчитывается перед директором SAFE (который, в свою очередь, отвечает перед генерал-капитаном и парламентским Комитетом по надзору за разведкой). Это служба анализа, служба тайных операций и директорат контрразведки, каждая из них имеет массу подразделов. Вдобавок, каждая служба имеет множество региональных офицеров, которые служат как специалисты и наблюдатели за крупными регионами и государствами-членами ЛСМ вроде Регула, Андуриена и Ориенте.

СЛУЖБА АНАЛИЗА

Крупнейший отдел SAFE, служба анализа охватывает и зарубежные, и внутренние операции. Большинство её членов – полевые агенты, отвечающие за сбор информации о Лиге и её соседях, но этот отдел также характеризуется существенной численностью аналитического отдела, основанного на нескольких региональных центрах, а центральный командный центр находится на Атрее (Atreus). Внутри службы анализа существует два подразделения, действующих преимущественно независимо друг от друга, каждый из них подчиняется своему собственному помощнику директора.

Подотдел сбора информации

Имея агентов на всех ☐арианску мирах и на многих мирах близлежащих государствах, подотдел сбора информации – крупнейший в SAFE по величине. Многие его оперативники ведут пассивную работу, ведя – зачастую вместе с другими круглосуточными занятиями – мониторинг местных средств массовой информации и отправляя информацию в аналитические центры. Этот подотдел также имеет в своём составе специальных оперативников разведки – в просторечии шпионов, – чьей работой является сбор информации путём проникновения или развала иностранных (и, иногда, внутренних) организаций. Однако большинство этих оперативников принадлежит к службе тайных операций. Большинство агентов подотдела работает по одиночке, что является источником мифа, что оперативники SAFE – плохие игроки в команде.

Подотдел активного анализа

Базируясь на группе ключевых миров (вроде Андурiena, Тамаринда, Стюарта и Ориенте), чтобы анализировать региональную информацию, и имея штаб на Атрее, чтобы видеть «общую картину», подотдел анализа – дом для агентов SAFE, которые расследуют данные, предоставленные подотделом сбора информации (и которые, во многих случаях, направляют их действия). Некоторые аналитики являются универсалами, но большинство специализируется в определённых областях – вроде событий на отдельной планете и в отдельном регионе, в политике, экономике и/или технологии. Этот подотдел SAFE обычно работает небольшими группами, большинство из них ведут рутинный статистический и ситуативный анализ данных. Они являются работниками-методистами и превосходными командными игроками. В действительности их аналитические способности не имеют себе равных во Внутренней Сфере (превышая даже способности КомСтара), но зачастую ограничены действием (или бездействием) подотдела сбора информации.

СЛУЖБА ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ

Наверное, самый интригующий (и секретный) из всех отделов SAFE, служба тайных операций отвечает за широкий диапазон физических операций как внутри, так и за пределами Лиги. Их задачи варьируются от проникновения и шпионажа (когда менее искусных оперативников подотдела сбора информации оказывается недостаточно для нужд миссии) до убийств и диверсий. Также данный подотдел – так сложилось исторически – финансирует террористические группы в любой точке Внутренней Сферы, хотя такие действия (по меньшей мере, официально) с момента клановского вторжения замерли. Однако на практике спонсируемый SAFE терроризм жив-здоров и процветает, вгенты стали особенно активны в Конфедерации Капеллы и в государствах Периферии. Большинство оперативников этого подотдела

действуют в одиночку или небольшими группами, но существует и две весьма крупных организации, которым поручены совершенно отличные друг от друга операции.

«Орлиный корпус»

«Орлиный корпус» – это ультраэлитная команда спецвойск SAFE, её навыки и оборудование сопоставимы с «Бешеными лисами» Федеративных Солнц или ЭУКД Синдиката Дракона. Насчитывая всего 3 роты командос, это подразделение официально не существует, но стало «открытым секретом» ЛСМ – за время последних 10 лет после серии успешных миссий. Это базирующееся на Атрее подразделение набирает свой личный состав из сливок ВЛСМ и агентств по поддержке правопорядка вроде «КопСек» (федерального полицейского войска) и использует новейшее (во многих случаях даже прототипы) оборудование.

«Мрачные тени»

Более открытый, чем «Орлиный корпус», «Мрачные тени» – это батальон Мехов, используемых SAFE для обеспечения независимого, мощного ударного войска для миссий, требующих силы, а не гибкости. Большинство членов этого элитного батальона является старослужащими из ВЛСМ, обычно прослуживших 1,5-2 года. Хотя подробности о миссиях «Теней» засекречены (они известны лишь генерал-капитану и членам Комитета по надзору за разведкой), имеется достаточно информации (утечка), всячески подкрашивающей публичный имидж этого подразделения. Имеется череда освещённых операций с ключевым участием «Теней», включая и то, что её членов подвергают крайне жёсткому отбору.

СЛУЖБА КОНТРРАЗВЕДКИ

Самая засекреченная из служб SAFE, отдел контрразведки пронизывает всё лиговское общество, отвечая за его защиту от иностранных и внутренних угроз. Некоторым агентам поручено обнаруживать агентов иностранных держав и предпринимать действия по мониторингу (или нейтрализации, если необходимо) за их деятельностью. Другие же занимаются искоренением внутренних угроз правительству, как политическому, так и экономическому. Большинство этих оперативников находятся на обычной службе, скрывая за нормальной жизнью свои связи с директором контрразведки. Однако некоторые «охотники за внедрёнными агентами» высокого уровня открыто работают на Лигу как отвлекающий эффект для практической контрразведки. Особенно падки на это оказываются правительства Регула и Андурiena, но недавние политические подвиги привели к мониторингу за большинством членов семьи генерал-капитана, включая ☐ариа Руссет-Марик и семью Терезы Бретт-Марик. Агенты контрразведки также известны своими стычками внутри Лиги с агентами блейкистского ROM, и ходят слухи, что некоторые элементы директората контрразведки могут оказаться более преданными своим прежним целям, чем правительству на Атрее.

ЛИРАНСКИЙ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ КОРПУС (ЛРК)

Кому: генералу Карадоку Тревене,
Командование разведки СОЗЛ
От кого: адепта Мю-VI Франсэза ЛюБека
Тема: Обзор состояния ЛРК [[СЕКРЕТНО!]]

Добрый вечер, генерал!

Как Вы и просили, я отсылаю Вам мой рапорт о разведывательном аппарате Альянса Лиры, хотя я уверен, что Вы уже знаете большинство из того, что здесь изложено. Это – чисто академический отчёт «Ордена», и, конечно же, я предупреждён о Вашем лиранском происхождении, поэтому если рапорт, по Вашему мнению, несколько отклонится от истины, а Вы знаете, что это правда, пожалуйста, внесите соответствующие коррективы. Как всегда, мы вели своё расследование как можно более аккуратно. Однако, если вкратце, всё по-прежнему неспокойно.

Имея во Внутренней Сфере давнюю репутацию одной из старейших и самых надёжных тайных организаций, Лиранский разведывательный корпус часто спасал Дом Штайнеров там, где его военная машина не смогла достичь необходимых результатов. Хотя события последних лет потрясли основы этой организации, снизив после Гражданской войны её легендарную эффективность, ЛРК остаётся мощным сообществом, которое никак нельзя упускать из поля зрения.

Ф.ЛюБек



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

ЛРК был сформирован во время правления первой Катерины Штайнер, принявшей мантию архонта Содружества Лиры.

Созданное для защиты Содружества вообще и семьи Штайнеров в частности, это агентство поначалу задывалось как средство защиты от всех невоенных нападений. Однако уже первые годы существования ЛРК были отмечены несоответствием порученным задачам, поскольку агенты с трудом адаптировались к изменяющемуся облику Внутренней Сферы. Агентству потребовалось 6 лет, чтобы внедрить агента на завод Терранской Гегемонии по производству БэтлМехов на Гесперусе II, прежде чем командос ВССЛ совершили, наконец, туда рейд, захватив чертежи для *Maskie*.

Но успех того рейда командос в последний раз доказал, что ВССЛ лучше ЛРК, т.к. обширная и интенсивная подготовка агентства помогла ему серьёзно повысить свою эффективность.

Первые годы: ЛРК в обороне

Изначальная обязанность ЛРК – защищать архонта и семью Штайнеров – несколько веков характеризовала их как разведывательное агентство. Вместо того, чтобы осуществлять сложные операции против враждебных государств, наибольший успех организации принесли обнаружение и нейтрализация угроз внутри Содружества. Например, ЛРК стало надёжным инструментом в деле оправдания герцога Рейнольдса Фатимского, которого в 2467 году обвиняли в покушении на архонта Алистера Штайнера. Помогая доказать невиновность Рейнольдса, действия ЛРК положили конец гражданским беспорядкам, вызванным конфликтами между сторонниками Рейнольдса и его противниками.

В 2592 году ЛРК вновь доказала свою ценность, выяснив, что Управляющий комитет Генеральных Штатов был виновен в похищении пока ещё не вступившего в должность архонта Кевина Динесона. Эта акция помогла подавить кризис, начавшийся, когда тогдашний архонт Виола Штайнер-Динесон, реагируя на слухи о похищении, впала в ярость берсерка, что едва не привело к внутренней войне среди крупнейших семей Содружества.

Не все операции ЛРК того времени осуществлялись внутри Содружества, но они, вообще говоря, были предпосылками к более крупным успехам. Из-за незаконного рейда оперативников «□ариа» на синдикатовский мир Вега в 2488 году общественное отношение к лиранской разведке стало таковым, будто она не способна вести эффективные операции против внешних противников. Этот рейд, стоивший жизни нескольким агентам, привёл к краткому – и частично общественному – спору между «□ариа», террористическим шпионским подразделением ЛРК, и остальной администрацией Содружества.

Наследные войны: ЛРК в наступлении

Во время Наследных войн ЛРК проводил свои собственные многочисленные миссии против враждебных государств, особенно Синдиката Дракона и Лиги Свободных Миров. Хотя многие из этих операций выполнял «□ариа», нельзя умалять вклад и других отделов (вроде «Лознгрин» и «Норн»). Хотя в силу своей природы многие операции ЛРК остаются засекреченными – а некоторые никогда так и не будут обнародованы, – иные стали легендарными. Например, выведение из строя флота «прыгунов» Синдиката Дракона во время 4-й Наследной войны, совершённое агентами «□ариа» с использованием заплечных ранцев, позволявших летать, продемонстрировало, что нет ничего такого, что было бы не по плечу ЛРК.

Однако в первые годы 31-го века, во время правления архонта Алессандро Штайнера, операции ЛРК приобрели более зловещий оттенок. Вновь вернувшись к своей задаче охранять архонта и правящую линию Штайнеров, ЛРК использовал «□ариа» против □арианскую народа, поскольку увеличилось число гражданских беспорядков и бунтов, вызванных плохим управлением Алессандро армией. Чтобы поддержать мир, «□ариа» держал большую часть Содружества в состоянии жёсткого террора, проводя ночные рейды и арестовывая обычных граждан как «врагов государства».

Более того, агентство даже попыталось совершить покушение на популярную племянницу Алессандро, Катрину Штайнер, только лишь для того, чтобы навредить теневому агентству, известному как «Хеймдалль». Оказавшись у власти, архонт Катрина Штайнер приструнила ЛРК, особенно «□ариа».

Поскольку Федеративные Солнца и Содружество Лиры объединились в Федеративное Содружество, ЛРК становился всё более и более эффективным, осуществляя совместные операции и имея доступ к информации о других Наследных государствах благодаря новому совместному разведывательному формированию, известному как Разведывательный секретариат (также известный как РКФС). Хотя слияние двух агентств было предreshено, вопли с обеих сторон и существование веками в соответствующих регионах позволило ЛРК остаться преимущественно независимым агентством, но в составе секретариата. Это решение в годы после убийства Мелиссы Штайнер-Дэвион оказалось весьма удачным.



Разбитые мечты и новые начинания: ЛРК сегодня

Практически с того самого момента, как Катрина Штайнер-Дэвион захватила власть над лиранской половиной Федеративного Содружества и объявила в 3057 году об отделении Альянса Лиры, ЛРК и МРИО стали заклятыми врагами. Межагентский шпионаж вновь (а, может, и раньше) смешал все карты, и неожиданно бывшие дружественные агентства стали смотреть друг на друга как на шпионов и предателей. Генерал-командант Алисия Савинсон, глава «□ариа» при принце-архонте Викторе, свергла своего начальника, Карла Гарлбурга, чтобы получить контроль над всеми операциями ЛРК. Её приход к власти и её готовность следовать любым приказам от

архонта Катерины и Альянса в конце концов вернули агентство к дням Алессандро.

Чистки, в результате которых уничтожались агенты, лояльные или симпатизировавшие единому ФедСоду, ослабили ряды ЛРК, а отдел пропаганды круглосуточно работал над созданием образа Катерины как великодушного миротворца. Ходили слухи, будто Виктор был причастен к гибели своей матери, а агенты «□ариа» безжалостно выслеживали всех, кто публично сомневался в решениях архонта.

Пока брат Катерины был далеко, помогая одолеть Клань, агенты дома помогли уговорить регента, Ивонну Штайнер-Дэвион, оставить своё пост в пользу «Катрины», что распространило её влияние и на Дэвионовское государство. Тем временем ЛРК и агенты «□ариа» очерняли любые его военные достижения – будь то в войсках, которые Виктор взял с собой в клановское пространство, или же дома. На этот раз «□ариа», поступив как во время знаменитого рейда командос на Гесперус II несколько столетий назад, получили доступ к спецификации «Волчьих Драгун» относительно их лёгкого термоядерного двигателя. Архонта-принца Виктора Штайнера-Дэвиона, вернувшего во Внутреннюю Сферу через 2 года, едва признавали, поскольку на обоих тронах сидела его сестра.

Последовавшая вскоре Гражданская война затронула все слои общества, агенты с обеих сторон заявили о своей преданности той или иной фракции – как и большинство военных обоих государств. Дело сильно осложняло то, что вновь воскрес «Хеймдалль», решив вывести из-под контроля шпионские агентства ЛРК. С обеих сторон в боях погибли сотни – если не тысячи – агентов.

Итог этого сегодня ясно виден. Алисия Савинсон и многие из наиболее верных её сторонников в командовании ЛРК с одобрения архонта Петера Штайнера-Дэвиона предстали перед закрытым военно-полевым судом, их сняли с занимаемых должностей, заменив офицерами из числа более надёжных. Сами агентства, особенно отдел шпионажа, были резко ограничены своих действиях, а многие были реструктурированы, причём большинство операций было тщательно пересмотрено. С целью пополнения сильно поредевших рядов был увеличен приём новых рекрутов, но всё равно потребуется какое-то время, прежде чем ЛРК возобновит полномасштабные операции.

Общим результатом последних нескольких лет стал практически полный возврат ЛРК к давно позабытому периоду его становления. Операции были свёрнуты до такой степени, что ганетство вернулось к изначальной задаче – ЛРК сформировало тайную линию обороны государства и архонта. На данный момент детективы агентства нацелены почти исключительно на пресечение деятельности иностранных оперативников, хотя у некоторых отделов – более всего у «Норн» – возросла ответственность, в их ведении оказалось расследование множества «оборванных ниточек», оставшихся после Гражданской войны. Самые главные из них – это выяснение местонахождения нескольких подразделений, которые после сражений были обозначены как пропавшие без вести. Выяснение местонахождения и диспозиции таких активов – от военнопленных, явно имевшихся у противников во всех театрах военных действий (и прокатерининских, и провикторовских войск), до военных кораблей, необъяснимо пропадавших в обоих государствах, – получило высочайший приоритет.

КОМАНДОВАНИЕ ЛРК

Канцлер ЛРК:
генерал Саша Горж

«Норны»:
генерал-командант Джоанн Штраусс

Дипломатическая гвардия:
генерал-командант Кирстен Бирд

Дипломатический корпус:
генерал-командант Дамон Браун

«Лоэнгрин»:
генерал-командант Клаус Хирш

«Пропаганда»:
генерал-командант Табита Бьёрн

«Бондианы»:
генерал-командант Михаил Раппапорт

«Прыщедавы»:
генерал-гауптман Эндрю Редшторм

«Локи»:
генерал-гауптман Генрих Кинхмейер

Также было продолжено расследование относительно происхождения множества так называемых «фантомных подразделений», нападавших в регионах вроде Лионского Выступа, и того, кто же на самом деле начинал эти конфликты.

Поскольку операции были свёрнуты, а на смену пришло очень много новичков, весьма вероятно, что операциям агентства – как минимум, в ближайшем будущем, – серьёзно будет не хватать эффективности и качества. Однако ЛРК потихоньку находит новые источники, по мере возможностей восполняя недостатки лиранской армии. Более того, те оперативники, которые уцелели в обоих конфликтах и пережили последние чистки и расследования, на данный момент являются самыми элитными в агентстве. Уже по одной этой причине – если нет никаких других – Лиранский разведывательный корпус нельзя недооценивать, даже если он находится в ослабленном состоянии.

СЛУЖБЫ ЛРК

Лиранский разведывательный корпус делится на 6 главных отделов («Норны», Дипломатическая гвардия, Дипломатический корпус, «Лоэнгрин», «Пропаганда» и Шпионаж), каждый из них занимается определённой областью разведки. Небольшое, неофициальное центральное командование, управляемое архонтом и главой ЛРК, помогает координировать операции между этими службами, но все они в случае необходимости могут вести свои собственные, независимые операции.

«НОРНЫ»



«Норны», глаза и уши ЛРК, следят за всеми средствами связи и войсковыми перемещениями. Давно считающийся одним из наиболее требовательных в агентстве, этот отдел делится на подотделы – пассивного мониторинга (он отслеживает и анализирует все коммуникации внутри государства и за его пределами) и активного мониторинга (используется сеть полевых агентов и разведчиков).

Благодаря обширному использованию компьютеров и недолгому союзу с

ФедСолнцами этот отдел сейчас имеет доступ к ограниченной версии сети «чёрных ящиков», что позволяет им связываться в некоторых регионах даже без использования ГИГ-сети или «пони-экспресса».

К сожалению, ещё со времён распада Федеративного Содружества широкие возможности этого отдела – от электронной разведывательной сети до полевых оперативников – находятся под угрозой пересмотра. Распределяя информацию между ЛРК и МВР, этот отдел борется за «арианскую» своего влияния в областях, оставшихся за их бывшими союзниками. Генерал-командант Джоанн Штраусс, глава этого отдела, даже поговаривает о восстановлении диалога с сетями разведывательного агентства Федеративных Солнц – это поможет обоим агентствам и быстрее восстановиться, и затянуть брешь между бывшими государствами-союзниками.

ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ ГВАРДИЯ И ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ КОРПУС



Дипломатическая гвардия (ДГ) и Дипломатический корпус (ДК) – два наиболее жёстких отдела ЛРК. Агенты ДГ, отвечая в лиранском государстве за охрану важных людей, служат как комбинация телохранителей, транспортников или курьеров крайне засекреченной информации.

Тем временем ДК выполняет преимущественно социальные функции, часто появляясь как часть окружения для путешествующей знати или послов, и в то же время, установив контакты, собирает как можно больше информации. Также взяв на вооружение технику переговоров и шантажа, ДК неоднократно использовал и явно более тонкие решения, чем агентства вроде «Ариа» и «Лоэнгрин».

«ЛОЭНГРИН»



Антитеррористический отдел ЛРК, «Лоэнгрин», с момента распада Содружества принял участие во множестве операций. Оперативники «Лоэнгрин» вербуются детей-сирот (с малолетства) со всего «арианского» государства, они проходят интенсивную воспитательную программу, которая превращает их в безжалостных и фанатичных агентов, равных агентам ЭУКД Синдиката Дракона. Часто используемые против других «внутренних угроз», полномочия этого агентства во время Гражданской войны сильно расширились, и они стали тесно работать с «Ариа» над разгоном демонстраций и пресечением других «угроз национальной безопасности». На данный момент многие из этих чрезвычайных полномочий остаются в силе, и сейчас огромное количество оперативников «Лоэнгрин» находится в

регионе Остров Скай, где по-прежнему высоки сепаратистские наклонности.

«ПРОПАГАНДА»



Этот пропагандистский отдел ЛРК, некогда считавшийся по всей Внутренней Сфере самым мягким из-за рода своих занятий, подвергся радикальным переменам во время правления Катерины Штайнер-Дэвион. Уйдя от образа пассивного агентства, работающего по принципу невмешательства, что было крайне благоприятно для объединённого ФедСода, этот отдел в последние годы, после распада союза, занял более активную позицию. Их операции включают в себя утаивание «вредных» сообщений в средствах массовой информации, утечку вредной или дискредитирующей информации обо всех, кто высказывался против архонта, и координация с «□ариа» в области инсценировки событий или разоблачение антикатерининских элементов.

После Гражданской войны этот отдел претерпел одни из самых крупных перемен с целью восстановления потерь и возвращения к менее драконовским мерам, и на данный момент её детективы действуют так, чтобы излечить раны, нанесённые Гражданской войной.

«БОНДИАНЫ»



«Бондианы» — это вербовочный и подготовительный отдел шпионской службы ЛРК. Этот отдел не принимает активного участия в тайных операциях, вместо этого выполняя роль службы назначений и командной службы, сначала отыскивая новые таланты, а затем приспособливая их к нуждам □арианскую государства.

С момента опустошения рядов ЛРК в период Гражданской войны это агентство практически не было заметно, поскольку канцлер ЛРК Саша Горж потребовал, чтобы агенство временно отменило или понизило свои требования с целью более быстрого восстановления ЛРК.

«ПРЫЩЕДАВЫ»



Ещё одна служба шпионского отдела, «Прыщедавы» являются элитным войском ЛРК по карательным акциям и идеологическим борьбе с подстанческим движением, отвечая за защиту □арианскую государства от всех внешних агентов. Незадолго до Гражданской войны и во время неё это агентство — некогда нацеленное преимущественно на искоренение агентов Домомв Марика, Ляо и Куриты, — обратило свои усилия против оперативников МРЮи МВР, а также диссидентов, урождённых лиранцев. Часто тесно работая с «□ариа», «Прыщедавы» действуют с более широкими, оставляемыми на их усмотрение полномочиями. Сейчас, когда его несколько приструнили, это агентство находится под жёстким контролем, что ограничивает его текущую активность.

Принципиальной областью ответственности «Прыщедавов» остаётся выслеживание враждебных оперативников, хотя толкование, что именно подразумевается под «враждебными оперативниками», варьируется от иностранных агентов-разведчиков до прокатерининских сторонников в собственных рядах ЛРК. Эта

ответственность на данный момент привела к некоторой неразберихе в отделе, поскольку совмещение таких целей со строгими новыми директивами о поведении серьёзно замедляют всю работу.

«□АРИА»



Самый опасный и наиболее эффективный из шпионских отделов ЛРК, «□ариа» служит как собственная тайная полиция □арианскую государства, войско специального назначения и террористическая группа — всё в одном. Нередко направляемое против □арианскую населения, это агентство в числе своих задач имеет убийства, диверсии и самоубийственные нападения. В последние голы репутация «□ариа» постоянно ухудшалась, т.к. агентство слепо — и даже глухо — шло на поводу у личных амбиций архонта. Несколько урезоненный во время правления архонта Катрины Штайнер и остававшийся таковым при Викторе Штайнере-Дэвионе, достижения «□ариа» при архонте Катерине Штайнер-Дэвион стали чуть ли не легендарными, вынудив воскресший «Хеймдалль», таинственного противника агентства, сторониться официального □арианскую разведывательного аппарата.

«□ариа», подобно многим активным службам ЛРК, на данный момент, после Гражданской войны, проходит реструктуризацию. Согласно сообщениям, этот отдел также очень сильно пострадал, а многие прокатерининцы этого подразделения были изгнаны из него или до сих пор находятся под следствием.

«МИМИР»



Возможно, Свободная Расалхагская республика является самой уникальной из всех держав Внутренней Сферы, поскольку большинство её разведывательного аппарата возникло за несколько столетий до образования самой республики. — КТ

РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ

Конец 22-го и начало 23-го веков были отмечены массовой эмиграцией с Терры. Регион между областями, впоследствии ставшими Синдикатом Дракона и Содружеством Лиры, был заселён колонистами из скандинавских стран, сформировавших Расалхагский консорциум. Даже после того, как эта слабая конфедерация миров была поглощена Расалхагским княжеством, никакой нужды в разведывательном аппарате не возникло.

Всё изменилось в 2330 году, когда княжество стало целью Синдиката Дракона. После трёхгодичной кампании стало ясно, что конец княжеству близок. Но хотя княжество и проиграло войну, дух независимости в расалхагских жителях помог создать сеть информаторов, партизанских бойцов и курьеров. Названная «Мимир», эта организация стала даже ещё более эффективной, поскольку — как в теории Дарвина — менее талантливые гибнут.

В 2334 году оперативники «Мимира» обнаружили, что на Новом Бергане строят крупный склад снабжения для обеспечения наступления на Расалхаг. Видя, что это будет их последний шанс приостановить неминуемое наступление Дракона, Выборный принц Эрик Соренсон использовал информацию, предоставленную «Мимиром», для планирования отчаянной атаки. Нападение на Новый Берган сопровождалось мятежом, подготовленным «Мимиром», застав синдикатовский гарнизон врасплох, который погиб вплоть до последнего человека.

Захват крупного склада современного оружия преобразил расалхагскую войну. Эта кампания растянулась ещё на 20 лет, и даже после падения Расалхага, вплоть до 2367 года, синдикатовские гарнизоны ещё долго беспокоили нападениями партизан. Многие оперативники «Мимира» остались на свободе, передав свои умения новым поколениям мятежников.

«ТИР»

Синдикат смог захватить княжество, но сохранение контроля над ним требовало значительных военных и разведывательных активов. Постоянно возникали тайные организации, все они были посвящены делу высвобождения княжества из когтей Дракона. Поскольку большинство этих групп было слабым, СББ без особого труда подавило многие из них, но те, которые использовали систему «ячеек», оказывали постоянное сопротивление. Те из них, которые пережили внимание СББ, начали связываться друг с другом, сформировав зыбкий альянс, ставший известным как «Тир».

Это движение за независимость поначалу было столь фракционным и дезорганизованным, что вряд ли его можно было считать эффективным. На самом деле было множество завистников, которые сдавали Курите одну ячейку за другой. Потребовалось вмешательство постороннего агентства, чтобы, наконец, объединить различные группы сопротивления. В 3029 году Содружество Лирь пригласило на Тамар лидеров «Тира» на встречу, на которой Катрина Штайнер заручилась согласием бойцов движения сопротивления помогать лиранцам против куритян в обмен на признание Содружеством «Тира» как законного правительства расалхагского государства в изгнании.

После того, как «Тир» оказал помощь лиранцам во время 4-й Наследной войны, лидеры были взбешены, когда Содружество не вернуло под их контроль освобождённые миры, – пока Синдикат Дракона не отказался от контроля над остальными мирами княжества и не признал новую Свободную Расалхагскую республику, вынудив Содружество сделать так же.

РЕСПУБЛИКА

Хотя многие лидеры «Тира» остались в тени, в которой они прожили большую часть своей жизни, некоторые предпочли выйти из неё и окунуться в море политики. Уэланд Ребсамен организовал наиболее опытных оперативников «Тира» в новое военное разведывательное ответвление КунгсАрме.

Война ронинов застала «Мимир» врасплох. Всегда фокусируясь на освобождении расалхагских миров, у него вовсе не было времени развивать разведывательные активы в глубине синдикатовской территории. Однако, как только возник кризис, генерал Ребсамен поднял свой народ. Даже несмотря на то,

что канрей Теодор Курита уничтожил в синдикатовском пространстве склады ронинов, ударным командам «Мимира» поручили проникнуть во вспомогательные структуры мятежников в республиканском пространстве и совершить там диверсии.

Лишившись припасов, ронинские войска были обречены.

КЛАНЫ

В конце 3049 года на окраинах Периферии раздался рёв Кланов, и вскоре миры республики оказались охвачены сражениями. Оперативники «Мимира» сделали то, что они делали всегда: ушли в подполье, восстановив свои известные оперативные ячейки, и стали смотреть и выжидать.

К сожалению, этим разведывательным операциям всячески препятствовал КомСтар, который заключил соглашение с захватчиками. Он не только задерживал отправку сообщений, но и выдавал агентов оккупационным войскам. Но, как и в случае с СББ, который не смог сломать систему ячеек, КомСтар и Клань встретили такое же сопротивление «Мимира».

После первоначального наступления Кланов Призрачные Медведи совершили ужасную ошибку, оставив после передвижения к новым целям за собой совершенно невразумительные гарнизоны. Это предоставило ячейкам «Мимира» неожиданную возможность поднять народные восстания в тылу Медведей, который они считали безопасным. В нескольких случаях командам «Мимира» даже удалось захватить клановское оружие и обратить его против захватчиков, что вынудило Призрачных Медведей тратить драгоценное время и припасы на восстановление контроля над своими новыми владениями. Это побудило Медведей заключить контракт со Стальными Гадюками, которые предоставляли временные гарнизоны, пока Медведи углублялись во Внутреннюю Сферу.

Даже после поражения Кланов на Токкайдо и Великого Отказа оперативники «Мимира» продолжали действовать в клановской Оккупационной зоне, постоянно высматривая признаки того, что Клань закончили своё завоевание республики, или выискивая пути возрождения последних миров республики.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Свободная Расалхагская республика располагает двумя разведывательными агентствами. Меньшее из них – это разведслужба гражданского правительства, Расалхагское внутреннее разведывательное агентство (РВРА), которое отвечает в основном за поддержание внутренней безопасности и занимается крупными преступлениями, затрагивающими несколько расалхагских планет. Более крупное (но менее заметное) агентство – это военная разведка, также известная как «Мимир».

Военная разведка состоит из 4-х отделов, каждый из которых назван в честь одной из древних рун. Их сферы деятельности строго разграничены, но они также координируют многие операции, требующие талантов более одного отдела.

ТЕКУЩИЕ ОПЕРАЦИИ

«Мимир» всегда превосходно справлялся с миссиями на оккупированных территориях. Чтобы избежать обнаружения, выполнить поставленную задачу и уйти от плена, оперативники могут использовать своё знание местности и населения.

Вне традиционных расалхагских планет они действуют менее успешно.

Величайший актив в любой операции – это система ячеек, превосходно проявившая себя в период синдикатовской оккупации. Ячейка состоит из 4-6 человек, каждый из них обладает специальными навыками и прошёл обширное обучение смежным специальностям. Сломать систему ячеек сложно потому, что одна отдельная ячейка не знает о любой другой. Ячейка может действовать независимо или под управлением контролирующего её. Хотя этот человек может вйти на контакт с ячейкой, сама ячейка редко может сделать то же самое, поэтому даже если ячейка раскрыта, другие ячейки редко кажутся в опасности.

В клановских Оккупационных зонах операции «Мимира» на данный момент сфокусированы на сборе разведданных «Перта», поскольку многие операции совпадают с военными миссиями и рейдами на занятые Кланами миры. Однако недавние перемены в клановской политике привели к тому, что агентов «Перта» поощряют работать с Доминином Призрачного Медведя, где Клан явно начинает получать поддержку со стороны местного населения – не в последнюю очередь благодаря влиянию Звёздного Полковника Рагнара. Однако в Оккупационной зоне Волков, где крестоносные настроения Хана Влада Варда остаются прочными, миссиям агентства всё более и более начинают оказывать поддержку урождённые расалхагцы.

Хотя основные миссии сфокусированы на Кланах и внутренних угрозах, «Мимир» также отвечает за наблюдение за соседями – Синдикатом Дракона и Альянсом Лиры, где явно реакционные элементы могут или стать ценными союзниками в деле освобождения потерянных расалхагских планет, или опасностью, если посчитают остатки республики удовлетворительным утешительным призом за свои утраченные территории.

ВОЕННАЯ РАЗВЕДКА

Командование «Мимира»:
генерал Ганс Мон

Полевые операции («Пертра»):
оверсте Бьёрн Педерсен

Связь и сигналы («Ас»):
оверсте Анита Ольсон

Анализ данных («Тюрс»):
оверсте Джек Шаров

Контрразведка («Геоф»):
оверсте Долорес Брин-Котис

**РАСАЛХАГСКОЕ
ВНУТРЕННЕЕ
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ
АГЕНСТВО**
Директор:
Хьяльмер Кирх

Полевые операции («Пертра»)



Обозначаемая руной «пертра», служба полевых операций находится на кровопролитной передовой расалхагских разведывательных операций. Оперативники «Пертры» превосходно обучены выживанию на оккупированной территории, где они выполняют миссии вроде сбора разведданных, диверсий и покушений.

Самая ценная способность полевого оперативника – это знание и умение создавать ячейки сопротивления.

Связь и перехват сигналов («Ас»)



Этот отдел использует в качестве обозначения руны «ас». Отвечая за поддержание связи между агентами в поле – для этой задачи они используют всё: от высокотехнологичного оборудования средств связи по последнему слову техники до курьеров и голубей, – этот отдел также отвечает и за перехват и дешифровку вражеских сообщений, и за поставку оборудования и переправку личного состава.

Штаб «Мимира» находится на Карбале (Karbala), где располагается 2-й Каваллери. Оверсте Сигна Пегрем из 2-го наладила прочные отношения с «Асом», поскольку цена перехваченной ими информации практически столь же высока, как войсковая скрытность и засады.

Анализ данных («Тюрс»)



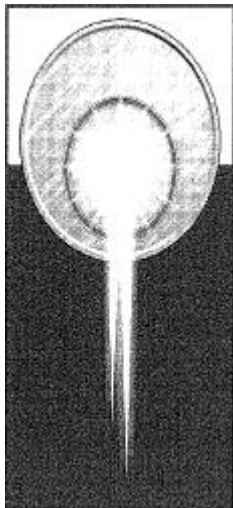
Отдел анализа данных в качестве своей эмблемы использует руны «тюрс». Аналитики «Тюрса» должны ежедневно сражаться с горами данных, предоставленных отделами полевых операций и связи. Другие отделы свысока посматривают на оперативников отдела анализа данных, поскольку они не подвергают свои жизни ежедневной опасности. Однако они забывают о своих жалобах, когда к ним приходит «Тюрс» с жизненно важными данными, которые должны привести миссию к успеху.

Контрразведка («Геоф»)



Главной целью этого отдела, «скрывающегося» за руной «геоф», является предотвращение получения Кланами информации о тех немногочисленных мирах, которые имеются у республики. Они также плотно следят за операциями КомСтара и «Слова Блейка» внутри республики.

«Геоф» имеет тесные связи с РВРА и агентствами по поддержанию правопорядка, т.к. пути их расследований часто пересекаются.



РОМ КОМСТАРА

И вновь источником нижеследующего рапорта является «Вульфнет». Не спрашивайте меня, как эти ребята узнали хотя бы половину того, что здесь приводится, но поскольку никакие другие разведывательные агентства, к которым у меня был доступ, не сумели опровергнуть эти сведения, мне остаётся лишь предполагать, что они в основном верные. Что же касается остальной части, то это относится к растущему беспокойству и «состоянию боеготовности» разведывательного КомСтара в отношении отступников из «Слова Блейка».

В «Вульфнете» и других местах ходит мнение, что оба Ордена вновь начали курс на столкновение. Если это так, то я думаю, что наиболее вероятным местом следующего удара блейкистов будет Токкайдо. – КТ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

В 2780 году, после освобождения войсками СОЗЛ Терры от узурпатора Амариса, ГИГ-сеть Терранской Гегемонии находилась при смерти. Совет лордов выбрал Джерома Блейка главой поредевшего министерства связи, поставив перед ним монументальную задачу – восстановить развитую сеть коммуникаций Звёздной Лиги (СКЗЛ, SLCOMNET).

Блейк был героем освобождения, одним из наиболее высокопоставленных офицеров СКЗЛ, переживших эпоху ужасного правления узурпатора. Он бок о бок сражался с Керенским, отдав своё знание сетей связи и координации освободительной кампании СОЗЛ, и перехвату сообщений от войск Амариса. Хотя он никогда не проявлял желания заполучить власть, некоторые Наследные лорды посчитали, что он представляет угрозу для их планов по захвату титула Первого лорда. Отказавшись от Керенского, лорды Домов обратились друг против друга, но все они позабыли об идеалисте Блейке, который, казалось, был с головой занят восстановлением разрушенных коммуникаций в бывшей Терранской Гегемонии. Предчувствуя гибель Звёздной Лиги и предвидя приход эпохи мрака, Блейк преобразовал министерство связи в новую организацию – КомСтар.

Благодаря операции «Серебряный щит», когда в этой комбинированной дипломатической и военной кампании Блейк превратил КомСтар в мощного игрока во Внутренней Сфере, одновременно с этим заявив о его нейтралитете и его исключительных правах на Терру. Шокированные лидеры Домов, слишком занятые своими собственными войнами друг с другом, не отвадались противиться ему. С началом Наследных войн Блейк обратил своё внимание на расширение и укрепление организации с целью сохранения высокой технологии до того дня, когда лорды Домов, наконец, захотят жить в мире.

Появление ROM

После того, как капелланские агенты попытались захватить контроль над ГИГ-станциями внутри своего государства, Блейку стало ясно, что одного нейтралитета недостаточно, чтобы сдерживать

амбициозных лордов Домов. Хотя он сам лично испытывал отвращение к насилию, Блейк видел необходимость в существовании гибкого и эффективного охранного войска, которое могло бы хирургически точно действовать в интересах безопасности КомСтара. Так родился ROM. Предназначенный только для чрезвычайного использования, ROM разработал тактику, нацеленную на обеспечение безопасности нейтралитета и неприкосновенности точных ГИГ-станций, управляемых КомСтаром, но последующие администраторы, начиная с Конрада Тойямы, навсегда изменили облик и КомСтара, и ROM'a.

При Тойяме КомСтар стал квазирелигиозным орденом, чтящим память Джерома Блейка и следующим его целям (согласно личным дневникам Блейка). ROM, его тайное агентство, стало одновременно и защитником, и внутренней «полицией нравов» КомСтара, подкреплённое видением и теологией Тойямы. В начале 2821 года нейтралитет КомСтара и роль ROM'a как войска только для самообороны оказались под сомнением, когда Орден вмешался в дела Лиги Свободных Миров, подтолкнув это Наследное государство вступить в 1-ю Наследную войну. Тойяма, явно верящий в мысль Блейка о том, что Внутренняя Сфера низведёт сама себя до состояния каменного века, надеялся, что втягивание Лиги в войну ускорит этот коллапс. А затем КомСтар, со своей монополией на высокую технологию, которую воюющие государства уничтожали в ужасающем темпе, остановит падение человечества.

Когда обнаружилась двойственность натуры КомСтара, это привело к обнародованию дел с Марином и теневой войне между ROM и SAFE, которая закончилась лишь после того, как годичный интердикт на связь вынудил генерал-капитана Томаса Марика пойти на мировую. С того инцидента активность ROM'a играет важную – чуть ли не неслыханную – роль в делах как КомСтара, так и всей Внутренней Сферы.

Мрачные времена

После так называемой «Комстаровской войны» против Дома Марика деятельность ROM'a по усилению администрации КомСтара лишь разрасталась. Операция «Планица», детище наследника Тойямы, примаса Раймонда Карпова, занесла меч над головами более чем 300 ведущих исследователей и учёных со всей Внутренней Сферы, целью этой операции был срыв технических разработок в Наследных государствах. Когда агенты ROM, узнав о «теневой войне» синдикатовской СББ, допустили утечку информации, полностью отдавая себе отчёт в том, что координатор Мийоги Курита из-за требования чести нападёт на своих соседей, началась 2-я Наследная война.

После того, как □арианску шпион проник в ряды Ордена, внутри организации ROM провёл серию «охот на ведьм». В ходе этих чисток было успешно уничтожено множество иностранных оперативников, а приверженность КомСтара мистическим обрядам лишь усилилась. Чтобы опередить терранское восстание против Ордена, ROM осуществил террористический акт – взрыв бомбы, – в результате которого были убиты тысячи гражданских и приглашённый прецентор, и обвинил в этом радикальную независимую группу, называвшуюся «Чёрный декабрь».

Во время правления Дуэита Курстина внутренние акции стали ещё более ожесточёнными, и эта паранойя привела к таким серьёзным чисткам – затронув высокие уровни и в крайних формах, – что ROM до тех пор, пока Курстин через год после своего прихода к власти не был убит, находился в состоянии внутренней войны.

В начале 30-го столетия примас Холлингс Йорк попыталась сдержать пыл ROM'a в пользу комстаровской Гвардии и милиции (ныне известных как КомГвардия). В то время операции ROM'a становились всё менее заслуживающими доверия и более расположенными к пресечению вражеской контрразведки. Казалось, Йорк хотела вообще распустить агентство, но в 2947 году её убили. Лишь приход к власти её наследницы, Адриенны Симс, у которой были видения о неминуемом вторжении откуда-то из-за Периферии, спас ROM от забвения.

Осуществив в 30-м и 31-м столетиях Дело Весёлого Роджера и операцию «Планица II», ROM вернулся к своим кампаниям убийств и подрывной деятельности – обе этих миссии имели своей целью посеять во Внутренней Сфере хаос и привести к упадку технологии. Однако то, что эти операции не завершились полным успехом, продемонстрировало, что ROM – хоть и грозен – пока ещё недостаточно надёжен.

Невзирая на это, к тому времени вековые усилия в достижении цели – развалить Внутреннюю Сферу – стали второй натурой ROM'a. Агентство допустило в остальных Наследных государствах утечку сведений о тайном сговоре между Домами Штайнеров и Дэвионов, вынудив их подписать в ответ на это Каптейнское соглашение. Во время 4-й Наследной войны агентов ROM'a использовали для замедления военной машины Дома Дэвиона, включая и удар по НАИН фальшивых «Коммандос смерти», нацеленный на уничтожение исследований известного модуля памяти, обнаруженного «Легионом Смертоносного Грэя».

После 4-й Наследной войны усилия ROM от имени примаса Миндо Уотерли по дальнейшему расколу Внутренней Сферы и приближению катастрофы продолжились, внося определённый вклад в формирование Свободной Расалхагской республики и выживание ОВСД в Войне 3039 года. Агентство даже вело тайную войну с МРИО Дома Дэвиона. Интриги Уотерли, казалось, не знали границ, но в 3049 году появились Клань, и её первым порывом было желание использовать этой новой силы для ускорения краха Внутренней Сферы.

Война с Кланами и её последствия

Соучастие ROM'a в кампании Уотерли – оказание Кланам помощи во время их Вторжения – закончилось постыдной операцией «Скорпион», в которой агентство попыталось усилить интердикт, наложенный на все ГИГ-станции по всей Внутренней Сфере. Эта операция – благодаря предупреждению агента СББ, внедрённого в Орден и занявшего там высокое положение, – позорно провалилась, а в это время КомГвардия билась за победу, за 15-летнее перемирие с захватчиками.

Провал «Скорпиона» и последующее смещение Уотерли, которую сменила Шарилар Мори, сопровождавшееся реформами военного прецедента Анастасия Фохта, привели к расколу между прогрессивными и консервативными элементами Ордена. Этот раскол породил фракцию «Слово Блейка», которая со статусом изгнанника оказалась в Лиге Свободных Миров под защитой генерал-капитана Томаса Марика. Массовое дезертирство серьёзно обескровило ряды ROM, который и без того пострадал от реформ. В годы после Токкайдо Мори и Фохт продолжили смещать КомСтар на более светский путь, это помогло бы Внутренней Сфере, а не осложняло ей жизнь, а также раз и навсегда положило бы конец клановской угрозе.

Однако «Слово Блейка» осталось силой, с которой прихотью считаться (даже невзирая на её первоначальную малочисленность). После раскола между агентствами ROM обеих сторон кипела тайная война, пока – ослабленные массовым дезертирством в «Слово Блейка» и узкой специализацией на Кланах – комстаровский ROM в 3058 году не был застигнут врасплох неожиданным нападением блейкистов на Терру; в удачно разыгранном блицкриге они захватили колыбель человечества.

Захват Терры оказался ужасным ударом по морали внутри Ордена, и ROM перенёс новую волну дезертирств. Однако оставшиеся крайне преданные члены добровольно взяли на себя задачу вывести новую организацию в будущее. Доказательство тому обнаружилось в прошлом году, когда агент комстаровского ROM передал данные о местонахождении клановских домашних миров, выданные отступником из Дымчатых Ягуров.

Нынешние события

С момента завершения клановской войны комстаровское агентство ROM вновь обратило своё внимание к «Слову Блейка». Теперь они столкнулись уже не с дезорганизованной бандой «безвредных фанатиков», а со сплочённой разведывательной силой с единой – хотя и таинственной – целью. Оказавшись перед лицом серьёзной угрозы, Виктория Паррдо, глава ROM, неустанно работает над улучшением возможностей своего агентства. Согласно некоторым её последним рапортам, агенты комстаровского ROM проникли в «Слово Блейка» на различных уровнях, а их компактные группы работают также в марке Хаос, на Периферии и даже на самой Терре – все они пытаются определить природу недавней активности блейкистов. Однако информации так и не поступило – это как минимум тревожный сигнал.

Сведения, недавно полученные нами – что служба ROM анализа информации привела в повышенную боеготовность отделы контрразведки, тайных операций и безопасности, и что как минимум по одному подразделению от отделов «Гнев Блейка» и «Валькирия» было развёрнуто в нераскрываемом районе, – ухудшают обстановку ещё больше. Эта тревога, кажется, связана с активностью блейкистов в районе марки Хаос, но подробности и в этот раз столь же отрывочны.

КОМАНДОВАНИЕ ROM КОМСТАРА

Директор ROM:

прецентор ROM Виктория Паррдо

Контрразведка (Мю/Дельта):

полупрецентор Мю/Дельта IX
Алекси Люченко

Дипломатические отношения

(Ро/Гамма):

полупрецентор Ро/Гамма XVII
Саша Ричардсон

Тайные операции (Ро/Ро):

полупрецентор Ро/Ро II Аника
Тревайн

Анализ информации (Мю/Мю):

полупрецентор Мю/Мю III Марко
Стефенсон

Клановское наблюдение (Ро/Хи):

полупрецентор Ро/Хи XV Муссад
Дегора

«Гнев Блейка»

(Дельта/Эпсилон):

полупрецентор Дельта/Эпсилон IV
Ларс Сьярдын

«Валькирия»:

полупрецентор Дельта/Кси VI
Мийоги Сулакко

Безопасность КомСтара

(Мю/Йота):

полупрецентор Мю/Йота IV
Корнелий Морриссон

ОТДЕЛЫ ROM'a

Комстаровский ROM после раскола разделился на две крупные организации: первая предназначена для чистки агентства от всех дореформационных настроений внутри КомСтара и для очистки его рядов от блейкистских элементов, а вторая – для прикрытия потерь после падения Терры в 3058 году. Сейчас агентство по размеру – лишь тень самого себя, но по-прежнему остаётся грозной силой в сфере разведывательных и тайных операций. На данный момент основное внимание ROM уделено выяснению местонахождения и активности «Слова Блейка», поддержание целостности Ордена против враждебных агентств и поддержка разведслужбы Звёздной Лиги.

Среди наиболее драматических перемен, произошедших с ROM в последние годы, стало упразднение служб «Внутреннее послушание» и «Духовное просвещение», которым не нашлось места в новой, более светской и более великодушной организации. Среди других перемен – снижение роли шпионской деятельности внутри тех государств, где КомСтар обслуживает свои ГИГ-станции, и смещение акцента в деятельности отдела «Пропаганда» с распространения обычных слухов в сторону агентства по продаже и «клиентских слуг». Все эти перемены нацелены на трансформацию КомСтара обратно в то, чем, как надеялся Джером Блейк, станет эта организация.

Контрразведка (Мю/Дельта)



Комстаровский отдел контрразведки, после раскола увеличившись в размерах и масштабах деятельности, по-прежнему крайне кровожаден – как дореформационный ROM, – хотя такая тактика сегодня используется крайне осторожно. Отвечая за всё более расширяющуюся задачу по демаскировке и уничтожению вражеских агентов из Наследных государств и «Слова Блейка», этот отдел считается отвечающим любой ценой и за безопасность всего КомСтара, а его агенты обычно фанатичны.

Дипломатические операции (Ро/Гамма)



Служба дипломатических операций ROM'a – это общественное лицо КомСтара, эта служба отвечает за назначение персонала с дипломатическими функциями по всей Внутренней Сфере – целью этих непрекращающихся дел является улучшение отношений и заверение народа в хороших намерениях реформированного Ордена. Оперативники с такими функциями обычно ограничиваются наблюдением и общественными отношениями, хотя эта служба также имеет и таких агентов, которые отвечают за осуществление миссий по

более глубокому сбору разведданных, их тактика варьируется от обольщения до шантажа.

Тайные операции (Ро/Ро)



После раскола и захватом «Словом Блейка» Терры служба тайных операций комстаровского ROM ужасно пострадала от массового дезертирства, вынудив провести обширную деорганизацию и отчаянно пойти на вербовку дополнительных агентов, чтобы восполнить громадные бреши в персонале. В послереформационном КомСтаре эта служба явно забросила свою стратегию покушений и дезинформации, но всё увеличивающееся в последние годы число предательств в пользу «Слова Блейка» вынудило Орден отвечать тем же, несмотря на своё недолгое существование.

Информация и анализ (Мю/Мю)



Комстаровская служба информации и анализа представляет собой его главный разведотдел и поэтому получает львиную долю бюджета реформированного Ордена. Отвечая за анализ данных, собранных агентами на всех ГИГ-станциях и не только там, эта служба серьёзно пострадал от реорганизации и чисток,



Клановское наблюдение (Ро/Хи)

До этого известный как служба по связи с Кланами, этот отдел как часть мелкого реструктурирования изменил своё наименование для более чёткого отделения его роли в разведывательных операциях КомСтара.

Специализированный вариант службы тайных операций, этот отдел фокусирует свою деятельность на поддержке антиклановской активности в Оккупационных зонах и сборе информации о политических и военных изменениях у потомков Керенского. Некоторые агенты из этого отдела во время операции «Бульдог» и благодаря экспедиционному корпусу «Змея» воспользовались редчайшей возможностью проникнуть на клановские домашние миры, а информация, собранная ими о нынешней клановской активности, оказалась крайне полезной.

Нужно отметить, что после победы Внутренней Сферы на Стране Мечты операции активного шпионажа этого отдела сфокусировались только на Кланах Нефритового Сокола и Волка, а другие ячейки в Доминионе Призрачного Медведя заморозили свою деятельность. Ресурсы, обычно выделяемые на такого рода операции, теперь выделены другим отделам ROM.

«Гнев Блейка» (Дельта/Эпсилон)



Хотя название этого отдела навеивает образ дореформенного Ордена, «Гнев Блейка» по-прежнему представляет собой элитные спецвойска наземного базирования ROM. Обученный традиционному ведению войны и войне БэтлМехами, а также сведущий в различных аспектах разведки и нетрадиционного боя, персонал «Гнева Блейка» действует как ударная команда или партизанское подразделение. В послетоккайдскую эпоху многие из этих оперативников стали тесно сотрудничать с «Клановским наблюдением», но известно, что множество этих оперативников с тех пор возвращалось на Токкайдо за новыми инструкциями – возможно, они примут участие в акциях против «Слова Блейка».

«Валькирия» (Дельта/Кси)



«Валькирия» – это аэрокосмическое подразделение спецвойск ROM'a, десантная версия «Гнева Блейка», часто используемая для поддержки своего наземного партнёра в операциях комбинированными войсками. Это войско также располагает собственным контингентом шаттлов и «прыгунов», что позволяет им осуществлять независимые экспедиции. Подобно «Гневу Блейка», многие из «Валькирии» были вызваны на Токкайдо для получения нового назначения.

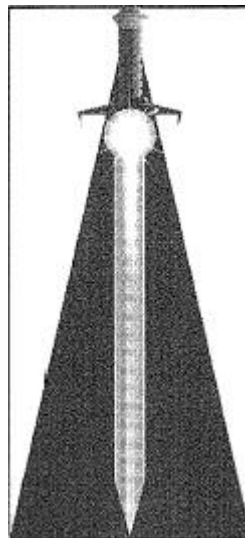
Безопасность КомСтара (Мю/Йота)



Охранная служба ROM'a, отвечающая за защиту важных официальных лиц КомСтара по всей Внутренней Сфере и за обслуживание ГИГ-станций, она после раскола оказалась под практически постоянным давлением. После захвата Терры этот отдел – вместе с отделом информации и анализа – претерпел жёсткую чистку со стороны контрразведки. Как результат, многие из его персонала относительно неопытны, а такая

ситуация сильно подрывает моральный настрой многих из высших эшелонов КомСтара.

ROM «СЛОВА БЛЕЙКА»



Нижеследующий отчёт о ROM'e «Слова Блейка» смешивает давнишнее сообщение «Вульфнета» с последними наблюдениями за деятельностью этой организации. К сожалению, по большей части это предположения, и поэтому серьёзно доверять им не стоит. Однако всем нам должно быть понятно, что что-то происходит, что-то крупное. К сожалению, политический и социальный подотделы «Слова Блейка», а также их всеобщий фанатизм и налёт религиозности крайне осложняют проникновение в этот Орден и попытки определить, что же на самом деле происходит внутри этого агентства. – КТ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

Ещё до раскола между «Словом Блейка» и реформированным КомСтаром ROM служил разведывательной организацией в целях самопровозглашённого обязательства беречь высокую технологию. Имея преимущество – монополию на все межзвёздные коммуникации, технологические источники Звёздной Лиги и мистический фанатизм, – это агентство своей эффективностью снискало репутацию крайне грозного учреждения. Основываясь на непоколебимой вере в то, что Внутренней Сфере суждено погрязнуть в хаосе, а её спасителем от мрака станет КомСтар, ROM и последние примасы КомСтара имели оправдание своих действий и воплощения ужасных планов по ускорению этого процесса.

Почва для мистицизма, фанатизма и амбиций – ради принесения Внутренней Сферы под власть блейкистской теократии – впервые была подготовлена во время примаса Конрада Тойямы, правившего КомСтаром после смерти Джерома Блейка в 2819 году. В последующие столетия ROM стал комбинированным подразделением полицейских и специальных войск. Через ROM КомСтар устраивал конфликты между Наследными государствами, убивал учёных и поддерживал порядок и преданность в своих рядах. Поскольку ROM технологическое преимущество в любой сфере, стало практически невозможно проникнуть в него, а многие его операции были замаскированы, чтобы сбить с толку Великие Дома и отвести от себя подозрения.

В 3052 году ошеломительный провал операции Миндо Уотерли «Скорпион» раскрыл двойственность Ордена всем – и Внутренней Сфере, и Кланам. Военный прецедент Анастасий Фохт сверг Уотерли, заменив её Шарилар Мори, бывшим адъютантом Уотерли (и, возможно, агентом СВБ Синдиката Дракона). Вместе Фохт и Мори предложили провести серьёзные перемены в Ордене с целью сделать его более мирским, более открытым для государств Внутренней Сферы.

Эти перемены привели к расколу внутри Ордена на консерваторов и прогрессивных представителей и породили фанатичное – хотя и фракционное – «Слово Блейка».

Раскол

Возглавляемое поначалу Демоной Азиз, прецентром Атрея, колеблющееся множество персонала КомСтара, дезертировав во вновь созданное «Слово Блейка», направилось в Лигу Свободных Миров, где они объявили генерал-капитана Томаса Марика – который сам был бывшим аколитом КомСтара – своим «примасом в изгнании». Среди множества дезертиров были и агенты ROM, многие из которых фанатично и опасно трактовали вековые догмы и определённые идейные процедуры. Хотя и разделённый внутри на различные подгруппы – от умеренных «Контрреформистов» до радикальной «Тойямы», – ROM «Слова Блейка», действуя с той же самой свободой, что и до раскола, оказался мастером тайных операций – которые были направлены против КомСтара – всех уровней.

Александр Кернофф, глава ROM «Слова Блейка» после раскола, немедленно предпринял шаги по организации разрушенного агентства, воспользовавшись численным преимуществом над ROM реформированного КомСтара. Приоритеты он отдал контрразведке, особенно уничтожению любых агентов комстаровского ROM в потоке дезертиров, а также стабилизации поддержки для Ордена внутри Лиги Свободных Миров. И вновь эти приоритеты обернулись для ROM в инквизиторов, выискивавших в своих рядах еретиков, и в то же самое время работая над подавлением сопротивления «Слову», присутствовавшим среди правительства и населения Лиги Свободных Миров.

С целью дружественного обращения ROM «Слова Блейка» к Лиге они предпринимали против КомСтара лишь условные операции – чуть более чем серия выходов и пропагандистской шумихи. Эти операции служили двум целям: первая – они сбивали с толку КомСтар ещё в то время, пока Орден был занят своими приготовлениями к отражению клановской угрозы. Вторая – что более губительно – привитие посредством таких пародий на военные действия КомСтару ложного чувства безопасности, а именно это и нужно было «Слову Блейка». В 3058 году блейкисты доказали обратное, когда ROM и милиция «Слова Блейка» осуществили операцию «Одиссей» – завоевание Терры.

Захват «Словом Блейка» Терры сделал многое для усиления Ордена-отступника в роли сильного политического игрока во Внутренней Сфере, а для ROM этот захват привёл к наплыву новых рекрутов, т.к. КомСтар перенёс вторую волну дезертирств. Более важно то, что ROM «Слова Блейка» также получил доступ к массе наисовременнейшего оборудования, которое агенты по сбору и анализу разведданных могли умело воспользоваться. Хотя после своего отступления КомСтар устроил массу диверсий, в строй было возвращено достаточное количество оборудования, чтобы агентство сумело усилить эффективность своих операций.

Недавняя деятельность

Формирование новой Звёздной Лиги, ядром которого действительно служил КомСтар, стало унижительным ударом по морали в «Слове Блейка». Хотя захват Терры и не стал подвигом (но снижал в глазах остальной Внутренней Сферы Ордену-отступнику некоторое уважение), явный расцвет КомСтара стал серьёзной уступкой их намерениям со времён нейтрализации клановской угрозы. Обстановку ужасно осложнило то, что когда военный прецентор Фохт покинул свой пост, он передал его архонту-принцу Виктору Штайнеру-Дэвиону. Хотя эта перемена привела к ещё одной волне дезертирств, буквально затопивших «Слово Блейка», прецентор Кернофф верил, что прочные связи Виктора с обеими половинами бывшего Федеративного Содружества и с Синдикатом Дракона могут привести к серьёзному обмену информацией между агентствами – к формированию мощного разведывательного блока.

Отреагировав на приход к власти Виктора, ROM «Слова Блейка» провёл ещё одну контрразведывательную чистку, якобы нацеленной на удвоение усилий по очистке Ордена от комстаровских агентов; да и на самом деле немалая доля этих «дезертиров» была заслана КомСтаром. В то же самое время оперативники «Слова Блейка» также удвоили свои усилия по проникновению в КомСтар, а через это – и в Звёздную Лигу. В целях обеспечения повышенной секретности этой операции прецентор Кернофф также провёл ещё одну реорганизацию ROM, раздробив агентство и сведя к минимуму связь между службами. Даже внутри одного и того же отдела доступ к информации был ограничен, что предотвращало обмен данными между оперативниками, за исключением принципа «то, что нужно знать». Эта перемена ещё больше обезопасила ROM изнутри, минимизировав урон от возможного проникновения вражеского оперативника.

Хотя оно явно было сфокусировано на тайной борьбе с КомСтаром, «Слово Блейка» также упорно работало и в других областях. Во время Гражданской войны ФедСода многочисленность персонала ROM «Слова Блейка» позволила ему уделять одинаково равное внимание всем театрам оперативных действий, включая Периферию и марку Хаос. К сожалению, в корне отличная природа этих назначений – вместе со строгой секционностью ROM – расстроила усилия этих служб.

Однако можно определить некоторые моменты, вокруг которых фокусируется внимание этого агентства – это заключение союзов и армий в марке Хаос, а также чрезмерное число нанятых и обновляемых наёмных подразделений. До последнего времени мы выявили на Аутриче несколько представителей «Слова Блейка», маскировавшихся под членов ROM, хотя их активность якобы направлена на выяснение подробностей о различных наёмниках и их найм. Три месяца назад эта их деятельность внезапно прекратилась. Ещё больше настораживает явное исчезновение 20-30% агентов ROM, действующих под активным прикрытием – они наверняка получили другие назначения во Внутренней Сфере. Все эти назначения могут указывать на осуществление крупной операции – или же всего лишь на осуществление каких-нибудь новых реорганизационных планов Керноффа.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ОПЕРАЦИИ ROM'a

Несмотря на жёсткую разделённость на подотделы, ROM «Слова Блейка» многое унаследовала от организации, существовавшей до раскола 3052 года. Имея возможность действовать преимущественно по своему собственному усмотрению, агентство обладает неписанным правом осуществлять проверку рядового состава, а также проводить свои операции против внешних целей. Поскольку «Слово Блейка» придерживается техно-теологии, некогда исповедуемой КомСтаром, ROM сохранил отделы «Внутреннее послушание» и «Духовное просвещение», от которых отказался реформированный Орден.

На практике ROM функционирует под властью военного прецента, на данный момент – Камерона Сент-Джеймса. Сент-Джеймс считается лидером «6 июня», радикальной – некоторые используют термин «террористической» – подсекты фракции «Тойяма», которая уверена в благости любых необходимых мер ради дальнейшего процветания человечества. Как бывший член «Гнева Блейка» (ныне известного в «Слове Блейка» как «Свет человечества»), он – проницательный стратег и выдающийся тактик.

Считается, что нынешняя деятельность ROM'a координируется Сент-Джеймсом, который за последние месяцы произвёл перегруппировку военных активов «Слова Блейка». Эта теория на пустом месте спорит по поводу, кто же на самом деле командует Орденом – он или всё прецентор «Слова Блейка» Вильям Блейн. Однако анализ некоторых перехваченных и расшифрованных коммюнике службы Сент-Джеймса наводит на мысль о существовании некоего «теневого лидера», который стоит за ними.

Эта догадка подкрепляется тем, что приход Сент-Джеймса на его нынешний пост не является случайным событием. Предыдущий военный прецентор, Трент Ариан, и его адъютант, прецентор Сюзанна Мулванери, погибли во время взрыва 6 июня 3061 года. Эта дата, а также явные связи Сент-Джеймса с движением «6 июня», заставляют подозревать его в том покушении, которое официально было объявлено местью комстаровских «еретиков». После 5-летних попыток докопаться до правды мы до сих пор можем лишь догадываться о происшедшем. Однако если сторонники Сент-Джеймса и на самом деле пожертвовали двумя лучшими военными умами «Слова Блейка», чтобы поставить на их место радикала, их соучастие в будущих планах просто ошеломляет.

То, что следует ниже – описание 9 крупных отделов, на которые разбит ROM. Все эти агентства подчиняются только своим собственным прецентам, которые, в свою очередь, подчиняются прецентору ROM. Это позволяет прецентору ROM и военному прецентору держать на должном уровне всю деятельность без риска нарушить внутриотделовскую безопасность.

Контрразведка (Мю/Дельта)



После раскола отдел контрразведки «Слова Блейка» стал ещё более жестокий и инквизиторский (если такое возможно), освободившись от необходимости быть осмотнительным, что связывало КомСтар. Отвечая за выявление и уничтожение всех неблейкистских агентов внутри множества подгрупп Ордена, эффективную работу фанатичных агентов данного отдела осложняет лишь внутренняя политика различных сект «Слова Блейка». Служба контрразведки «Слова Блейка», кажется, занимается не только лишь деятельностью внутри Ордена – агенты контрразведки могут оказаться в правительствах и Лиги Свободных Миров, и Конфедерации Капеллы, и соседних государств Периферии (вроде Федерации Цирцинус).

Дипломатические операции (Ро/Гамма)



Служба дипломатических операций ROM, как и её коллега в КомСтаре, является общественным лицом Ордена и, возможно, единственным отделом блейкистского разведывательного аппарата, состоящий вовсе не из фанатичных людей. Работая преимущественно над улучшением отношений «Слова Блейка» с Лигой Свободных Миров, Конфедерацией Капеллы и близлежащими государствами Периферии, агенты этой службы также ведут трудную работу по умиротворению населения Терры и поддерживают общественные отношения с общественностью охваченной войной марки Хаос. Подобно такой же службе КомСтара, оперативники данной службы также выполняют и миссии по сбору более глубоких разведывательных данных, хотя их тактика больше опирается на шантаж и принуждение.

КОМАНДОВАНИЕ ROM «СЛОВА БЛЕЙКА»

Директор ROM:

прецентор ROM Александр Кернофф

Контрразведка (Мю/Дельта):

прецентор Мю/Дельта III Лидия Юлия Галлоуэй

Дипломатические отношения (Ро/Гамма):

прецентор Ро/Гамма VII Мельва Кингман

Тайные операции (Ро/Ро):

прецентор Ро/Ро III Ричард Муллани

Анализ информации (Мю/Мю):

прецентор Мю/Мю V Клайв Реордан

«Свет человечества»

(Дельта/Эпсилон):

прецентор Дельта/Эпсилон VII Джон Кристофер

«Очистительный свет»

(Дельта/Кси):

прецентор Дельта/Кси IV Татьяна Корсарр

Безопасность «Слова Блейка» (Мю/Йота):

прецентор Мю/Йота VII Такео Ямаси

«Внутреннее послушание»

(Ро/Омикрон):

прецентор Ро/Омикрон XI Кармен Хулиана

«Духовное просвещение» (Мю/Пси):

прецентор Мю/Пси IX Гарин Клин

Тайные операции (Ро/Ро)

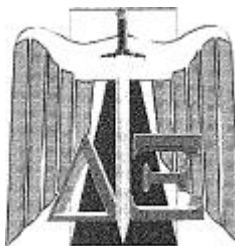
С тех пор, как после раскола большинство оперативников КомСтара дезертировало к раскольникам, служба тайных операций блейкистского ROM сейчас практически вдвое – если не втрое – превышает по численности такой же отдел КомСтара. Хотя существует вероятность, что из-за фракционности «Слова Блейка» многие из этих агентов являются оперативниками сомнительного качества, или могут даже быть агентами из КомСтара, многочисленность этой службы является мощным инструментом. В отличие от своих собратьев, «Слово Блейка» не видит причин скрывать свои тайные операции и регулярно устраивает убийства, ведёт шпионаж и кампании до дезинформации – особенно против КомСтара, Дома Куриты и государств бывшего ФедСода.

Информация и анализ (Мю/Мю)

Захват Терры дал службе информации и анализа «Слову Блейка» громадное преимущество в сфере усиления охраны многих бывших разведывательных объектов, использовавшихся КомСтаром, недавно они были модернизированы с использованием трофейной клановской технологии. Хотя уходящие комстаровские агенты сделали всё возможное, чтобы уничтожить универсальные компьютеры, использовавшиеся в ежедневной работе по сбору и анализу информации со всей Внутренней Сферы, есть признаки, что блейкисты не только восстановили эти операции, но и получили массу разведанных о деятельности своих бывших собратьев.

«Свет человечества» (Дельта/Эпсилон)

«Слово Блейка» решило назвать секцию специальных войск «Светом человечества» с целью подчеркнуть продолжающуюся работу по отмежеванию своего Ордена от «еретиков» из КомСтара. Однако данное этим войскам название никак не отражается на их элитности, они легко могут сравниться с войсками «коммандо» других государств Внутренней Сферы – например, с ЭУКД Синдиката Дракона. Согласно новым, тревожным сообщениям, в марке Хаос имеется множество этих подразделений, но их деятельность остаётся тайной.

«Очистительный свет» (Дельта/Кси)

Эта служба, также названная так с целью отмежеваться от своего комстаровского эквивалента, является аэрокосмической дивизией специальных войск ROM. Ходят слухи, будто это мощное аэрокосмическое войско имеет поддержку в виде военных кораблей и обучено вести сражение против военных

кораблей. Более того, известно, что несколько подразделений «Очистительного света» было развёрнуто в неизвестных местах во Внутренней Сфере.

Безопасность «Слова Блейка» (Мю/Йота)

Хотя официально этот отдел помечается как защитный, служба безопасности «Слова Блейка» функционирует скорее как комбинация служб «Внутреннего послушания» и контрразведки, следя скорее за вражеским проникновением, чем занимаясь защитой ГИГ-станций или персонала. Такая «активная оборона» оказалась весьма продуктивной, т.к. многие внутренние угрозы были пресечены благодаря действиям оперативников службы безопасности – или их независимыми действиями, или вместе с другими службами ROM.

Согласно недавним сообщениям, в регионах Периферии вокруг Лиги Свободных Миров находится масса этих оперативников; они там появились в сопровождении невероятного громадного транспортного потока. Как следует из этих сообщений, нет никаких указаний на то, что представляет собой этот необычный транспортный поток, разведывательные агентства «Вульфнета» и комстаровского ROM так и выяснили этого.

«Внутреннее послушание» (Ро/Омикрон)

Наверное, отдел «Внутреннее послушание» блейкистского ROM можно считать самым опасным и самым трудолюбивым отделом во всём агентстве. Отвечая за поддержание в Ордене нужного уровня фанатизма, работа этого отдела сдерживается разнообразием внутренних сект, составляющих «Слово Блейка». Это привело к появлению некоего многоуровневого стандарта в отношении непослушания и открытого предательства. В целях лучшего выполнения стоящих перед ним задач, отдел «Внутреннее послушание» часто бок о бок работает с отделами безопасности и контрразведки, фокусируясь преимущественно на том, чтобы члены «Слова Блейка» не впадали в слишком глубокий атеизм или критиканство высших эшелонов.

«Духовное просвещение» (Мю/Пси)

Служба «Духовное просвещение» ROM «Слова Блейка» на самом деле служит как ядро идейного воспитания в масштабе всей организации и выработки инициативы на всех уровнях. Каждый подотдел «Слова Блейка» имеет свою собственную службу «Духовное просвещение», что обеспечивает правильное поведение и правильные политические взгляды новообращённых. Любой разнузданный индивидуализм сдерживается тайным присмотром, обеспечивающим, что никакая из отчаянных групп не подготовит своих членов с настроением, идущим вразрез с общей целью «Слова Блейка».

КЛАНОВСКИЙ ДОЗОР

Следующий весьма глубокий доклад описывает Клановский Дозор. Он появился во многом благодаря Фелану Келлу и его собственной программе Дозора, хотя я обращался к достоверным источникам для сопоставления их оценок с десятилетними исследованиями, проведёнными КомСтаром, СВБ и даже бывшим Разведывательным секретариатом ФедСода. Он содержит немного истории, но можно с уверенностью утверждать, что Кланов не располагали разведывательной службой вплоть до встречи с нами. Приятно видеть, что они могут усвоить пару трюков, не так ли? – КТ



ОБЗОР

Клановская служба разведки, далее Дозор, создаёт впечатление плохого воплощения теории. Слабо финансируемый, слабо оснащённый, слабо содержащийся и слабо подготовленный для своих задач по сбору и анализу разведывательной информации, весь этот аппарат, кажется, всё же работает – когда он работает – вопреки своим недостаткам. Считаю, что шпионские организации и обман – это инструменты

для бесчестных, а также уверенные в своем военном превосходстве, Кланов имеют слишком много предубеждений относительно концепции разведки и секретных операций для того, чтобы уделить ресурсы, необходимые для организации первоклассного разведывательного управления. Три сотни лет ритуализированных военных действий и практики торгов привели к атрофии тех разведывательных навыков, которыми они обладали изначально, создав наблюдаемую сейчас очевидную разницу между Дозором и разведывательными агентствами Внутренней Сферы.

Клановский Дозор является прямым потомком «Интелсера», очень некомпетентного разведывательного управления, сформированного в 2980 году Великим Советом Кланов для сбора информации о состоянии Внутренней Сферы. Задуманный как ответ на выпады членов-Хранителей Великого Совета, которые возражали против Вторжения на основании недостатка информации, «Интелсер» практически полностью состоял из членов низших каст, торговцев и техников, находившихся под контролем комиссованных воинов.

Посланные на Периферию для сбора всей возможной информации о текущем состоянии Внутренней Сферы, агенты «Интелсера» обрисовали неверное положение, ошибочно приписав положение на Периферии и Наследным государствам. Их информация породила новые споры, бушевавшие вплоть до Компромисса «Драгун» в 3000 году. Хотя и рассматриваемая как самая смелая и, возможно, самая успешная операция по сбору информации, пусть даже и закончившаяся переходом «Драгун» на сторону Внутренней Сферы, с точки зрения Кланов она была оглушительным провалом.

Дозор в том виде, в котором он существует сегодня, был создан в ходе Вторжения Кланов в качестве ответа на антиклановскую деятельность разведывательных агентств Внутренней Сферы. Хотя эта организация некогда задумывалась как некая общая организация для всех Вторгшихся Кланов, каждый Клан был ответственен за содержание своей

полунезависимой службы, и даже не вторгавшиеся Кланов разработали свои собственные программы для участия в возможных операциях против войск Внутренней Сферы.

Из-за недостатка и ресурсов, и образцов, от которых можно было отталкиваться в своей деятельности, с коим Клановский Дозор сталкивался на раннем этапе, он сосредоточил большую часть своих усилий на уничтожении вражеских шпионов, проникавших в Оккупационные зоны. Рассматривая как необходимое зло – с упором на зло, – Кланов укомплектовывали такие службы отбросами своих воинских каст при поддержке торговцев и техников. Проникновения в стан врага были незначительны, а сбор разведывательной информации в основном ограничивался прослушиванием местных новостей перед началом нападения. Из-за отсутствия достаточных аналитических способностей Кланов попросту не знали, как использовать ту скудную информацию, которую удавалось собрать, что привело к множеству провалов разведки, которые лишь усилили пренебрежение Кланов к подобным операциям. Хотя некоторые Кланов, особенно Волки и Нефритовые Соколы, предприняли шаги для улучшения своего разведывательного аппарата, отделения Клановского Дозора повсеместно не достигали паритета на протяжении практически всего перемирия с КомСтаром.

Когда в 3060 году закончилось Вторжение, Дозор каким-то образом сохранился, хотя и разделившись между выжившими Кланов и потеряв центральное управление. Вторжение и последствия его провала подстегнули некоторые Кланов изменить свои Дозоры, постепенно сократив разрыв между своими неопытными службами и разведывательными агентствами своих соперников из Внутренней Сферы. Хотя степень улучшений в них на настоящий момент остаётся весьма ограниченной и неравномерной, а некоторые отделения лучше развиваются в том или ином направлении, чем другие, в целом для большинства военных операций эффективность Клановского Дозора кажется достаточной.

СЛУЖБЫ КЛАНОВСКОГО ДОЗОРА

Клановский Дозор, вольным образом организованный по приказанию ИльХана в начале Вторжения Кланов, в ходе Токкайдского перемирия и в последующие годы распался. Никогда не расформированная, но находящаяся сейчас без единого военного командования, эта организация распалась по Кланам, и под руководством своего Клана каждая отдельная её служба приобретает свои уникальные черты.

Однако существует разительное отличие между Дозорами Кланов Вторжения и домашних Кланов. Ощувив на себе воздействие явной и тайной деятельности Внутренней Сферы, а также противостоящих разведывательных служб, Кланов Вторжения были вынуждены быстро приспособляться, чтобы не закончить так же, как Ягуары. Домашние Кланов всё ещё придерживаются способов, бытовавших до Вторжения, мало беспокоясь о защите от угроз со стороны соседних Кланов, что оставляет прискорбно неразработанными области анализа информации и тайных операций.

Можно точно утверждать, что уровень ни одного из Клановских Дозоров не дотягивает до уровня любой подобной организации Внутренней Сферы, хотя некоторые вплотную приблизились к нему в определённых видах деятельности, но все они остаются опасными для самоуверенного агента.

Отличительным знаком для каждого, кто служит в Дозоре, является простое чёрное кольцо, расположенное позади даггестара.

КОМАНДОВАНИЯ КЛАНОВСКОГО ДОЗОРА

Клан Духа Крови

Хранитель Закона Бейл Кэмбэлл

Клан Облачной Кобры

Хранитель Закона Элени Риац

Клан Койота

Хранитель Закона Кларисса
Джерико

Клан Алмазной Акулы

Хранитель Закона Семи Каласа

Клан Огненного Мандрила

Хранитель Закона Дрю Танага и
ИльЧи Яс Келлер

Клан Призрачного Медведя

Хранитель Закона Лори Тсенг

Клан Гигантского Скорпиона

Хранитель Закона Кайри Бен-
Шимон

Клан Адских Лошадей

Хранитель Закона Темучин Амиро

Клан Ледяного Хеллиона

Хранитель Закона Йонас Кейдж

Клан Нефритового Сокола

Хранитель Закона Каэль Першоу

Клан Снежного Ворона

Хранитель Закона Клаус Харпер

Клан Звёздного Ужа

Хранитель Закона Дагмар Лаири

Клан Стальной Гадюки

Хранитель Закона Артур Стоклас

Клан Волка

Хранитель Закона Катя Керенская

Клан Волка (в Изгнании)

Хранитель Закона Дафна Викирс

Клан Нова Кота

Хранитель Клятвы Минору Нова
Кот

Клан Духа Крови

В своей изоляции замкнутый и параноидный Клан Духа Крови довольствовался занимаемой вместе со своим Дозором оборонительной позицией. Однако, если некогда они лишь собирали информацию о деятельности других Кланов при помощи Чаттервеба или своих ИльЧи к Огненным Мандрилам и Снежным Воронам, недавние события показали, что Духи становятся более открытыми. Эти события, особенно налаживание связей с Облачными Кобрами и упрочение союза с Киндраа Огненного Мандрила продемонстрировало влияние Духов в родных мирах Кланов. Сотрудничество Дозоров Огненного Мандрила и Духа Крови может принести одну лишь пользу.

Клан Облачной Кобры

Религиозные наклонности Клана Облачной Кобры могут оказаться прелюдией к активной деятельности Дозора, ограничивающего свои возможности сбора информации почти исключительно Чаттервебом и проходящими время от времени Испытаниями между враждующими Кланами. Однако представляется возможным, что для членов их Монастырей, пересекающих границы Клана, великолепным средством остаться незамеченными будет маскировка под последователей другого Пути. В дополнение к этим «религиозным» агентам, существуют причины полагать, что Кобры имеют осведомителей на Периферии вокруг пространства Кланов, что делает возможным связи между Кланом и мирами Таниты.

Клан Койота

Дозор Клана Койота является типичным для домашних Кланов, ограниченный в свободе действий и возможностях, укомплектованный почти исключительно отбросами из воинской касты. Подготовка ниже среднего даже по стандартам Кланов, а снаряжение состоит из того оборудования, которое Клан решил достаточным для столь «сомнительной службы». И, как результат, тайные операции Койотов ограничиваются немногим большим, нежели специализированными пехотными миссиями, а сбор разведывательной информации исчерпывается слухами, полученными во время рейсов кораблей Койотов, Чаттервебом и любой информацией, продаваемой заезжими торговцами Алмазной Акулы.

Клан Алмазной Акулы

Пока большинство Клановских Дозоров находится в руках военных и, следовательно, состоят почти исключительно из членов воинской касты (пусть даже и из самых нежелательных её членов), в Дозоре Алмазных Акул, кажется, преобладают торговцы, которые показали себя неожиданно искусными в использовании своих связей в низших кастах для наблюдением за военной и политической деятельностью своих собратьев-Кланов и даже районов Внутренней Сферы.

Более важным, однако, является то, что Акулы выступают в качестве главных администраторов общеклановской сети Чаттервеб. Эта медиа-сеть пронизывает все общество Кланов и предоставляет великолепные возможности для сбора и анализа информации, в которых Акулы выглядят достаточно осведомлёнными. Хотя у Акул отсутствуют способности к шпионажу, другие сферы экспертной работы с лёгкостью позволяют Акулам выступать на равных с некоторыми разведывательными службами Внутренней Сферы.

Клан Огненного Мандрила

Почти совершенно разделённый между линиями Киндраа, Дозор Огненных Мандрилов, кажется, существует назло самому себе. Их полевые агенты на фоне других Кланов выглядят едва ли лучше пленных воинов-Мандрилов, делающих всё от них зависящее, чтобы не быть принятыми в свои новые Кланов; агенты часто докладывают только связникам из своих Киндраа, а не другим, несмотря на личные указания от самого Хана. Кроме того, на сегодняшний момент Дозор Огненных Мандрилов не провёл ни одной успешной операции.

Однако, новыми обстоятельствами, которые стали светом в конце тоннеля, стало предложение Клана Духа Крови поддержать разрозненный Дозор Клана □арианск, что является редким примером межклановского сотрудничества. Соглашение, предполагающее оказание Дозору Мандрилов содействия со стороны Духа Крови, предлагает Киндраа надёжное центральное командование для их разведывательного управления, одновременно предоставляя Духу Крови большой доступ ко внешнему миру.

Клан Призрачного Медведя

Когда-то считавшийся столь же неэффективным, как и любые другие отделения Кланового Дозора, организация Призрачного Медведя достигла серьёзных высот с тех пор, как Клан предпринял шаги по улучшению своей репутации у преимущественно расалхагского населения тех миров, на которых он сейчас утвердился. Полагая, что предоставление гражданским правам статусом полуавтономии под эгидой Призрачного Медведя, привлечет расалхагцев, Медведи на самом же деле также добились у своих новых земляков желания защищать этот совместный Доминион. Таким образом, в медвежьем Дозоре стало появляться всё большее число коренных расалхагцев, которые могут использовать опыт восстаний и тайных операций из долгой истории борьбы республики за независимость.

С новым притоком опытных бойцов сопротивления, которые сейчас сражаются на стороне Медведей, мы можем ожидать, что этот Дозор продемонстрирует поразительные достижения во всех возможных аспектах тайных операций.

Клан Гигантского Скорпиона

Дозор Клана Гигантского Скорпиона во многом похож на типичную клановую разведывательную организацию времён предшествовавших Вторжению. Практически полностью ограничиваясь полувоенными разведывательными миссиями, в основном, по поиску артефактов Звёздной Лиги, способность Клана проводить успешные секретные операции невелика. На самом же деле наиболее успешная операция Кланов по сбору информации также началась с участия некоторых подразделений в известной (или позорной, согласно другой точке зрения) миссии «Волчьих Драгун» в начале века.

Некоторые свидетельства, однако, наводят на мысль, что Скорпионы явно начинают вплотную заниматься сбором информации, сделав основной задачей для своих знаменитых Ищущих сбор сведений со всех уголков известного пространства. В дополнение к этому Клан Снежного Ворона установил ограниченное сотрудничество с этим Кланом. По Чаттервебу курсируют достаточно упорные слухи о связях между Дозорами Клана Духа Крови и Гигантского Скорпиона, но ничего из этого нельзя подтвердить.

Клан Адских Лошадей

Хотя Лошади, оккупировав три планеты у Клана Волка, на некоторое время появились во Внутренней Сфере, они задержались там ненадолго, когда, явно по наущению Хана Волков, Клан совершил безрассудное нападение на Призрачных Медведей в 3063 году. Взаимодействуя исключительно с разведкой Клана Волка, казалось, что Лошади, до этого не проявлявшие интереса к секретным операциям, располагают Дозором, который не лучше, чем у их братьев из домашних Кланов.

Однако послевоенный анализ их нападения на Медведей показал, что при всех нападениях на эти три планеты Лошади получили неожиданную поддержку на земле. Изначально опознанные как агенты Клана Волка (и тем более удивительно, что это оказались агенты Лошадей), отделения элитных командос незаметно прокрались на специализированных десантных шаттлах, нанеся серию точечных ударов, парализовавших ключевые элементы системы раннего оповещения.

Несомненно, что хотя разведывательная и аналитическая секции разведки этого Клана выглядят столь же неразвитыми, как и у остальных домашних Кланов, Лошади неожиданно для всех обладают опытными специалистами по проведению силовых акций.

Клан Ледяного Хеллиона

Нетерпеливость и чрезмерная уверенность в своих технологиях являются отличительными чертами программы деятельности Дозора Клана Ледяного Хеллиона, который осуществил экстраординарный шаг по реактивации нескольких старых шаттлов, оборудовав их сенсорами и коммуникационным оборудованием для сбора информации. Однако презрение Клана к тайным операциям привело к комплектации этих судов комиссованными Элементами для обеспечения безопасности, в то время как оставшаяся часть команд состоит в основном исключительно из членов касты техников. Активация этих кораблей, тем не менее, еще не выделила Дозор Хеллионов из своих собратьев из домашних Кланов.

Клан Нефритового Сокола

Опыт Клана Нефритового Сокола, долго порицаемого за свое отвращение к адаптации,

оказался хорошим учителем, что привело к созданию наиболее квалифицированной программы деятельности Дозора, чем практически в любом другом Клане. Однако Соколы продолжают придерживаться своих убеждений, воздерживаясь от «коварных» секретных операций. В результате их разведка больше концентрируется на сборе и анализе информации, полученной при помощи обычных СМИ, Чаттервеба и даже специальных разведывательных подразделений, набранных из состава войск второго эшелона.

Агенты соколиного Дозора (если назначаются только на активную работу) занимаются как наблюдением и сообщением о вражеской деятельности, так и действием в качестве тайной полиции, контролируя деятельность низших каст. Некоторые слухи намекают на усилия, предпринимаемые соколиным Дозором, по обузданию касты ученых, предполагая наличие в Клане какого-то внутреннего конфликта.

Клан Снежного Ворона

Военно-космическое превосходство Снежных Воронов и их некоторая предрасположенность к политике макиавеллизма делает их интересными игроками в играх разведок. Часто совершая чрезвычайно прибыльные сделки по поводу своих космических активов, Вороны заняли великолепное положение для наблюдения за политическим и военным состоянием остальных. Это улучшило сбор и анализ информации в Клане, несмотря на то, что они почти не имеют полевых агентов.

Предпочитающие использовать, прежде всего, политику вместо силы, многие агенты Снежного Ворона являются специалистами в технике переговоров и даже шантажа.

К сожалению, хотя эта система является многообещающей, другим операциям Дозора мешает готовность Воронов использовать те же самые приёмы для воздействия друг на друга внутри командной цепочки.

Клан Звёздного Ужа

Поглощение Барроков дало Клану Звёздного Ужа больше, нежели простое увеличение людских и материальных ресурсов для своего Дозора; это также неожиданно помогло в той области, отвращение к изучению которой испытывает большинство Кланов. Снабжаемые из первоисточников конфиденциальной информацией о деятельности тёмной касты на Периферии, окружающей пространство Кланов, Ужи в состоянии достигать лучших результатов во время своих операций, проводимых против бандитов. Достаточно интересно, но для того, чтобы больше помочь таким операциям, Ужи добавили непропорциональное количество бывших Барроков в штат своего Дозора, и сейчас в этом управлении Барроки по количеству намного превосходят урождённых Ужей.

В отличие от большего профессионализма при проведении операций против бандитов, Дозор Звёздного Ужа сохраняет паритет с другими домашними Кланами, не выделяясь ни сбором информации, ни её анализом или полевыми операциями. Остаётся только гадать о том, насколько долго сохранится такое положение, когда агентства других Кланов станут более опытными.

Клан Стальной Гадюки

К удивлению, Клан Стальной Гадюки, бывший некогда Кланом Вторжения, во время своего нахождения во Внутренней Сфере прочно придерживался своих традиций и обычаев. Даже когда соседние Кланы Нефритового Сокола и Волка стали оттачивать мастерство своих разведывательных служб, Гадюки выказали полное неприятие к заимствованию «варварских методов» шпионажа и саботажа.

Это отношение сохранилось вплоть до их изгнания из Внутренней Сферы, когда неожиданная контратака Клана Нефритового Сокола застала их войска абсолютно неподготовленными. Отчасти объяснив провал недостатком разведданных, отчасти предательством со стороны Соколов, Хан Зелман приказал реформировать Клан на всех уровнях, включая и разведывательный аппарат.

Однако, несмотря на требование Зелмана, Гадюки не превзошли возможности других домашних Кланов. Агенты, среди которых много воинов-абтака или из частей соламы с добавлением техников с ограниченной военной подготовкой, обычно плохо оснащены и малопригодны для своих задач.

Клан Волка

Один-единственный Клан, по-настоящему уважающий своё разведывательное сообщество, Клан Волка обладает одним из наиболее компетентных Дозоров. Закалённый опытом более чем десятилетнего пребывания во Внутренней Сфере, разведывательное агентство Волков получило великолепное представление об искусстве сбора разведывательной информации, анализа и ответных действий. Специализированные команды воинов служат в качестве службы силовых операций Клана Волка, выполняя операции разведывательно-диверсионного характера, в основном похожие на небольшие рейды и направляемые командой специалистов и стратегов из аналитического отдела волчьего Дозора.

Кажется, что в настоящий момент волчий Дозор сконцентрировался только на сборе информации, особенно о боевой готовности Альянса Лиры и Нефритовых Соколов, но Клан также не спускает глаз и с Призрачных Медведей, а также со своего преимущественно расалхагского населения, которое снова начало выступать за членство в Доминионе.

Клан Нова Кота

Насколько каждый может судить, Дозор Клана Нова Кота находится в состоянии восстановления и соответствующей реорганизации после понесённых Кланом потерь в ходе отступления во Внутреннюю Сферу в 3060 году. Однако эффективность этого управления кардинальным образом улучшилась благодаря недавнему вступлению на пост Хранителя Клятвы Минору Нова Кота (Курицы). Минору, который верит, что сможет отомстить за недавнее убийство своей сестры, Оми, носит почти забывшееся имя Курицы, и полностью принял обычаи своего нового Клана. Тем не менее, некоторые свидетельства позволяют предположить, что Дозор Нова Кота может после восхождения Минору получать неявную поддержку своих возможности по сбору и анализу информации от какой-то организации на территории Синдиката. Из-за приписываемых Минору духовных наклонностей единственно допустимым источником может является «Орден Пяти Опор».

[Весьма удивительно то, что Фелан отказался поведать нам что-либо о том, как его Волки занимаются такими делами. К счастью, некоторые наши агенты смогли собрать кое-какие факты касающиеся этого. Однако нижеследующий обзор во многом основан лишь на предположениях. — КТ]

Клан Волка (в Изгнании)

Волки, последовавшие в изгнание в бывший Арк-Ройяльский Защитный Кордон за Феланом Келлом, захватили с собой значительную часть Клановского Дозора, реорганизованного Хранителем Закона Дафной Викерс. Хан Фелан также использовал некоторые семейные связи для дальнейшего усиления этой службы, создав организацию, которую пока ещё нельзя сравнивать с ЛРК или СВБ, несомненно, оставит далеко позади разведывательное агентство любого Клана. Агенты Дозора Фелана более сведущи в проникновении в стан врага, сборе информации, аналитической работе и даже контрразведывательной деятельности. Силовые операции, однако, ограничиваются лишь разведывательно-диверсионными операциями, т.к. клановая честь запрещает шпионаж и ликвидации.

Кроме того, вероятно, что время от времени агенты Дозора этих Волков также координируют свои действия вместе с некими независимыми разведывательными службами, в частности с «Вульфнетом» «Волчьих Драгун» или таинственной группой «Хеймдалль». Официально, однако, Дозор Фелана не признает сотрудничества ни одной из этих групп.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ



Созданному вместе с новой Звёздной Лигой, Разведывательному управлению доверили неоценимую задачу по координации усилий разведывательных агентств государств-членов.

В качестве вторичной задачи управление в любое время можно попросить оказать помощь в расследованиях, предпринятых Советом Звёздной Лиги.

КОПЧЕНИЕ ЯГУАРОВ

Нападение Нефритовых Соколов на $\square$ арианску мир Ковентри стало жёстким напоминанием о том, что время, купленное КомГвардией ужасной ценой на Токкайдо, быстро закончилось. На изгнание Соколов направилось спешно сформированное многонациональное вспомогательное войско, оно же вдохновило многих на ошеломляющее решение: воссоздать Звёздную Лигу.

Хотя официальное формирование новой Звёздной Лиги состоялось при подписании её Конституции 21 ноября 3058 года, Разведывательное управление возникло несколькими неделями ранее. 1-я Уиттингская конференция была в действительности двумя различными конференциями с общей задачей. Политические обсуждения, вылившиеся в союз традиционно враждебных государств, заслонили собой от глаз общественности заседания военного планирования, но с самого их начала было ясно, что обоим конференциям нужна надёжная разведка.

За координацию усилий массы советников, сопровождавших своих лидеров, отвечал Джеррард Крэнстон, советник по разведке принца Виктора. Хотя многие рассматривали это как неблагодарное занятие (сравнимое с выгуливанием кошек), Крэнстон сумел (благодаря неустанным усилиям своих коллег из комстаровского ROM и СВБ) организовать некий упорядоченный дурдом, главой которого он был. К концу конференции разведывательный аппарат стал эффективной (хотя и не мирной) организацией, в конце концов ставшей ядром субподразделения по связи с государством-членом Звёздной Лиги.

Ещё в то время, когда Звёздная Лига готовила свои армии к нападению на Клан Дымчатого Ягуара, Разведывательное управление создало новое субподразделение для накопления и анализа данных, приходящих из клановской Оккупационной зоны. С раскрытием пути в домашние миры Кланов отделу анализа данных было поручено наблюдать за Нефритовыми Соколами, Призрачными Медведями, Волками и Стальными Гадюками; хотя нападение на Дымчатых Ягуаров не предназначалось стать триггером для нападений со стороны других Кланов, эта концепция позволяла гарантировать, что ни один из Кланов Вторжения не воспользуется преимуществом возникшей ситуации. Поскольку на острие наступления на Дымчатых Ягуаров стояло ОВСД, оборона Свободной Расалхагской республики и Альянса Лиры была усилена за счёт комстаровских войск и мощного контингента наёмников, включая и «Волчьих Драгун».

Операция «Бульдог» имела феноменальный успех, Дымчатые Ягуары были смяты за время, гораздо меньшее, чем предполагалось на Уиттингской конференции. Пока СОЗЛ преследовали уцелевших Ягуаров на Периферии (в итоге последовав за ними в клановские домашние миры), Разведывательное управление помогало держать под контролем остальные Кланов.

ОПЕРАЦИЯ «ЗВЁЗДОПАД»

Однако после этого Разведывательное управление СОЗЛ оказалось малополезным, поскольку государства-члены Лиги погрязли в череде несвязанных конфликтов. Даже когда Нефритовые Соколы и Призрачные Медведи начали свои

наступления, Разведывательное управление было ограничено лишь сбором данных без просьб о помощи со стороны Альянса Лиры и Синдиката Дракона к Звёздной Лиге.

Всё изменилось в 3066 году, когда «Слово Блейка» обнародовало план, тайно подготовленный бароном фон Саммитом. Явно намереваясь улучшить отношения с другими государствами-членами и повысить свой статус временных членов Совета Звёздной Лиги, блейкисты распространили свою информацию через Разведывательное управление СОЗЛ. Барон потерял сына в жестоком сражении во время Вторжения Нефритовых Соколов и планировал отомстить. Он нанял наёмников, чтобы те проникли в Оккупационную зону по подложным документам и транспортировочным кодам. Оказавшись на месте, эта команда направила бы автоматическое грузовое судно на генетическое хранилище Нефритовых Соколов на Судетах.

Эта попытка покушения на хранилище (не важно, успешная или нет) могла бы всколыхнуть всю клановскую Оккупационную зону, но выделение традиционного войска для преследования или посылка предупреждения могло иметь для Кланов тот же самый эффект. Поэтому Первый Лорд Мансдоттир одобрил выделение для вмешательства тяжелооружённой команды «Ярость».

Подразделение отдела особых обстоятельств сумело настичь наёмников в необитаемой звёздной системе в одном прыжке от их цели. В ходе состоявшегося боя между аэрокосмическими истребителями знаменитая команда бронепехотинцев осуществила энергичное нападение, в ходе которого был захвачен «прыгун» наёмников прежде, чем он совершил свой заключительный прыжок.

НОВАЯ ЭПОХА

С разрешением (пока) ситуации с Св.Ивом, завершением Гражданской войны Федеративного Содружества и пресечением агрессии со стороны Призрачных Медевей и Нефритовых Соколов появилась некоторая надежда, что больше никакие внутренние дразги не омрачат жизни Звёздной Лиги. Разведывательное управление СОЗЛ по-прежнему продолжает наблюдение за Кланами, высматривая у них признаки агрессии, а поскольку Клан Волка заявил, что не признаёт результаты Великого Отказа, именно на этот Клан направлено большинство усилий разведчиков.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Разведывательное управление состоит из 3 субподразделений. Субподразделения по связи с государством-членом ЗЛ и анализа данных бфли сформированы для проведения кампании против Дымчатых Ягуаров, а спорное субподразделение особых обстоятельств было добавлено после возвращения экспедиционного корпуса «Змея». Генерал Тревена высказывал свои опасения по поводу использования команд «Ярость» отдела особых обстоятельств.

Отдел по связи с государством-членом ЗЛ

Важность этого субподразделения нельзя недооценивать, т.к. это помогает через офицера по связи снабжать разведданными правительства, армию и разведывательные сообщества различных государств-членов.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

Директор:

генерал Карадок Тревена
(временное назначение)

Связь с государствами-членами Звёздной Лиги:

полковник Кеннет Уотерс

Анализ данных:

майор Стивен Партридж

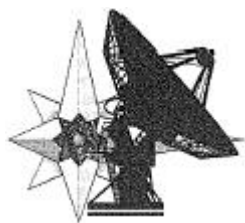
Особые обстоятельства:

полковник Катерина МакБрайд

Это также обеспечивать дополнительные охранные услуги телохранителей и даже услуги курьеров высшей секретности. Однако Разведывательное управление не имеет ни источников, ни мандата выстраивать свою разведывательную сеть по всему изведанному космосу, и хотя расчёт на государства-члены может оказаться для СОЗЛ недостатком, доступ к множеству источников позволяет осуществлять перекрёстные проверки и сверку, компенсирующие возможность неразглашения. Также обязательство КомСтара по отношению к Звёздной Лиге даёт Разведывательному управлению доступ к источникам ROM.

Высший уровень субподразделения состоит из офицеров по связи от каждого из государств-членов в паре с офицером по связи от СОЗЛ. После добавления в Совет Звёздной Лиги «Слова Блейка» дела стали ухудшаться, поскольку блейкисты менее открыты, чем их коллеги из КомСтара. Когда возникнет необходимость участия СОЗЛ в войне,

просьбы о соответствующих разведданных будут приходить через их офицеров по связи.



Анализ данных

Субподразделение анализа данных было создано для консолидации информации, собранной внутри и вокруг клановских Оккупационных зон во время операции «Бульдог». Оперативники перерывают горы данных, ежедневно наводняющих их штаб на Токкайдо, они всегда готовы заметить признаки готовящегося нападения одного Клана на другой. Это субподразделение также отслеживает события в Договоре Св.Ива, но без чёткого указания от Совета не может вмешиваться в этот конфликт, хотя агенты этого субподразделения и сыграли свою роль в наказании Кали Ляо за небезызвестные нападения «Чёрного мая» во

время войны.

Не так давно отдел анализа данных обнаружил признаки того, что Нефритовые Соколы наращивают свои силы в преддверии своего нападения на Альянс Лиры. В то время в ФедСоде полным ходом шла гражданская война, и Нонди Штайнер просто проигнорировала эти сообщения, расценив их как попытку личного состава, преданного принцу Виктору, оттянуть войска, которые она впоследствии использовала для добивания лиранских войск.



Особые обстоятельства

Создание субподразделения особых обстоятельств было одним из наиболее горячо обсуждаемых дел в Совете Звёздной Лиги. В то время, как другие субподразделения рассматривались чуть более, чем центры анализа и синтеза информации, отдел особых обстоятельств обеспечивал управление самыми настоящими зубами. Злоупотребление властью Первого Лорда $\square$ ари-Цу Ляо заставило остальных членов Совета заняться созданием в рамках управления подобного рода службы.

Хотя Звёздная Лига может набирать свои войска и вспомогательный персонал в государствах-членах, проблема вербовки и подготовки агентов для проведения тонких операций для Звёздной Лиги казалась непреодолимой. После того, как пост военного прецедента и главнокомандующего СОЗЛ занял Виктор Штайнер-Дэвион, он сумел решить её. Ещё с момоента Вторжения Кланов в 3050 году КомСтар и Синдикат Дракона предпринимали всяческие усилия по раскрытию местонахождения клановских домашних миров. Отдавая должное их общей цели, Синдикат выделял деньги и персонал для помощи Исследовательскому Корпусу, рыскавшего по всей Глубокой Периферии. Теодор Курида пошёл даже на то, чтобы нанять для этой опасной задачи несколько наёмных подразделений. Поскольку после завершения клановского вторжения эти войска больше не были нужны, Виктор предложил, чтобы контроль над несколькими лучшими из этих подразделений был передан Разведывательному управлению Звёздной Лиги.

Названные «Кмоандами «Ярость»», эти подразделения являются уникальной смесью личного состава КомСтара, ОВД, СВБ и наёмников, способной заниматься широким спектром задач. Команды обычно состоят из 7 основных членов, к ним добавляется дополнительный персонал для обеспечения навыков, необходимых для особых миссий. Развёртывание команды «Ярость» требует одобрения Первого Лорда, главнокомандующего СОЗЛ и одного или более членов Совета. Все миссии тщательно выверяются на предмет того, чтобы команда не вышла за рамки своего приказа или не применяла излишнюю силу.

Хотя их существование остаётся поводом для споров, команды «Ярость» участвовали практически во всех миссиях: от спасения похищенных наблюдателей Звёздной Лиги на Св.Иве до уничтожения на Периферии бродячих групп клановских подразделений (многие из них состояли из бывших воинов-Ягуаров).

ОПЕРАЦИИ

Разведывательное управление часто вынуждено находиться в стороне и наблюдать за событиями, будучи скованными разногласиями внутри Совета Лиги. Хотя оно всячески стараются проявить себя, не сидя сложа руки, Разведывательное командование осуществляет более осмотрительные и осторожные операции, чем остальная Внутренняя Сфера.

МАГИСТРАТСКОЕ МИНИСТЕРСТВО РАЗВЕДКИ (ММР)

Этот отчёт был недавно перехвачен нашими оперативниками, следящими за Конфедерацией. Его подлинность до сих пор проверяется нашими людьми из субподразделения анализа данных. – КТ

Кому: гражданину Крейгу МакДональду,
«Ухо канцлера»

От кого: агента Терезы Маркойя
Тема: Обзор состояния ММР [[СЕКРЕТНО!]]



Гражданин!

Шлю Вам привет с фронта. Вместе с этой передачей Вы найдёте мой полный итоговый отчёт о канопусском разведывательном аппарате. В

интересах безопасности, я трижды зашифровал это сообщение, но даже сейчас я не

могу с уверенностью сказать, что за моими действиями не следят. Мой анализ, я надеюсь, прольёт свет на состояние Магистратского министерства разведки, его происхождение и его возможности в настоящее время, но я должен признаться, что кое-что из моего отчёта – не более чем мои догадки. Несмотря на 7 месяцев интенсивного изучения, причины и мотивация драматичных улучшений в министерстве остаются надёжно храняемым секретом, скрытым даже от любопытных глаз союзнических офицеров по взаимодействию – вроде меня.

Я предпринял специфические меры, чтобы проникнуть под этот покров тайны, но лишь несколько поколебал уверенность канопусцев в наших благородных намерениях; в свете того, что я знаю, я не могу сказать, какие усилия смогут скрыть мои следы.

Жду дальнейших инструкций.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

Технически являясь службой магистратских вооружённых сил и поэтому рассчитывающее на военное финасирование и подпадающее под пристальное наблюдение, канопусское Магистратское министерство разведки действует как независимое агентство, подчиняясь только самой магистрессе. Одного этого фактора достаточно, чтобы министерство было не всего лишь родом службы, а мощным политическим инструментом, который можно и используется для обеспечения превосходства и влияния семьи Сентрелла не только в канопусской политике, но также и над всей Периферией и даже во Внутренней Сфере.

Происхождение ММР

Хотя с тех пор утекло много воды, происхождение Магистратского министерства разведки восходит к основанию этого государства в 2530 году, когда Коссандра Сентрелла, бывший капитан армии Лиги

Свободных Миров, увели группу дезертиров в канопусские звёздные системы. Хотя она могла бы организовать своё государство на принципах толерантности и открытости, первая магистресса полностью отдавала себе отчёт в том, что разведка будет играть такую же жизненно важную роль в обеспечении безопасности государства, что и любая обычная армия или экономические ресурсы. Поэтому она уделяла большую часть своих усилий делу воспитания элитных кадров специальных оперативников из числа своей новорождённой армии, чьей основной задачей было бы проникновение в соседние государства под видом разведчиков, сбор разведанных и пресечение угроз государству.

Изначальное ММР выглядело как простое подразделение армейских спецвойск, его оперативники были всего лишь командос и разведчиками, чьи роли ограничивались преимущественно наблюдением и редкими тайными операциями против соседних государств, казавшихся наиболее вероятными угрозами канопусскому суверенитету – вроде Лиги Свободных Миров и Конфедерации Капеллы. Однако расцвет магистратской индустрии удовольствий открыл дверь для техники проникновения и сбора разведанных, менее ориентированной на армию, – поскольку дипломаты и знать по обе стороны канопусских границ позволяли себе сомнительные развлечения, предлагаемые цирками удовольствий и планет-казино.

Агенты ММР, часто под личиной проститутов и проституток, богатых азартных повес, отыскивали нужных людей, а другие представители туристической индустрии собирали массу информации о деятельности своих соседей и наиболее подозрительных членах руководства своего собственного государства. Эта информация, в свою очередь, использовалась для усиления обороны границ, обеспечения прибыльных соглашений о торговле или принуждения политических оппонентов оставаться в стороне некоторых тем.

К сожалению, для эффективного выполнения этих операций и увеличения для нужд миссий численности личного состава привели к тому, что ММР стало весьма зависеть от спешно обученных оперативников, набранных из тех же самых гражданских секторов, куда они должны были проникать, а это привело к множеству проколов в обороне и к технической путанице, что снижало общую эффективность всего агентства. Более того, у ММР не оказалось достаточных людских ресурсов и опыта, чтобы анализировать колоссальную массу поступающих данных, этот дефицит оказался особенно ужасным в 2577 году, когда руководство Звёздной Лиги решило вторгнуться в государства Периферии.

После завоевания и подчинения Магистрата Звёздной Лигой армейские шишки назначенной Лигой администрации Хамфриса усилили ММР путём трансформации его в более упорядоченный аппарат по сбору разведанных наподобие отделов ☐арианскую SAFE. Якобы намереваясь лишь пассивно собирать данные касательно безопасности и преданности канопусских территорий Звёздной Лиги, Мелисса Хамфрис перетрясла министерство, в то же самое время попытавшись прочнее привязать его к своей собственной власти внутри ☐арианскую герцогства Андурienского.

Для оправдания существования этого агентства как части восстанавливаемого канопусского государства оно было отдано под власть канопусской армии, но отчитывалось исключительно перед главой государства, а не перед правительством Магистрата. Это обеспечило – хотя бы в теории – то, что высшая власть над операциями ММР оставалась за Хамфрисами.

Было ли это возрождение ММР частью плана, конечной целью которого было вливание канопусского государства в Лигу Свободных Миров или усиление Андуриена в политическом и военном отношении против Дома Марика, так и не получило подтверждения, но существует достаточно веское доказательство тому, что до сих пор оказывается поддержка одной из этих теорий. Однако судьба повернулась так, что администрация Хамфрисов в 2604 году пала, оставив власть над Канопусским территориальным государством самому Совету Звёздной Лиги. ММР зачах, вследствие растущей строгости налоговых законов его финансирование резко снизилось, а его задача сократилась исключительно до помощи магистрессе в поддержании гражданского порядка и несении внутри государства полицейской службы для Звёздной Лиги.

Когда в конце 2700-х гг. Звёздная Лига, наконец, развалилась, многие из политических «реформ», проведённых в Магистрате, были отменены, но остались и многие весьма полезные изменения. Магистресса, например, восстановила свою высшую власть над государством, а демократический Центральный комитет и права человека, установленные в правление Звёздной Лиги, были отменены. ММР, претерпевшее обширную реорганизацию (пусть даже и не в размерах и ресурсах), также было оставлено, но его мандат в годы после роспуска Лиги расширялся.

С началом Наследных войн министерство провело уже более активные операции – вроде тех, что осуществляли Корпус иностранных дел и Корпус активного реагирования, отделы иностранных тайных операций, чья деятельность во время правления Звёздной Лиги подавляли или вообще пресекали. Оказавшись теперь под властью лишь магистрессы – благодаря прецеденту, положенному правительством Хамфрисов, – роль ММР разраслась от простого армейского ответвления и аппарата домашней безопасности до жизненно важного инструмента государства, олицетворяемого магистрессой. Взяв всё лучшее от подготовки и организации Великих Домов, министерство легко и быстро стало самым мощным из тайных агентств Периферии, а это помогало обеспечивать выживание Магистрата в вековых войнах несмотря на явно неумелую армию этого государства.

Гигант прыгает вперёд:

Реорганизация 3040 года и после неё

В основном оказавшись в стороне от Наследных войн и избавленный от борьбы за экономику, ослабленной веками практически полного застоя благодаря этим же конфликтам, Магистрат Канопуса почти не был замешан в войне между Великими Домами. Однако всё изменилось, когда в 3028 году началась 4-я Наследная война.

Конфедерация Капеллы, низведённая агрессией Дома Дэвиона до неслыханно слабого состояния, показала тогдашней магистрессе Киялле Сентрелла подходящей целью для своих собственных планов

межзвёздных завоеваний. Сделав на ставку политические соглашения и тайные сделки с близлежащим герцогством Андуриенским – эти усилия упростились благодаря помощи её агентов ММР, – магистресса Сентрелла и дама Катерина Хамфрис Андуриенская стали государствами-союзниками и после завершения в 3030 году 4-й Наследной войны начали роковое вторжение в Конфедерацию.

Хотя канопусско-андуриенское вторжение в той войне поначалу имело некоторый успех – частично благодаря превосходным разведанным, собранным в Конфедерации канопусскими оперативниками, капелланская решимость в конце концов одержала верх, и к 3035 году из государства был изгнан последний захватчик. Для канопусцев катастрофический исход этого вторжения в действительности оказался счастливым, т.к. это подчеркнуло то, что многие сочли как признаки умалишённости магистрессы. Вскоре её дочь, Эмма, стала рассматриваться как достойная преемница своей матери – и чем раньше, тем лучше. Началась тайная борьба между сторонниками Кияллы Сентреллы и сторонниками её дочери, но ММР оставалось в стороне от этого.

В 3039 году дела достигли своей кульминации, когда оперативники из Корпуса королевских операций ММР, посланные самой магистрессой, не смогли убить Эмму Сентреллу. Вынужденная действовать, Эмма с помощью некоторых людей из Королевской гвардии и своих собственных сторонников в министерстве быстро отплатила матери той же монетой, вернувшись в 3040 году на Канопус IV лишь для того, чтобы свергнуть старшую Сентреллу и восстановить стабильность государства, разбитого войной. После прихода к власти первыми действиями Эммы стали оказание помощи своему государству в оправлении от провала канопусско-андуриенского вторжения и возрождении захиревшей экономики.

С этого момента ММР и получило давно ожидаемую помощь, превратившись в нынешнее агентство и сделав гигантский скачок в сфере эффективности своих действий. Некоторые реформы были само собой разумеющиеся – вроде серьёзного увеличения финансирования и избавления от некоторых оперативников и офицеров, до сих пор преданных свергнутой магистрессе Киялле. Другие же – вроде создания теневого ультраэлитного Эбонитового магистрата – осуществить было не так просто. Но уровень улучшения, заметный в действиях ММР – вроде продолжающейся работы по проникновению в иностранные разведывательные агентства Альянса Лиры и Синдиката Дракона и возможная подрывная деятельность в некоторых секторах ROM «Слова Блейка», – оказался полностью неожиданным, продемонстрировав способности, которые нельзя было ожидать от простой реорганизации.

Хотя доказательства крайне отрывочны, я обнаружил множество факторов, которые могли сыграть роль в заметном улучшении деятельности ММР за последние 10 лет. Первый из них – это неявное указание на миры, невероятно богатые ресурсами, находящиеся «за пределами исследованного пространства», которые магистресса Киялла впервые упоминала во время своих тайных встреч с андуриенцами в 3020-х гг. Никаких конкретных доказательств существования этих миров – как и сущности их ресурсов – обнаружено не было.

До сих пор некоторые данные наводят на мысль, что канопусские исследователи обнаружили или планету или систему, богатую германием, или, возможно, они владеют нераскрываемым тайником оружия и оборудования Звёздной Лиги. Независимо от сущности этого открытия, канопусцы, кажется, имеют ценные источники, которые почему-то оказались не обнаруженными как бандитами, так и комстаровскими исследователями.

Ещё одно возможное объяснение улучшения действий ММР – это своевременность этой реформы; она совпала с завершением 4-й Наследной войны и послевоенным получением «Волчьими Драгунами» Аутрича. Согласно этой теории, «Драгуны», чьё агентство «Вульфнет» прекрасно известно всем, в тот момент могло пострадать от дезертирства или – по неясным причинам – могло решить пустить корни в государстве Периферии в качестве способа слежения за этой окраиной как места возможных клановских вторжений, что и привело оперативника «Вульфнета» к решению присоединиться к канопусскому ММР.

Одна из этих причин или обе могут объяснить неожиданный рост возможностей ММР, но я должен предупредить, что доказательство той или иной теории остаётся слабым. Что я могу сказать с уверенностью, так это то, что никто из иностранных агентств не знает, как рассматривать недавний и несколько неожиданный расцвет ММР, причислив это к разряду феномена. Учитывая ячеистую структуру этого агентства, в котором разделённость потока информации сводит неудачи к минимуму, и его подчинённость лишь магистрессе, усилия по приподнятию завесы секретности без соблюдения баланса сил могут продолжаться до бесконечности.

Кажется, в последние годы даже военное руководство Магистрата стало с настороженностью воспринимать расцвет ММР, т.к. магистресса Эмма Сентрелла недавно отклонила требование своего командующего армией, старшего генерала Хаджи Дору, допустить к командованию министерством и армию. Имеются даже свидетельства того, что РОМ «Слова Блейка» тоже отчаянно пытается проникнуть в этого агентство, что наводит на мысль, что блейкисты в чём-то заинтересованы.

СЛУЖБЫ ММР

Хотя ММР использует армейскую командную структуру, его отделы действуют только по прямому указанию от любого одного центрального агентства. Различные отделы функционируют преимущественно автономно, координируя при необходимости на уровне командного состава действия со своими коллегами из других отделов ММР (подчиняясь Корпусу центрального анализа) и осуществляя свои собственные подготовительные программы, через которые проходят и новички, и агенты-ветераны (постоянно), поддерживая высокий уровень опыта. Эти отделы и сами делятся на подотделы согласно поставленным задачам с целью предоставления агентам полной и своевременной информации, взяв для поддержания безопасности в целом в обмен на интеграцию полной поддержки и командного управления за основу историю сопротивления или партизанские течения. Такая политика привела к дублированию задач и иногда даже стычкам по поводу того, кто в чьей юрисдикции находится, но это также гарантирует то, что иностранный или просто враждебный агент не уничтожит всё агентство.

Корпус центрального анализа



Командованием ММР для направления любых и всех остальных полевых операций.

Корпус центрального анализа ММР – это служба сбора и анализа разведанных, она крайне удачно организована, прилично финансируется и имеет свои ресурсы. Не имея полевых агентов, личный состав КЦА – это штабные оперативники, чьи сведения и выводы используются

Корпус внутренних операций



покушений. Фокусируясь на канопусских владениях (а также действуя во Фронкских пространствах), КВО выполняет контрразведывательную работу и следит за «горячими точками» гражданских беспорядков по всему Магистрату. Хотя на данный момент этот отдел действует только в режиме слежки, он также распространяет пропаганду и используется как тайное полицейское войско среди канопусской элиты.

Корпус внутренних операций ММР – это войско внутренней безопасности, которая сфокусирована преимущественно на сборе разведанных, оно редко принимает участие в активных операциях вроде диверсий, шпионажа

Корпус иностранных дел



канопусского государства. Предполагают, что большинство оперативников, выявленных в других государствах, происходит из этого агентства, задачей которого на данный момент является «всего лишь наблюдение».

Внешняя версия КВО, Корпус иностранных дел – это шпионы, проникающие и собирающие данные об иностранных государствах, а также осуществляющие некоторые активные операции – вроде «интердикции», захвата или казни подозреваемых в кознях против

Корпус королевских операций



королевской семьи. Технически эти агенты имеют право в случае необходимости арестовывать или даже казнить членов правящей линии Сентреллы, и поэтому агенты этого отдела должны пройти серию тестов, чтобы доказать свою абсолютную, безусловную преданность сначала магистрессе, а потом и остальному государству.

Эта служба ММР следит за деятельностью – и имеет власть пресекать её – канопусской аристократии, действуя навряде службы внутренней безопасности, занимающейся исключительно высокой, нестабильной внутренней политикой членов канопусской

КОМАНДОВАНИЕ ММП

Директор ММП:
генерал Дженни Эллиот

Корпус центрального анализа:
полковник Бэа Олеся

Корпус внутренних операций:
полковник Педер Смит

Корпус иностранных дел:
полковник Вегард Вальдемар

Корпус королевских операций:
полковник Мара Берит-Сентрелла

Корпус государственной обороны:
полковник Брайант МакКензи

Корпус активного реагирования:
полковник Ясмин Белланка

Корпус государственной обороны



Этот отдел – канопусская тайная служба, чисто оборонительное войско, конкурирующее с Королевской гвардией в деле защиты всех высокопоставленных официальных лиц, как из правительственной бюрократии, так и из самой знати. Часто официально осуществляя функции эскорта, оперативники из этого отдела также являются мастерами слежки и других задач по поддержанию правопорядка.

Корпус активного реагирования



Этот отдел – канопусский армейский отдел «теневых операций». Напоминая по природе своего действия всю ММП в целом, оперативники из этого отдела являются элитными войсками, служа приблизительным аналогом куритянских ЭУКД или наших собственных воинов из «Коммандос смерти». Согласно нынешним протоколам ММП, этот отдел редко развёртывается, хотя их миссии постоянно нацелены на военные цели и включают всё от покушений на ключевых офицеров до вредительства вражеского

военного оборудования и диверсий на объектах.

Эбонитовый магистрат



Появившись совсем недавно, Эбонитовый магистрат, несомненно, является самым загадочным подразделом ММП, вызывающим наибольшее беспокойство. В действительности же нужно потратить месяцы, чтобы отыскать хоть одно свидетельство его существования, и ещё больше времени – на понимание его функционирования и методов. На текущий момент я выяснил, хоть и отрывочно, интригующие подробности. Возникнув как некий тип ультраэлитного подразделения тайных операций, эта организация набирает людей практически исключительно из тех воинов, которые не имеют близких друзей или семьи, и тех, которые превосходно знают воинские искусства – от техники безоружного боя до сражения на машинах и БэтлМехах.

Рекруты второй категории набираются по всему Магистрату, их подготовка проходит в автономных, полупостоянных ячейках – с целью свести к минимуму вероятность вклинивания посторонних между ними. Те оперативники, которые получают полную подготовку согласно определённым задачам миссий, находятся в ведении директора магистрата, генерала Элана Карагана, и представляются лично магистрессой. В ходе моих исследований наибольшее беспокойство вызвало у меня то, что в некоторых случаях эти агенты могут подвергаться даже «личным модификациям», а это подразумевает то, что для оснащения агентов магистресса канопуссцы могут использовать улучшенные протезы или избирательные имплантаты.

ТАУРУССКОЕ МИНИСТЕРСТВО РАЗВЕДКИ (ТМР)



Этот отчёт был перехвачен с тем же самым сообщением, что и отчёт о ММП. Понятно, что канцлер Ляо одновременно следит за обоими агентствами, через них следя за состоянием своих союзников. – КТ

Кому: гражданину Крейгу МакДональду, «Ухо канцлера»
От кого: агента Мэган Трессари
Тема: Обзор состояния ТМР [[СЕКРЕТНО!]]

Командир!

Высылаю Вам свой полный отчёт о тауресском разведывательном аппарате, в котором, я надеюсь, вы отыщете полезные сведения и даже кое-что забавное. Прожив среди них 5 месяцев как «дружественный консультант», я лично видела многие их операции, другие же я тщательно

исследовала более традиционными методами.

По Вашему требованию я также пополнила этот отчёт событиями последних нескольких лет, особенно затронула рухнувшую попытку канопуссцев и таурессцев навести «порядок» в бывшем Ново-Колониальном регионе, недавнее расшатывание основ тауресского государства и Плеядскую кампанию против Дома Дэвиона. Хотя и кажется, что эти три события довели государство до точки кипения, они также возобновили и интерес к разведке – с нашей помощью, разумеется.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

Министерство разведки Тауресского конкордата – это агентство тауресского Министерства внутренних дел.

Отвечая, прежде всего, за внутреннюю безопасность в этом открытом обществе, данное агентство отражает оборонительную природу конкордата, а также его уравнилельское умонстроение. Это создало интересный конфликт принципав безопасности с правами граждан, что подрывает способности агентства эффективно осуществлять свою работу. Более того, генеральная оборонительная стратегия конкордата с годами разъела эффективность этого агентства в сфере внешних тайных операций до такой степени, что хуже ТМР может быть лишь самый последний член Клановского Дозора.

Паранойя и вероломство:

От основания до Наследных войн и после них

С самого момента своего основания таурусская разведка фокусировалась не более чем на слежке и анализе, не уделяя должного внимания шпионажу. Безудержно гордясь своей столь тяжело завоёванной свободой от Терранского Альянса и не желая вновь оказаться под властью деспотических правительств – или самим становиться такими же, – таурусцы в 2361 году создали Таурусскую службу безопасности (ТСБ). Став частью новорождённых таурусских военно-космических сил, ТСБ было чуть более чем пикетным флотом, которому поручили постоянно бдить границы конкордата, лишь изредка совершая прыжки для отслеживания войсковых перемещений своих соседей. Однако с первых же дней существования ТСБ внутренней безопасности уделялось мало внимания, поскольку нация с воодушевлением принимала всё, что было в духе открытости и экспансии.

После первой вооружённой стычки конкордата с Федеративными Солнцами в 2368 году впервые такое положение изменилось. Неожиданно столкнувшись с несомненной угрозой своему суверенитету, протектор конкордата Ричард Калдерон приказал пересмотреть реформы разведывательного аппарата с целью лучшей его пригодности к будущим нападениям из дэвионовского пространства. Хотя по-прежнему оно отталкивается от обороны, министерство внутренних дел – под властью которой действовала ТСБ – пошло на кое-какие переделки, включая и подготовку специальных команд оперативников, специализировавшихся в ведении партизанской войны в любых условиях, и официально создало конкордатскую полицию, войско внутренней безопасности с целью выявления враждебных агентов.

В 2577 году вторжение Звёздной Лиги в Таурусский конкордат подвергло эти реформы серьёзному испытанию. Оперативники ТСБ и специальные экспедиционные войска – вместе с Таурусским оборонительным войском – при любом удачном моменте вступали в бой с вторгшимися СОЗЛ и дэвионовскими войсками. Хотя их кооперация и позволила одержать несколько впечатляющих побед, включая и исход операции «Вариант “Янтарь”», в которой при помощи удачно подготовленной засады и убийства в 2584 году ■арианскую командующего таурусским фронтом ТСБ и ТОВ успешно уничтожили или захватили 20 дэвионовских военных кораблей, собственный фанатичный патриотизм ТСБ дорого обошёлся таурусцам. Поскольку агенты стремились жертвовать собой в каждой победе и обращались к тактике, поставленной вне закона остальной Внутренней Сферой, персонала таурусского разведывательного агентства ко времени капитуляции конкордата в 2596 году практически не существовало. Те немногие из оставшихся в живых,

сумели восстановить агентство под флагом Звёздной Лиги, а в 2760-х гг. они вновь заявили о себе, став ядром «Таурусской освободительной армии», повстанческой фракции, сформированной ради пресечения распространения Звёздной Лиги.

Всё изменилось после Амарисовского кризиса и падения Звёздной Лиги, когда таурусское разведывательное агентство было возрождено как тайное субагентство министерства внутренних дел. Сформированное из числа уцелевших из ТОА и потомков членов изначальной ТСБ, новое таурусское министерство разведки сменило на этом посту устаревшее агентство, но задачи остались прежние. Пополние бюджета помогло с началом войны во Внутренней Сфере быстро пополнить ряды ТМР, но давно ожидаемого дэвионовского вторжения так никогда и не случилось. Поскольку последующие поколения таурусцев выросли в государстве, которое страдало всего лишь от редких набегов соседних государств или пиратов, способности ТМР атрофировались.

Однако самым сокрушительным для ТМР событием стал приход в 3017 году к власти Томаса Калдерона. Боящийся дэвионовского вторжения так же, как и большинство его предшественников, Томас отменил снижение налоговых ставок, за счёт которых осуществлялась таурусская экспансионистская политика, и с началом в 3028 году 4-й Наследной войны поставил свою нацию на порог войны. Однако в отличие от предыдущих правителей, Томас непоколебимо верил в дэвионовскую угрозу. Хотя поначалу ТОВ и ТМР получили преимущества в виде увеличения бюджетов и обновления оборудования, всё никак не желавшая материализовываться угроза в конце концов истощила и оба агентства, и самого протектора. Поскольку Томас Калдерон всё сильнее верил в грядущее дэвионовское вторжение, ТМР была лишена жизненно важных источников финансирования, и деньги пошли на армию, с целью наращивания ТОВ в преддверии «неминуемого» нападения. Эта паранойя достигла кульминации в конце 3040-х гг., между несколькими несвязанными инцидентами и слишком уж кратким присутствием дэвионовского армейского войска на таурусской границе. Конечно, после стольких лет ожидания нападений, которые так и не случились, таурусцы легко поддались вере в то, что клановская угроза – всего лишь уловка. Для лишённой финансов и бедной источниками ТМР потребовалось несколько лет, чтобы убедиться в существовании потомков Керенского.

Новое начало:

Расцвет и падение Джеффри Калдерона

Из-за того, что протектор объявил войну «обычным делом», к середине 3050-х гг. таурусская экономика дошла до распада. Отсутствие настоящей угрозы и понимание того, что сейчас для Великих Домов Кланов имеют высший приоритет, превратили действия Томаса Калдерона просто в абсурдные. Его упорствование в том, что вторжение может состояться в любое время, а также крах нескольких недостаточно профинансированных и плохо выполненных разведывательных операций в ближайших районах Федеративного Содружества привели к тому, что он приказал войскам игнорировать все остальные угрозы, включая и постоянные извещения о пиратских набегах в созвездии Пиратская Гавань и Ново-Колониальном регионе. Обстановка разрядилась в 3055 году, когда его неожиданно свергли ради его сына, Джеффри.

Джеффри Калдерон, хотя и вполне состоявшийся молодой человек, был в какой-то мере мечтатель.

Его переговоры с канопусской магистрессой открыли дверь к их союзу и совместному развитию Ново-Колониального региона, что стало великим событием, в итоге проложившему путь к нашему собственному союзу с двумя самыми мощными государствами Периферии. К сожалению, обещанные реформы и увеличение финансирования ТМР до роковой конференции на Детройте в 3060 году – на которой погиб протектор Джеффри – не были осуществлены. Те мелкие доказательства, которые сумело собрать ТМР (естественно, с нашей помощью), указывали на дэвионовского агента, перебравшегося по капелланской территории. После гибели Джеффри власть взял лорд Гровер Шраплен (известный изоляционист со взглядами, схожими со свергнутым протектором Томасом), он уже знал о том, что в таурусские дела вновь вмешался Дом Дэвиона.

По иронии судьбы, приход к власти Шраплена вынудил углубить наше взаимное сотрудничество и упрочить союз – теперь он направлен против общего врага, Дома Дэвиона. Шраплен увеличил свою военную поддержку нашим усилиям в марке Хаос и против Св.Ива, в то же самое время упрочив свою армию внутри государства и даже увеличил бюджет ТМР (хотя пока и номинально). Однако в последнее время стало проявляться напряжение совсем недавних событий.

Текущие события: Отделения и крестовые походы

В 3066 году конкордат перенёс три новых кризиса, обусловленных растущей паранойей своего протектора, вновь сфокусировавшегося на так называемой «дэвионовской угрозе». Поскольку экономика была ужасно истощена (из-за военной поддержки нашим собственным усилиям в марке Хаос), даже обещание членства в новой Звёздной Лиге не смогло укрепить доверие народа к своему правительству. Поэтому Ново-Колониальный регион неожиданным действием, которому конкордат не был готов противодействовать, отделился и объявил о создании Фронкских пространств, поддержку им в этом оказали прежние союзники таурусцев в Магистрате Канопуса.

Дело серьёзно усугубляло ещё и то, что стремление протектора утихомирить своего мятежного барона, Чэма Китронга, привели к вспышке военной конфронтации на Марфике (Marfik), которая вскоре превратилась в краткую и кровопролитную гражданскую войну. Отдав отделившиеся 6 планет под защиту своего 6-го корпуса, барон Китронг объявил Шраплена узурпатором и заявил о своём намерении сопротивляться таурусскому правительству до тех пор, пока новым протектором не будет признан и возведён на трон Эрик Мартенс-Калдерон, незаконный наследник Джеффри Калдерона.

Наконец, между дэвионовцами и таурусцами случилось ещё одно историческое «недопонимание», приведшее к первому в истории крупному военному вторжению Тауруса. Поразительно, но конкордат сумел не только отбросить давно ожидаемых захватчиков, но и сумел отхватить территорию у Федеративных Солнц. К сожалению, эта победа в лучшем случае незначительна и может оказаться ненужной, если нынешнее финансовое, политическое и военное состояние конкордата станет ещё хуже.

СЛУЖБЫ ТМР

ТМР имеет 5 главных подотделов, два из которых на самом деле находятся под властью совместной администрации министерства внутренних дел и Таурусского оборонительного войска. Однако

вербовка и подготовка оперативников обычно происходит в штабе ТМР на Таурусе, который подчиняется напрямую министерству внутренних дел. Сейчас многие операции ТМР сконцентрированы вокруг искоренения из своих рядов возможных поставщиков – либо дэвионовских агентов, либо антишрапленовских элементов. Однако эти операции оказываются успешными лишь частично; я в одиночку за прошлые пару месяцев выявил и помог разоблачить больше дюжины иностранных агентов.

Бюро анализа

Бюро анализа ТМР занимается пассивной слежкой, включая и мониторинг за новыми СМИ и другими коммуникациями в соседних государствах. Полевые оперативники этой службы немногочисленны и сильно отдалены друг от друга, а бюджетные ограничения не позволяют число способных аналитиков, которые помогали бы истолковывать внушительный объём собираемых ими данных.



Дипломатический корпус

Этот род службы взял за основу лиранское агентство с таким же названием; он служит комбинацией телохранителей и группы связи с правительством. Часто прикрепляемые к гостящим сановникам в надежде получить информацию от них в самый неподходящий для тех момент, этот отдел финансируется плохо, а это привело к усилению первой задачи над последней.



Конкордатская полиция

Эта служба внутренней безопасности ТМР, она намного лучше финансируется и оснащается, чем другие отделы агентства. Отвечая за выявление, идентификацию и уничтожение (если необходимо) любых людей, проникших в ряды таурусских правительства, армии и деловых кругов, это агентство также является самым распространенным и многочисленным.

К сожалению для таурусцев, ахиллесовой пятой этого агентства их собственное наваждение – поддержание «свободного и открытого» общества, что позволяет возникнуть сильному иностранному влиянию. Также отвечая за наблюдение за обычными людьми, полиция также действует как агентство «внутренних дел» – как шпики за шпиками, иными словами.



Отдел пропаганды (ТОВ)

Хотя номинально этот отдел прикреплён к армии, где он служит в качестве средства поддержания хорошей морали и противодействия слухам, запускаемым иностранными агентами, ТМР также иногда использует и своего гражданского двойника, отдел пропаганды.



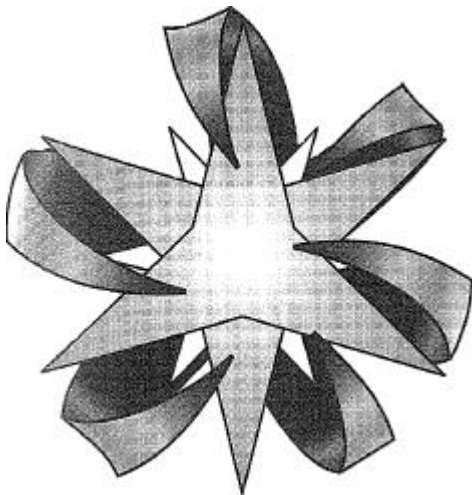
Сейчас этот гражданский двойник занят убеждением таурусцев в том, что всё хорошо – даже перед лицом грядущей неразберихи; к примеру, сейчас заявляют о победах в Плеядах, хтя и стараются замолчать о состоявшемся отделении Калдеронского протектората.

Группы специальных заданий (ТОВ)



Группы специальных заданий Таурусского оборонительного войска – это оперативники-коммандос и специальные агенты, чьей задачей является проникновение, разведывание и осуществление различных операций – от шпионажа до контртеррористических операций. Их операции серьёзно ограничиваются с целью предотвращения нарушений прав человека, но достаточно интересно то, что у них существует

РАЗВЕДКА ОКРАИННОГО АЛЬЯНСА



Разведка Окраинного Альянса (РОА) никогда не была сколько-нибудь крупной.

Граждане Альянса рассматривают её существование с тем же самым чувством антипатии, которое они обычно испытывают в отношении БэтлМехов. Но обзор разведывательных агентств Периферии будет неполным, если исключить из него агентство одного из крупнейших тамошних государств.

ФОРМИРОВАНИЕ

Разведка Окраинного Альянса – как и сам Альянс – была создана чуть ли не случайно. Поскольку не было никаких территориальных притязаний и имелась хартия, гарантировавшая планетам-членам высокий уровень автономии, Исполнительному парламенту не было необходимости в разведывательном агентстве.

В 2571 году банда каперов начала терроризировать суда по всему пространству Альянса. Вооружённые силы Альянса поручили Эрнсту Бернштайну и Моргану Вильяму проанализировать собранные доказательства, надеясь выявить какой-либо почерк в нападениях и, возможно, обнаружить пиратскую базу. Работая в своём крохотном офисе на Алфераце (Alpheratz), они перерыли всю имеющуюся информацию недавно сформированного аналитического отдела, но всё было безуспешно, и поэтому они «вышли в люди» для сбора большей информации. Бернштайн расспросил экипажи торговых кораблей, ходивших под флагом Альянса, а Вильям проанализировал корабельные журналы и данные сенсоров. Вся их беготня оправдала себя, когда обнаружилось, что торговый посредник из Федеративных Солнц продавал каперам расписания судовых движений с грузом Альянса. Поскольку их поставщик информации теперь был выведен из игры, каперы были вынуждены изменить свою тактику, переключившись с нападений на торговые суда на набеги на самые богатые миры Альянса.

Несмотря на это, премьер-министр Катерина Авеллар похвалила усилия Вильяма и Бернштайна и проявила живейший интерес к тому, как они сложили кусочки головоломки, ошеломлённая их кропотливой работой детективами, когда благодаря расспросам была получена дополнительная информация. Видя, что во Внутренней Сфере с образованием Звёздной Лиги веют ветры перемен, президент Авеллар разрешила им обоим расширить свои операции.

КНУТ И ПРЯНИК

Пока Вильям укреплял работу аналитического отдела, Бернштайн добровольно сделался информационным посредником и налаживал взаимоотношения с вольными торговцами, действовавшими за пределами Альянса. За невероятно короткое время он сумел устроить сносную сеть по сбору сведений. Внимание этой новой организации было по-прежнему сфокусировано на тех каперах, но охлаждение отношений со Звёздной Лигой поставило в ряд крайне необходимых дел наблюдение на судовыми и войсковыми перемещениями вдоль границ Внутренней Сферы.

Обеспокоенный набегами, Исполнительный парламент одобрил ради усиления обороны Альянса приобретение нескольких рот лёгких и средних БэтлМехов. К сожалению, весть об этом привлекла внимание разведки Звёздной Лиги, и аналитики Звёздной Лиги совершенно неправильно поняли эти сведения, представив Первому Лорду Яну Камерону панические отчёты о крупном войске БэтлМехов, появившемся у государства Периферии. Встревоженный возможностью нападения на свою молодую Звёздную Лигу, Первый Лорд Ян Камерон направил в Альянс несколько дивизий СОЗЛ, якобы с целью уничтожения каперов. На самом же деле это войско отыскивало и уничтожало угрозу в виде пресловутых БэтлМехов. Несмотря на озлобленную критику за «отсутствие хребта», Катерина Авеллар мало что могла сделать.

Эрнст Бернштайн и его сеть вступили в действие, контрабандой переправляя эти Мехи в пространство Федеративных Солнц, пока Звёздная Лига шла в пределы Альянса.

ТАУРУССКОЕ МИНИСТЕРСТВО РАЗВЕДКИ

Директор ТМР:

министр внутренних дел Дрю Бейлас

Бюро анализа:

гофмейстер Лиза Бекка

Дипломатический корпус:

гофмейстер Ричард Блейн

Конкордатская полиция:

гофмейстер Коул Лорианн

Отдел пропаганды:

гофмейстер Соон Ло Гуй

Группы специальных заданий:

гофмейстер Джейсон Робертс

Один из последних кораблей был даже реквизирован для переброски войск Терранской Гегемонии обратно в Краинный Альянс, но никто из офицеров СОЗЛ так и не узнал, что этот корабль нёс шаттл, набитый БэтлМехами.

ВОЙНА ЗА ВОССОЕДИНЕНИЕ

Лиговские войска в Альянсе даже не приближались к тем районам, где действовали каперы, но они так и не смогли отыскать те Мехи, ради которых они появились здесь. Вместо этого, после долгой оккупации небрежные действия синдикатовского МехВоина привели к Сантьягской резне – первого в серии событий, которые в конце концов вылились в Войну за Воссоединение.

Тайная сторона того конфликта столь же жестокой и кровопролитной, как и сами сражения, бушевавшие во всему Краинному Альянсу. Как общественное лицо альянсовских разведывательных операций, Морган Вильям в начале войны был легко «ликвидирован» командой специальных операций СОЗЛ, а Бернштайн продолжил свои операции со многими из своих торговцев/оперативников, не испытывавших затруднений в портах Федеративных Солнц. Вскоре военно-космический флот СОЗЛ обнаружил невозможность перекрытия границ с Альянсом, поскольку эти бесстрашные космолётчики всюду проникали туда, куда им нужно было, поставляя крайне необходимые припасы и сведения осаждённому «Питкеймскому легиону». Даже к концу войны многие из бернштайновских оперативников по-прежнему были при делах, в то время как альянсовская армия была разбита.

ЛИГОВСКИЕ НЕУДАЧИ

Во время «Золотого века» Звёздной Лиги разведать Альянса оставалась в действии, хотя и не имела реального применения. Всё изменилось с 2750 года, когда во всех периферийных государствах поднялись мятежи против непродуманных ☐арианску налогов и её политики. Хотя после ужасов Войны за Воссоединение Альянс не хотел иметь никакого дела с оружием, они снабжали Таурусский конкордат и Магистрат Канопуса разведанными о судовых и войсковых перемещениях СОЗЛ.

Когда же, наконец, в 2765 году в Таурусском конкордате разразился шторм в виде восстания на Новом Ванденбурге, Краинный Альянс сумел избежать втягивания в этот конфликт. Также Альянс не принимал непосредственного участия и в Гражданской войне, хотя его торговцы – после того, как узнали в каких адских условиях живут граждане Терранской Гегемонии, – неофициально передавали СОЗЛ информацию.

ДАЛЬНЯЯ ДОРОГА

Чудовищные потери в торговом флоте во время Наследных войн катастрофически отразились на РОА. Упадок торговли и редкие корабли лишили государство жизненно важного источника разведанных. К счастью, это оказалось удачей для периферийных государств, поскольку державы Внутренней Сферы кинулись истреблять друг друга, дав Альянсу так необходимое время для восстановления.

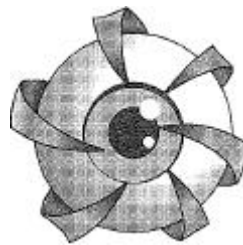
Однако рост промышленности Альянса и торговли последних 20 лет позволили возродить старую систему торговцев/оперативников. Поскольку сегодня эта служба больше ориентирована на извлечение коммерческой выгоды, многое из собранной информации относится к бизнесу и коммерции с

Синдикатом Дракона и Федеративными Солнцами; информация, собранная торговцами-оперативниками, позволяет Альянсу легко узнавать об активности крупных войск в своей части Периферии, включая и недавнее прибытие элементов Клана Снежного Ворона.

ОРГАНИЗАЦИЯ

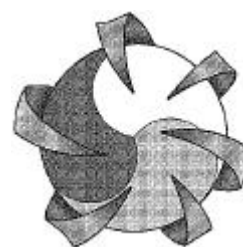
Стараясь не бросаться в глаза в рядах Вооружённых сил Альянса, РОА имеет чётко определённые задачи, ограничивающиеся преимущественно присмотром за активностью более крупных государств посредством гражданской полиции и разведывательных агентств. Её 4 отдела – наблюдения, взаимодействия, анализа и недавно сформированный проникновения – направлены в основном на пресечение лишь внешних угроз. Лишь в самых исключительных обстоятельствах Исполнительный парламент даёт РОА право действовать против планеты-члена – до сего момента такое случалось лишь дважды.

Отдел наблюдения



Агенты этого отдела будут теми самыми агентами, которых за пределами Альянса можно встретить чаще всего. Они часто действуют под проверенным и надёжным прикрытием – в качестве членов экипажа независимых торговцев, – что позволяет им охватывать громадную территорию без ненужного подозрения. Хотя не всякий бродяга, купец и вольный торговец в краинном регионе имеет связи с РОА, они наверняка являются самым богатым источником информации этого агентства.

Отдел по взаимодействию



Этот отдел теснее всего связан с войсками армейского корпуса Альянса и планетарными агентствами по поддержанию правопорядка. На полковом уровне всегда имеется человек из этого отдела, действуя как инструмент взаимодействия и собирая информацию для аналитиков с помощью кинокамер, сенсоров и опросов после выполнения заданий. И наоборот – любые разведывательные брифинги, подготовленные аналитиками, проходят через оперативников отдела по взаимодействию к тем, кто должен знать о них в необходимом объёме. Этот отдел также служит точкой сопряжения РОА с КомСтаром и Исследовательским корпусом.

Отдел анализа



Сердце РОА, отдел анализа приятно напоминает ранние годы, когда два увлечённых человека до изнеможения работали в своём крохотном офисе, находившегося глубоко в недрах штаба Вооружённых сил Альянса. Хотя сферы их деятельности с тех пор несомненно расширились (а офис Бернштайна и Вильяма превратили чуть ли не в святилище), сама их работа практически не изменилась.

Аналитические оперативники занимаются складываем в единую картину всех разрозненных фрагментов информации, поступающих из других отделов, отыскивая крошки тех данных, из которых складывается искомая крупная картина, и – если кажется необходимым – требуют от соответствующего отдела больших данных.

После операций Синдиката Дракона в районе Данте отдел аналитики подтолкнул отдел проникновения послать оперативника с целью узнать «надёжную правду» о происходящем. Более того, рост пиратской активности и недавнее появление вблизи Альянса элементов Клана Снежного Ворона всполошило этот и другие отделы РОА, которая благодаря этому оказалась в состоянии полной боевой готовности.

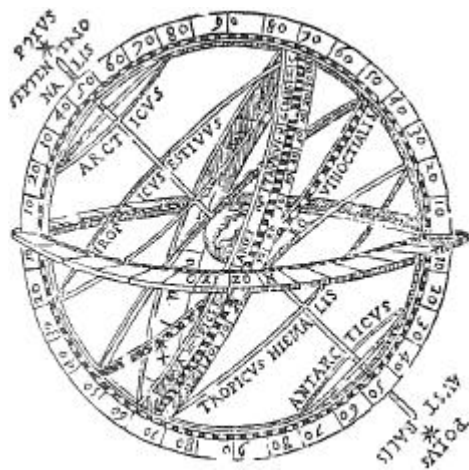
Отдел проникновения



Этот отдел – недавнее пополнение в рядах РОА, результат модернизации наземных вооружённых сил Альянса, которые также показали, что Альянс нуждается в более сложных разведывательных операциях. Как наименьший (и самый отвратительный) отдел РОА, он используется в редких случаях там, где информация не может быть получена обычными средствами или когда требуются более жёсткие действия. Этот отдел также отвечает за проведение контрразведывательных операций; таких, которые РОА до этого посчитала по каким-либо причинам нежелательными.

Хотя по природе это – армия, личный состав отдела проникновения часто набирается не из армии. Для этой цели очень часто используются агентства по поддержанию правопорядка (в которых работают офицеры под прикрытием), которые уже продемонстрировали достаточные умения и оказались подходящим прикрытием.

«ОРДО ВИГИЛИС»



Тот факт, что это перехваченное сообщение исходит из блейкистского источника, может вызвать подозрение, но у нас есть причины считать, что всё нижеизложенное – правда до последнего слова (или, как минимум, близко к истине, с учётом того, как это понимают блейкисты). И ошеломляет не то, как глубоко замешано «Слово Блейка» в $\square$ арианскую делах, а то, что их усилия зашли настолько далеко – превратить это бывшее пиратское государство в жизнеспособную военную державу с соответствующей разведкой. И вот за этим-то и надо следить. – КТ

От кого: полупрецентора Ро-ХВ Бриана ЛеБлана

Кому: прецентору ROM Александру Керноффу

Да пребудет с Вами благословение Блейка, прецентор!

Нижеследующий рапорт подготовлен с целью дать Вам полную картину нашего участия и успехов на этом поприще в Марианской Гегемонии. Под нашим попечением марианцы оказались способными учениками, быстро освоив новые знания, и наш Благословенный Орден – несмотря на недавние неприятности с Федерацией Цирцинус – оставил несколько высокопоставленных офицеров по взаимодействию с каждым из секторов марианского разведывательного агентства. Исходя из этого, ROM может продолжить следить за своими успехами и осуществлять общее руководство. В свете грядущего, они должны стать для нас ценным союзником на Периферии.

ВВЕДЕНИЕ

Рождённое охотниками за удачей как бандитское королевство и крещёное в горниле яростной войны, во второй половине 31-го столетия Марианская Гегемония стала, наконец, полностью законным государством. Возникло ощущение, что законность приведёт к появлению слаженного механизма разведки, необходимого для лидеров этого государства, особенно в современную эпоху, когда информация стала по-настоящему оружием, но чтобы понять эволюцию $\square$ арианскую Ордо Вигилис («Смотрителей»), нужно понять древние истоки Гегемонии и прочувствовать её превращение из бандитского королевства в державу Периферии.

Когда в 2920 году $\square$ ария Себастьян О'Рейли основал Марианскую Гегемонию, он сделал это с целью воссоздания того великолепия, чем некогда был Рим. Так что то, что армия Гегемонии была смоделирована по образу и подобию древнеримской, было вовсе не случайным – простая римская система центурий и манипул, когорт и легионов предоставляла эффективные средства для распределения армейских подразделений государства по всей его территории. То, что общество Гегемонии тоже было смоделировано по образу и подобию древнеримского, тоже не было случайным – О'Рейли питал любовь к старой Римской республике. Поэтому и $\square$ арианскую разведку последовала старой римской модели, которой приедриживались в Гегемонии, что привело к упору на военной силе и численности, чем на самой разведке.

Римляне имели очень простую систему сбора разведанных: когда им нужны были сведения о войсках противника, командиры подкупали членов вражеской армии, которые и предоставляли им всю информацию. Когда сенатор хотел получить сведения о своих врагах, он подкупал кого-нибудь, кто был ближе всех к его цели, он-то и предоставлял ему всю информацию.

РАЗВЕДКА ОКРАИННОГО АЛЬЯНСА

Координатор:

Стивен Вудланд

Отдел наблюдения:

Мигель Хаверлок

Отдел по взаимодействию:

Шандра Чиу

Отдел анализа:

Дуглас Фаулдс

Отдел проникновения:

Джейсон Ворн

У римлян не было концепции контрразведки; всё можно было купить и продать, а обманом можно было добиться нужной цены; тех, чья цена казалась слишком высокой, просто убивали.

Несколько десятилетий марианцы придерживались такой же точки зрения. Отмирающая разведывательная сеть Гегемонии представляла собой преимущественно хилую версию древнеримской системы партонажа. При этой системе богатые сенаторы стремились заискать перед семьёй О'Рейли, содержа сеть «клиентов» – людей, которые получали деньги и подачки от своих патронов в обмен на обеспечение политической поддержки и предоставление слухов и сплетен, которые доводились до главы Гегемонии (по своему усмотрению использовавшего или игнорировавшего эти пикантности). Те, кто предоставлял хорошие новости, оказывался в фаворе у главы государства (который в данном случае сам становился патроном, чьи клиенты были рады поддерживать его на троне). Однако тех, кто предоставлял плохие новости, либо оставляли без внимания, либо лишали высокого положения, и их клиенты обычно становились клиентами политических противников.

Сенаторские игры с властью часто отражались и на их коинтах. Амбициозные сенаторы с большими деньгами часто пытались купить определённых клиентов в надежде, что эти клиенты или примут их партонаж, или обратятся против своих патронов и, в конце концов, попадут под их власть – в таком случае клиент наверняка обратится к этому сенатору.

Эта система сохранялась до прихода к власти Мария О'Рейли. Облечившись в мантию императора, Марий создал Директорат безопасности и информации и объявил, что вся информация, касающаяся безопасности государства, будет проходить через это агентство. Из уже существовавших патронажных сетей ДБИ отобрал наиболее ценных информаторов, сделав их своими агентами де-факто и обучил их позабытой технике шифрования и слежки. Однако, несмотря на жёсткую проверку биографии, выполненную с целью обеспечения преданности государству этих новых агентов ДБИ, они не справились с освоением смежных специальностей, которые были необходимы для их будущей работы. Один из этих информаторов-ставших-агентами, например, подготовил рапорт, проливающий свет на присвоение государственных денег □ариан О'Рейли, которые они использовал в личных целях. Однако позднее этот же самый информатор отказался от своих слов и рассказал Шину о намерениях его отца лишиться Шина наследства и сделать своим наследником Юлия (после прихода к власти Шина этот информатор был награждён повышением по Директорату).

Второстепенной ответственностью Директората была Дворцовая гвардия. Хотя в то время она находилась под прямым надзором домашних вооружённых сил Гегемонии, командующий гвардией префект для обеспечения разведданных опирался на ДБИ, невзирая на угрозы со стороны цезаря. Так информация стала тем самым инструментом, который помог гвардии предотвратить покушение на жизнь Шина О'Рейли в 3052 году.

Когда Шин О'Рейли попросил «Слово Блейка» помочь ему укрепить своё государство, одной из сфер, на которую наш Благословенный Орден оказал громадное влияние, был Директорат (который был переименован романофилом О'Рейли в *Ордо Вигилис*). Избранные агенты ДБИ прошли в ROM интенсивное обучение, после чего они заняли позиции в командовании этого нового агентства.

СЕКТОРА «ОРДО ВИГИЛИС»

Сектора «Ордо Вигилис» действуют независимо друг от друга, но находятся под общим покровительством *Администраториума* (Служба директора). Такая раздробленность гарантирует, что хоть ответственности секторов иногда и перекрываются, у агентства остаётся общая целостность.

Администрариум также действует как аналитическая служба *Ордо Вигилис*, занятая анализом информации – поступающей к ним из других отделов – с целью формулирования возможных планов действия (если таковые предполагаются), которые максимально шли бы на пользу Марианской армии или правительству.

Сектор А: Секуритатис интернум (Внутренняя безопасность)



Среди прочих задач Сектор А следит за деятельностью сети информаторов, подчинявшихся бывшему ДБИ. Информаторы (*делаторес*) прикреплены к заведующим, которые собирают поступающую к ним информацию в отчёты и передают её шефам планетарных станций.

Станционные шефы СИ, в свою очередь, назначают агентов для тщательного расследования полученных сведений, работы с силами местной полиции для сдерживания распространения внутренних диссидентских настроений (посредством передачи им списков лиц, которые, как им кажется, нуждаются в «покровительственной опеке») и направления в суд доказательств, собранных *делаторесами*. Иностранные посетители находятся под особенно тщательным наблюдением *делаторесов*.

Прэзидии прэторис (Дворцовая гвардия)



Дворцовая гвардия – первоначально подразделение под прямым командованием марианского трона – с 3057 года находится под совместной ответственностью *Секуритатис интернум* и *Администраториума*. Цезарь до сих пор является номинальным

командующим гвардии, но настоящая власть принадлежит СИ и *Администраториуму*. Будущие гвардейцы должны пройти жёсткий отбор, что обеспечивает абсолютную преданность Гегемонии и семье О'Рейли, и – после того, как проходят этот отбор, – должны поклясться защищать цезаря даже ценой собственной жизни.

Сектор В: Обсерватионис экстернум (Внешняя слежка)

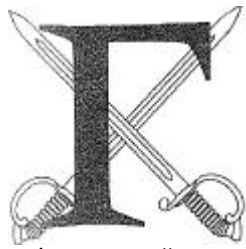


Изначально один из самых важных Секторов «Ордо Вигилис», Сектор В занимается операциями всех □арианскую агентов за пределами Гегемонии. Полевые агенты «Ордо Вигилис» (внутренне называемые как *делаторес экстернес*) проникают

в другие государства с целью сбора разведданных об их внутренней диспозиции и – в некоторых случаях – подстрекания беспорядков среди гражданского населения, где это только возможно.

Также в марианском дипломатическом корпусе и среди иностранного населения внедряются спящие агенты с долгосрочными планами. Изредка ОЭ работает в тандеме с нашими собственными агентами ROM, но никогда – долго. Агента ОЭ также обеспечивают где это возможно сведениями об иностранных войсковых перемещениях.

Сектор С: Делатура милитариа (Военная разведка)



Агенты Сектора С отвечают преимущественно за сбор разведанных о вражеских войсковых перемещениях. Этот сектор также отвечает и за негласную проверку биографий всех легионеров, которые получают доступ к очень важной информации. Также во время конфликтов ДМ имеет за марианскую линиями посты прослушивания всех радиосообщений, помогая обеспечивать точной информацией относительно вражеских операций внутри Гегемонии. Делаторес ДМ имеются в каждом марианском подразделении, выступая там в качестве «политических офицеров», следя за своими соотечественниками (и за всеми другими), и их показания в военно-полевых судах считаются бесценными.

КОМАНДОВАНИЕ «ОРДО ВИГИЛИС»

Директор «Ордо Вигилис»:

Ярослав Свобода

Секуритатис интернум:

Крейг Адамс

Прэзидии прэторис:

префект Никлас Валлин

Обсерватинис экстернум:

Кевин Уикс

Делатура милитариа:

префект Брет Хедикан

Оператионес Абскондитес:

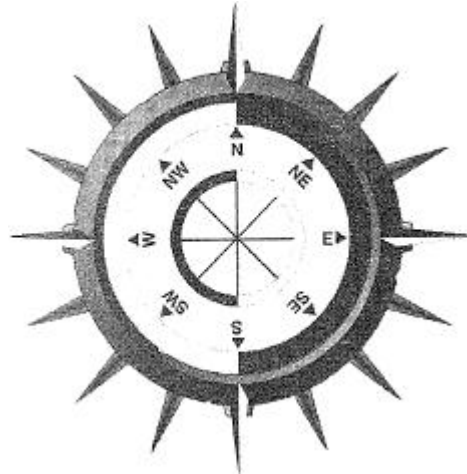
Шин Хилл

Сектор D: Оператионес абскондитес (Тайные операции)



Наименьший из Секторов, Сектор D набирает свой персонал в основном из легионов других Секторов или внешней вербовки. Операции ОА включают в себя проникновение, покушения, извлечения и диверсии. Команды ОА собираются в группы по 5 человек и до настоящего момента использовались лишь в военное время. Эти команды сбрасываются за вражескими линиями с целью разведки вражеских позиций и наведения всеобщего хаоса. В отличие от других Секторов (которые базируются на Альфарде), Сектор D базируется на пустынном мире Гораций (Horatius), удалённой планете, которая также является базой для «Когорс моритури», марианскую штрафной когорты. С приходом к власти Юлия О'Рейли несколько человек из этой когорты были помилованы Юлием и переведены для обучения в предназначении этого современного «батальона кандалников».

ФЕДЕРАЛЬНОЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ (ФРУ)



КомСтар получил этот отчёт о состоянии Федерального разведывательного управления (ФРУ) Федерации Цирцинус, основываясь на десятилетнем анализе, предоставленном не выясненными спящими агентами внутри этого государства. Хотя многое из этого отчёта имеет душок комстаровского двойного стандарта и вновь затрагивает угрозу блейкистского страшилища, не учитывать видимое мною в других отчётах, а также существование нового завода по производству Меха на Вальтасаре III (Baltazar III), будет большой глупостью недооценивать потенциальную опасность. – КТ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ И ОБЗОР

Сформированная вскоре после падения Звёздной Лиги – как утверждают, эмигрировавшими лиранскими фермерами и остатками наёмников из СОЗЛ, – Федерация Цирцинус долго рассматривалась всего лишь как полузаконное бандитское королевство. Его главное оборонительное войско, «Чёрные воины», служило не только как основа худосочной армии этого крохотного государства, но и принимало участие

во множестве так называемых «тайных операций» против соседних государств.

Хотя официально существование этих операций – которые были чуть более чем грабительские пиратские налёты – правительство Федерации не признавало, надёжные обозреватели уверены, что они образуют дополнительную службу цирцинусских разведывательных и тайных операций – или, как минимум, делали это до последнего времени.

Истоки ФРУ

Несмотря на громкий титул, Федеральное разведывательное управление – это не более чем гражданское войско, собранное покойным президентом Федерации, Г. Р. «Мелким Бобом» МакИнтайром, как часть сопротивления влиянию семьи Кирионов, традиционных командиров «Чёрных воинов». В 3032 году тонкий баланс сил между МакИнтайрами и Кирионами, восходящий к первым дням Федерации, казался, рухнет, когда погиб генерал Адам Кирион, а «Мелкий Боб» объявил себя командиром «Чёрных воинов» как носитель титула президента Федерации.

Однако талантливый в политике МакИнтайр оказался далеко не столь умелым в военной сфере, и в последующее десятилетие его плохого стратегического управления «Чёрные воины» испытали череду катастроф. Желая улучшить качество разведки, в то же самое время прикрепляя агентов к войскам, чтобы обезопасить себя с тыла, стало ясно, что преданность войск МакИнтайру крайне слабая, и он одобрил создание небольшого внутреннего разведывательного войска, чьей ролью было бы слежение за соседними государствами и координация действий с «Чёрными воинами».

На самом же деле МакИнтайр намеревался использовать это войско для слежки за «Чёрными воинами», чтобы вовремя пресекать радикальные элементы – вроде мятежного капитана Майкла Кириона (тогда ещё ротного командира), – пытавшегося лишить его власти.

Выстроенные на основе уже существовавших гражданских полицейских агентств, использовавшихся для подавления беспорядков по всей Федерации, Федеративное разведывательное управление (образованное МакИнтайром в конце 3038 года), было едва ли чем-то большим, чем силами безопасности различных планетарных правительств с рудиментарными умениями в сфере проникновения и слежки. В качестве же разведывательного аппарата ФРУ по сути было грандиозным беспорядком. Более того, предназначавшаяся ему роль цепных псов для «Чёрных воинов» была нивелирована, когда Майкл Кирион в 3041 году поднял против президента тайный мятеж. Полная неспособность агентства связать Кириона с этим мятежом, что было очевидно (по меньшей мере, для МакИнтайра), выявила, что этот эксперимент совершенно провалился.

Обновление

Вместо того, чтобы забросить проект ФРУ, МакИнтайр решил тщательно пересмотреть разведывательное агентство, используя те же самые методы, которые использовались для защиты Федерации за века до этого: он обратился за помощью к внешней силе. С распространением недоверия среди «Чёрных воинов» в тот самый момент, когда Федерация отчаянно нуждалась в их силе ради выживания, МакИнтайр был вынужден отменить неофициальный мандат этого агентства, но это не помогло завербовать членов из числа ослабленного оборонительного войска Федерации – даже для выполнения официальных задач.

Признав слабость агентства, включая и нехватку достаточной подготовки внутри государства, президент МакИнтайр отдал распоряжение ФРУ вербовать «консультантов» за пределами Федерации. За последующее десятилетие агентство наняло массу наёмных специалистов со всей Внутренней Сферы и Периферии. Проведя реорганизацию трёх отделов для выполнения задач в сфере внутренней разведки, внутренней безопасности и анализа данных, ФРУ постепенно начало приносить некоторые плоды, и даже появились планы по построке неполных, но достаточных для обучения центров для подготовки собственных, местных агентов ФРУ. К сожалению, вторжение Марианской Гегемонии в 3064 году привело к гибели этого агентства.

Падение ФРУ

Вскоре после начала марианского вторжения наши сведения о ФРУ стали крайне ненадёжными. Причиной этого, как удалось нам установить, стало растущее влияние блейкистских оперативников, чьи услуги были «предложены» как часть сделок по вооружению, предназначавшихся для сдерживания Марианских амбиций в Федерации. Поэтому то, что следует дальше, является по большей части предположением.

После начала марианского вторжения наши оперативники сообщили о неразберихе в линиях связи ФРУ, а это привело к разрыву в главной командной цепочке. Последующий анализ наводит на мысль, что несколько собственных наёмных «консультантов» агентства на самом деле были перевербованными

агентами □арианскую «Ордо Вигилис» или просто хотели оказаться впереди грядущего шторма. Их уход не только создал вакуум власти в ФРУ, но и немедленно привёл к тому, что с этого момента подозревать стали всех оставшихся агентов. Это подрывало ФРУ и вынудило МакИнтайра обратиться в внешней помощи – собрать наёмных партизан и попытаться удержать позиции.

Вскоре после этого прибыли войска, принадлежавшие в «Слову Блейка» как ответ на призыв президента оказать помощь и укрепить войска домашней гвардии МакИнтайра. Понятно, что подкрепления «Слова Блейка» также включали в себя и элементы ROM, которые явно взяли в руки бразды правления остатками ФРУ. Неожданная смерть президента МакИнтайра, исчезновение полковника Доннера, командира «Чёрных воинов», а также недавний уход самих воинов являются более чем тревожными последствиями событий, которые можно связать с блейкистским контролем над Федерацией.

СЛУЖБЫ ФРУ

До недавнего времени ФРУ было разбито на три отдельных отдела, все они подчинялись одному директору, который, в свою очередь, подчинялся лишь президенту. Массовое дезертирство и захват власти «Словом Блейка» не позволяют сделать окончательных выводов о состоянии этого агентства, а также получить сведения о тех, кто ими управляет.

Отдел анализа



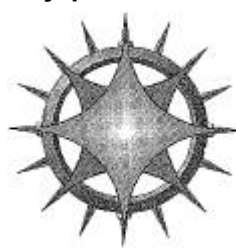
Отдела анализа ФРУ подготавливает и рассматривает разведанные, собранные отделами внутренней безопасности и внешних операций. Обычно используемый для обнаружения целей для рейдов «Чёрных воинов» или предупреждения о наиболее вероятных угрозах как внутри Федерации, так и за её пределами, но сейчас неясно, в какой степени этот отдел выполняет свои задачи.

Внешние операции



Отдел внешних операций занимается преимущественно вербовкой для ФРУ шпионов, причём делает это как грубая пародия на □арианскую «Ордо Вигилис», а также использует разведчиков для обследования целей будущих набегов. Понятно, что многие из дипломатического корпуса Федерации также являются частью отдела ВО. Подобно остальному ФРУ, текущее состояние этого отдела остаётся неизвестным.

Внутренняя безопасность



Предназначенный для поддержания практически тоталитарного правления правительства Федерации над различными субправительствами и гражданами государства, отдел внутренней безопасности – единственный отдел, о котором известно, что после серии недавних событий он остался в действии.

Поддерживаемые известными оперативниками блейкистского ROM, средства, используемые этим отделом, становятся всё более драконовскими, а их власть теперь распространяется на все уровни цирцинусского правительства.

«ВУЛЬФНЕТ»

«Вульфнет». Внутри разведывательного сообщества Внутренней Сферы нет ни одного другого такого агентства, которое одновременно было бы сильно уважаемым и столь же сильно ненавидимым. Охват и возможности этого агентства легендарны – как и неспособность любого другого агентства разместить одного из своих собственных оперативников внутри этой организации. По размеру и бюджету меньшее, чем любое другое разведывательное агентство Внутренней Сферы, оно, тем не менее, имеет такие достижения, которые не имеют другие вот уже несколько сотен лет. Вдобавок эта элитная организация финансируется и функционирует на средства «каких-то» наёмников.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Директор ФРУ:
неизвестно

Отдел анализа:
неизвестно

Внешние операции:
неизвестно

Внутренняя безопасность:
неизвестно



ИСТОКИ

«Вульфнет» был организован вскоре после того, как в 3005 году во Внутренней Сфере таинственным образом появилось наёмное подразделение «Волчи Драгуны», и быстро снискал известность – преимущественно потому, что ни одно другое наёмное подразделение до того момента не соблаговолило создать своё собственное межзвёздное разведывательно-информационное агентство.

Уже одного факта, что до этого никому неизвестное наёмное войско численностью в 5 полков неизвестно откуда появилось во Внутренней Сфере, было достаточно, чтобы обеспокоились разведывательные агентства по всему разведанному пространству, но те быстро сформировали свою собственную организацию, которая не только не

позволила проникнуть в ряды таинственных «Драгун», но стала собирать разведанные о своих агентствах-коллегах, что вызвало во Внутренней Сфере смещение со своих постов более чем нескольких высокопоставленных офицеров. Ещё более странно было то, что Внутренняя Сфера через 50 лет узнала, что «Драгуны» были созданы Кланами, военизированным обществом, известное практически полным отсутствием какого-либо опыта в сферах шпионажа и сбора разведанных.

С другой стороны, чуть ли не все Драгуны были вольнорождёнными. Более того, это подразделение имело в своих рядах огромное количество невоинов – учёных, техников и даже торговцев, представителей каст, которые были наполнены не только учёными и созидательными людьми, но и могли использоваться также для неофициальных сетей сбора и передачи разведанных. Когда Джейми и Джошуа Вульфы и их ближайшие советники осознали, что Внутренняя Сфера, в которой они оказались, ныне никак не напоминает ту, из которой ушли будущие Клан, они поняли, что нужно пойти на безотлагательные перемены используемых методов. Одной из этих перемен было формирование «Вульфнета».

РАСТУЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

С самого начала 31-го столетия «Вульфнет» повёл бесценную работу по выявлению сильных и слабых сторон и целей каждого из Наследных государств Внутренней Сферы, как в военном, так и политическом отношении. Вскоре после этого «Вульфнету» поручили также следить за технологическими достижениями каждого из этих государств.

Офицеры, назначенные в «Вульфнет», находившегося под управлением тогда ещё майора Маргарет Тулливер, были организованы в две отдельные службы, одна из них занималась сбором разведанных с полей сражений, другая – сбором и анализом разведанных на межзвёздном уровне. Тулливер, сама бывший МехВоин, но – что более важно – рассудительный логистик и стратег, проявляла специфический интерес к межзвёздному отделу.

Служба сбора разведанных с полей сражений поначалу имела весьма ограниченные активы, все возможные вакансии были заняты МехВоинами и другим военным персоналом двойного назначения. Тулливер лично следила за подавляющим большинством персонала «Вульфнета» и вела с ними упорную работу по созданию первоклассной организации, которая могла бы отслеживать всё, что случается во Внутренней Сфере, но в то же время не требовала бы большого бюджета.

«ВУЛЬФНЕТ» СЕГОДНЯ

Внутренняя работа «Вульфнета» была скрыта от всех, кроме самих членов «Вульфнета» и тех редких людей, которые занимали высокие положения среди Драгун. За последние 70 лет агентство в людских ресурсах, способностях и бюджете резко увеличилось, но по-прежнему считается главной целью практически у всех разведывательных агентств Внутренней Сферы.

Последние 10 лет «Вульфнет» очень занят работой – возможно, больше, чем в любое другое время. С завершением клановского Вторжения после уничтожения Звёздной Лигой Клана Дымчатого Ягуара, Внутренняя Сфера стала сплошной «горячей точкой» всевозможных конфликтов и мятежей. Видя полыхающую Гражданскую войну ФедСода, «Драгуны», остававшиеся в той войне преимущественно нейтральными, видели, что этот самый крупный за последнее время охватывает остальные государства одно за другим, поручили «Вульфнету» следить за всем. Выполняя это поручение, агентство явно проглядело признаки растущей активности «Слова Блейка» в марке Хаос, но, едва узнав об этом, наёмники сумели сформировать мощный блок из подразделений-единомышленников для сдерживания этой раскольнической комстаровской группы.

И, как всегда, на страже этих операций стоит «Вульфнет».

ВЗГЛЯД НА «ВУЛЬФНЕТ»

Сегодня «Вульфнет» по-прежнему очень заинтересован в выявлении возможностей каждого из крупнейших государств Внутренней Сферы, а также Периферии и тех Кланов, которые сохранили своё присутствие во Внутренней Сфере. Через знакомых, которые наверняка имеются в Клановском Дозоре, «Драгуны» могут даже на рассатоянии следить за «домашними Кланами» и предполагать развитие любого возможного конфликта.

Гораздо меньше, чем любое из разведывательных агентств, имеющих у Великих Домов, «Вульфнет», тем не менее, идёт на равных с ними, бережливо используя свои ограниченные ресурсы. Многие не замечают, что, возможно, самым великим активом, имеющимся у этого агентства, является обширная сеть знакомых среди всех наёмников Внутренней Сферы, а это дополнительное преимущество от влиятельной роли «Драгун» в профессии наёмников. Некоторые даже подозревают, что этот актив был первым источником Тулливера и её людей, которым они воспользовались в своё время; поскольку наёмные подразделения были глубоко задействованы в обороне всех Великих Домов, агенты «Драгун», находившиеся в залах найма и других местах постоянных встреч наёмников, а это помогало быстро определить армейские диспозиции и перемещения чуть ли не до того, как о них узнавали лидеры этих стран, поэтому они уже давно имеют разномастных аналитиков.

Помимо этих знакомых, организация явно располагает множеством тайных оперативников, громадную сеть информаторов по всей Внутренней Сфере, поставляющих аналитикам информацию обо всех государствах и значительных силах. Подкрепляя всё это обширными возможностями технологии электронной разведки, включая, возможно, и специальные подслушивающие устройства, устанавливаемые ими на всех планетах, где они бывали, «Драгуны» имеют такую разведсеть, какую они и хотят иметь.

ОТДЕЛЫ

Настоящий состав «Вульфнета» держится в строжайшей тайне. Поэтому ниже приводятся преимущественно догадки о внутренних отделах этого агентства и их роли.

Командование

Всю ответственность за «Вульфнет» – включая его личный состав и операции – несёт отдел командования. Этот отдел, скорее всего, самый малочисленный и делится на множество различных субкомандований. Каждый полк «Драгун» (или независимые подразделения – вроде батальона «Зета») имеет в своём составе члена отдела командования, который следит за операциями «Вульфнета», направленными на поддержание этих подразделений. Такой же офицер командования следит и за операциями против и/или внутри всех государств Внутренней Сферы и Периферии. Также в этот отдел назначаются и офицеры по взаимодействию.

Разведка на полях сражений

Офицерам и вольнонаёмному персоналу этого отдела поручен сбор как можно большей информации

о вражеских подразделениях, с которыми может повстречаться развёрнутое на поле боя подразделение «Драгун». Они допрашивают военнопленных, работают с персоналом коммуникаций и технологии (перехватывая и расшифровывая вражеские передачи) и тесно сотрудничают с персоналом разведки и анализа в сфере выявления вражеских планов. Члены этого отдела инструктируют офицеров «Драгун» перед всеми боевыми операциями и – поскольку многие из них являются МехВоинами или солдатами – могут даже принять самоличное участие в сборе разведанных.

Коммуникации и технология

Члены этого отдела занимаются перехватом и расшифровкой вражеских передач и инженерным анализом высокотехнологичных вещей, обнаруживаемых другими членами «Драгун». В этой сфере отдел коммуникаций и технологии тесно сотрудничают с компанией «ДМ-Блэкуэлл» и – поскольку эти отношения за последнее десятилетие несколько уменьшились – с НАИН Федеративных Солнц. Члены этого отдела гораздо более способный, чем их коллеги из остальной Внутренней Сферы; имеено из этого отдела был техник, который взломал шифры КомСтара и активировал ГИГ прежде, чем началась 4-я Наследная война, предупредив о ней, хотя многие в своё время считали эту историю сомнительной.

Полевые операции

Агенты отдела полевых операций несут ответственность за сбор разведанных о различных правительствах и крупных сообществах Внутренней Сферы и Периферии. Именно эти агенты пытаются проникнуть во «вражеские» агентства и завербовать информаторов из этих агентств. Однако члены этого отдела являются преимущественно сборщиками информации, лишь в редких случаях принимая участие в каких-либо боевых операциях. Конечно, подобно любому другому крупному разведывательному агентству, «Вульфнет» имеет множество врагов, но по-прежнему действует согласно порученной роли – собирать разведанные, но не вмешиваться в дела каких-либо агентств или правительств.

Разведка и анализ

Персонал отдела разведки и анализа получает всю информацию, приходящую в «Вульфнет», и анализирует его с целью обрисовки текущей ситуации во Внутренней Сфере. Персонал из этого отдела также работает со всеми полевыми подразделениями «Драгун», предоставляя полевым командирам подробный анализ, необходимый для успешного выполнения операций. Подавляющее большинство людей, назначенных в этот отдел, действует на Аутриче, перелопачивая массу информации, поступающей каждый день.

7-й КОММАНДОС

7-й Коммандос – это, возможно, самый известный отдел «Вульфнета», даже несмотря на то, что его существование полуофициально. Время от времени оперативники 7-го Коммандос открыто прикрепляются к другим подразделениям «Драгун» – к примеру, один из них сейчас служит в батальоне «Зета», – но если брать в целом, сам этот отдел и его полный состав являются тайной «Драгун».



Вообще говоря, никто не знает, кем является большинство оперативников 7-го Коммандос, это один из многочисленных секретов «Драгун», строго охраняемых ими. Конечно, есть и надёжные сведения – например, они являются спецвойсками «Драгун» и их солдатами тайных операций, которым поручают выполнение самых рискованных боевых операций (которые просто нельзя поручить любому другому подразделению). Члены 7-го Коммандос – очень компетентные МехВоины и операторы бронекостюмов, каждый из них имеет множество смежных специальностей, что серьёзно повышает гибкость этих команд на поле боя.

По приблизительным оценкам, в текущих операциях занято 3 команды 7-го Коммандос, некоторые же используются в марке Хаос. Их точный состав неизвестен, но обычная команда подразумевает подразделение размером примерно во взвод (25-50 человек) и придаётся в качестве поддержки боевым полкам «Драгун», нуждающимся в них. Команды 7-го Коммандос могут выполнять массу задач – от дальних разведывательных патрулей, быть морскими пехотинцами, обученными действовать в условиях невесомости и откровенных коммандос до снайперов, групп специального реагирования или даже специальных команд подрывников БэтлМехов. Они часто используют процедуры и тактику других групп, чтобы подозрения не пали на «Драгун».

«ВУЛЬФНЕТ»

Командование:
полковник Пётр Шадд

Разведка на полях сражений:
майор Дженнифер фон Хайц

Коммуникации и технология:
майор Андери Хендрикс

Полевые операции:
майор Тенно Блэкфизер

Разведка и анализ:
майор Симона Финн

7-й Коммандос:
неизвестно

НЕЗАВИСИМЫЕ ГРУППЫ

Этот последний отчёт – о нескольких сегодняшних крупных независимых тайных организациях – был предоставлен нашими друзьями из КомСтара. Большинство из этого носит предположительный характер, но нельзя и упускать из виду эти абзацы. – КТ

Кому: прецентору ROM Виктории Паррдо
От кого: прецентора XIV-Мю/Дельта Темпеста Страйкера

Нижне следует последний отчёт, подготовленный по Вашему запросу из проекта «Феникс», кое-какую тревожную информацию предоставила нам и разведка. Хотя мы не можем пока подтвердить, какие свидетельства являются надёжными, имеется очень серьёзное и неоспоримое доказательство. С ростом власти «Слова Блейка» в марке Хаос, дальнейшего укрепления их положения среди населения Терры и над ней самой многие из нижеследующих организаций стали союзниками наших заблудляющихся собратьев. Все эти предположения крайне тревожны, и мы больше не можем их игнорировать.

«НЕКАКАМИ»

«Некаками» – «Религиозные кошки» – являются, возможно, самой таинственной и, очевидно, одной из самых опасных групп, о существовании которых известно. Они окутаны тайной, никто не знает о точном их происхождении, но все уверены, что они могут быть как-то связаны с «Сыновьями Дракона» или даже с «Чёрными драконами», поскольку их первое «появление на публике» пришлось на то же самое время, что и у этих двух групп. Они располагают всеми чертами оперативников синдикатовских ЭУКД, проявляя в этом искусстве большую отточенность и мастерство.

Некоторые признаки позволяют сделать предположение, что «Некаками» существовали задолго до формирования Синдиката Дракона. Их происхождение можно вести ещё от терранской феодальной Японии и секты профессиональных убийц южной Японии, известных как *Кога-Рю*, являвшихся мастерами ниндзюцу, древней формы боевых искусств, характерными чертами которой были скрытность и убийства. Если это так, то «Некаками» (подобно своим предшественникам, преданным сёгунату), скорее всего, преданны Дракону и готовы защищать Дом Куриты от всех врагов. Оперативники «Некаками», замаскированные под оперативников СВБ, могут оказаться даже среди тех, кто недавно оказывал помощь Франклину Сакамото спасти координатора Теодора Куриту от попытки покушения «Чёрных драконов».

Мы подтверждаем, что «Некаками» не отчитывается перед СВБ и может даже не работать напрямую с координатором. Одно ясно точно – СВБ несколько не доверяет этой тайной группе, а из-за отсутствия учёта и контроля, который они олицетворяют собой, тайная полиция Синдиката навесила на эту организацию даже ярлык «ронинов». Хотя они не враждуют открыто между собой, кажется, что СВБ и самопровозглашённые *Сейсин бан* («Духовные стражи») не являются также и союзниками.

Оперативники «Некаками» являются высокообученными и узко специализированными – возможно, ещё с рождения, – агентами, во всех отношениях равные СВБ и ЭУКД. Они превосходны во всех военных науках, а их боевая подготовка превосходит даже подготовку оперативников ЭУКД. Преданные до самой смерти, «Некаками» не задают никаких вопросов о лояльности, их методы и этика неизменно опираются на строгие кодексы ниндзюцу. По всей видимости, «Некаками» работают командами по 4-5 человек, эти команды называют *Михару но сейсин* («Духовная слежка»), все команды наверняка формируются ещё на этапе обучения их членов, которые остаются вместе до тех пор, пока эта команда работает эффективно. Поскольку не известно случаев добровольного ухода на покой, «Некаками» просто рождены для такого образа жизни и наверняка будут рады умереть, защищая его.

«ОМНИСС»

Хотя и считающийся повсеместно культом, «Омнисс» является скорее реликтом прошлой эпохи, вернувшимся к жизни. Потомки религиозных последователей, аманитов (которые ради выживания считали допустимым использование лишь самых необходимых технологий), «Омнисс» числится среди первооснователей Окраинного Альянса. Вскоре после своего прибытия туда, основая их масса самоизолировалась на планете Данте (Dante), до недавнего времени живя мирной – хотя и драконовской – жизнью.

Климат Данте сегодня необъяснимо полностью изменился. В своё время «Омнисс» проявлял в отношении посетителей (чей доступ на эту планету был ограничен лишь единственным планетарным космопортом) лишь отчуждённость, но теперь он неожиданно стал гораздо более воинственным, более враждебным, чем раньше. Теперь космопорт наводнён вооружённой охраной, эти наёмники наверняка были наняты «Омниссом», и появились слухи о том, что в Альянс стали просачиваться члены радикальной секты «Омнисса», которых финансирует – или даже активно участвует в этом – террористические акты против объектов военного производства и других объектов высокой технологии. «Ад Данте», как называет себя эта организация, могла появиться на свет как результат пиратских нападений по вему Альянсу, приведших к наплыву беженцев на Данте, беженцев, которые не рады образу жизни «Омнисса» и искажают их.

Независимо от причины, недавнее увеличение числа нападений побудило действовать террористические ячейки «Ада Данте». Согласно сообщениям, вина за нападение в 3065 году на Диеронские верфи возложена на «Ад Данте», это предположение было подтверждено, когда команда ЭУКД исследовала кусочки одежды с нападавших – расследование привело их на Данте. Идя дальше, команда ЭУКД выяснила, что та операция была организована высоко обученными террористами, которые едва не уничтожили их, элитных командос, когда они пытались скрыться с планеты, раздобыв достаточное доказательство их виновности. Однако на основе расследования ЭУКД появились предположения, что возможно влияние некоей посторонней группы специальных сил или высоко обученного и организованного наёмного войска коммандо, которое и поддерживало «Ад Данте». На данный момент ситуация на Данте остаётся неизвестной.

«СВОБОДНАЯ КАПЕЛЛА»

Первоначально подпольное движение «Свободная Капелла» было организацией гражданского сопротивления и разочарованных солдат, появившейся во время оккупации Капеллы войсками Терранской Гегемонии с 2320 по 2335 гг. Подполье «Свободной Капеллы» неустанно беспокоило войска Гегемонии с первых же лет оккупации, осуществляя партизанские кампании, которые слишком дорого обходились терранским оккупационным войскам. Спустя века, после 4-й Наследной войны движение «Свободная Капелла» возникло вновь – как хрупкий союз дюжины диссидентских групп антиконфедеративной направленности, – превратившись в крупную, профессиональную организацию сборщиков разведданных, которая процветала и усиливалась даже в последней войне Капеллы и Св.Ива.

Сегодня «Свободная Капелла» – это высоко обученная и целеустремлённая группа людей,

попавшихся защищать ту самую Конфедерацию Капеллы, против которой они боролись в своё время, превратившись под руководством Трейханга Ляо из чисто антиправительственной, полувоенной организации в группу «сторожевых псов» по сбору разведданных, по духу – если не по действиям – схожих с «Хеймдаллем» лиранского государства. После падения Договора Св.Ива «Свободная Капелла» оказалась наводнённой капелланскими националистами, включая и горстку сент-ивских агентов «Маскировки», отказавшимися признать превосходство Конфедерации. Трейханг постепенно принял этих агентов в свою организацию, позволив им превратить существующие операции в настоящую сеть по сбору разведданных в рамках новых принципов движения.

«Свободная Капелла» имеет сеть агентов, действующих внутри Конфедерации, но на тех планетах, где они работают, они действуют не как шпионы, а как посланники на местах. По неизвестным причинам Конфедерация сейчас позволяет в случае необходимости взаимодействовать с некоторыми агентами «Свободной Капеллы», поступая согласно повелению канцлера – обеспечивать Конфедерацию разведданными. А «Свободная Капелла», в свою очередь (и, возможно, ведя свою собственную игру), передаёт эту информацию «Маскировке», хотя тайная полиция Конфедерации не проявляет никаких ответных «чувств». Недавно «Свободная Капелла» раскрыла некоторую информацию, касающуюся неожиданного исчезновения всего хранилища UrbStryc-A, находившегося на Вэе (Wei), и сейчас вместе с «Маскировкой» ищет пропавшее смертоносное химическое оружие.

Вдобавок к своей разведсети, «Свободная Капелла» располагает своей собственной группой специальных операций, которая имеет в своём составе боевые формирования из «Уланов Блэквинда» и «Легиона “Цзе Фан”». Эти войска выполняют роль сети разведывательного корпуса «Свободной Капеллы», используя преимущества подготовки, полученной от оперативников ФедСолнц во время антиконфедеративных дней этой организации, а позднее – и дополнительную подготовку от «Маскировки».

ДВИЖЕНИЕ «СВОБОДНЫЙ СКАИ»

«Свободная Капелла» десятилетиями – если не веками – была источником беспокойства для линии законных правителей Штайнеров. Более всего активные под руководством Альдо Лестрейда и Фредерика Штайнера во время 4-й Наследной войны, а затем подстёгиваемые мятежами «Свободного Скаи» герцога Риана Штайнера в первые годы существования ФедСода, эта организация всегда востребовалась к независимости всей Федерации Скаи от остальной Лиранского государства. Вновь – и неудачно – подняв мятеж против объединённого Содружества вскоре после его формирования, «Свободная Капелла» сильно разраслась в тот год, когда была убита архонт Мелисса Штайнер-Дэвион, и едва не разожгла второй мятеж, когда убийца-одиночка пристрелил герцога Риана, номинального главу движения. Появление на посту лиранского регента Катерины Штайнер-Дэвион ненадолго приглушило раскольнические настроения этой организации – несмотря на вторую, хоть и краткую заявку на независимость, – когда она отделила лиранское государство от ФедСода перед лицом вторжения Марика-Ляо 3057 года, но даже она не утолила их жгучую жажду независимости.

Во время Гражданской войны ФедСода в мантию видимой главы движения «Свободная Капелла» облачился Риан Кельсва-Штайнер, сын убитого герцога Риана. Плоть от плоти своего отца, он попытался – хотя в тот момент его усилия и оказались тщетными – возродить в движении дух гордости, взрастить новое чувство предназначения, практически утраченное в хаосе войны. Обратившись к старым знакомым и приведя в движение новых и более лояльных членов, герцог Кельсва-Штайнер возродил «Свободный Скай» вместе с группой других исторических движений за независимость, его оперативники втайне работали в ячейках сопротивления, чтобы подпольными операциями – включая терроризм, убийства и другие неприглядные вещи – достичь своих целей, расчищая путь для финансовой поддержки от симпатизировавших им по всему региону. В самый пик Гражданской войны ФедСода это движение попыталось ещё раз заявить о независимости, и хотя попытка провалилась, само это событие, несомненно, вызвано влиянием в народе идей «Свободного Скай». С того момента организация вновь ушла в подполье, но ясно, что они когда-нибудь вновь заявят о себе. Вопрос лишь в том, как долго они будут находиться в тени и кто захочет остановить их и вновь сохранить лиранское государство.

Хотя это и организация массового сопротивления, оперативники «Свободного Скай» на самом деле являются не настоящими «чёрными» оперативниками, как «Локи» или «Хеймдалль», а полувоенной силой, обученной партизанским операциям, тайной слежке и террористической тактике. Они разработали обширную подпольную разведывательную сеть, защищённую системой ячеек, поддержку которым оказывают все слои населения. Многие – если не все – подразделения Скайских Рейнджеров наверняка являются членами этого движения, как и большинство бизнесменов и промышленных лидеров Скайской провинции и, наверное, даже за её пределами.

«ЧЁРНЫЕ ДРАКОНЫ»

Хотя и не являясь группой чисто тайных операций, «Чёрные драконы» доказали, что они – угроза стабильности правления Дома Куриды. До недавнего времени действуя только в тени, эта организация, кажется, пронизала все слои синдикатовского общества – от коммерческих и промышленных секторов до рядов якудз и армии и даже разведывательный аппарат государства. Недавно несколько шумных инцидентов продемонстрировали возможности этого обширного сообщества, фанатично стремящегося вернуть Синдикат к «старым временам» славы и завоеваний. Недавние нападения и рейды на миры бывшего Федеративного Содружества, покушение на координатора и даже провокация войны 3062 года между Призрачными Медведями и Синдикатом – всё это дело рук «Чёрных драконов». Но у них и самих нет иммунитета от нападений. С момента покушения на координатора они находятся в состоянии войны с «Некаками» и СВБ.

Общество «Чёрные драконы» – это организация без владений или территории. Вместо этого различные лидеры снабжают её деньгами и людскими ресурсами, своими собственными методами проводя их операции – как автономные ячейки, взявшие за основу структуру самой якудзы. Да и в действительности большинство

денег и людей, используемых «Кокурю-кай», берутся у гуми якудз и их последователей, или законных образом у бизнесменов, имеющих такие же реакционные цели, в военные лидеры и придерживающиеся таких же убеждений оперативники СВБ «теряют» оружие или вербуют солдат для различных миссий, тайных или иных. Хотя их действия координируются лишь нерегулярным советом, который редко собирается весь, такая свободная организационная структура позволяет обществу действовать как антиправительственное сопротивление, которое нельзя легко искоренить или уничтожить раз и навсегда.

Располагая внушительной мощью, влиянием и продемонстрировав поразительную жизнеспособность после чисток на всех уровнях синдикатовского общества, «Чёрные драконы» доказали, что являются крайне непредсказуемой группой. Готовые пожертвовать всем ради достижения своих целей, они не остановятся ни перед чем, лишь бы Дракон вновь оказался на пути завоеваний.

«ХЕЙМДАЛЛЬ»

Хеймдалль, согласно скандинавской мифологии, – это страж моста Бифроста и защитник скандинавских богов. Подобно своему тёзке, оперативники этой теневой организации бдительно следят за безопасностью лиранского народа как независимые, самозванные стражи, чьё появление было вызвано неприятием «излишков» наводящего ужас агентства ЛРК «Локи». Секретность «Хеймдалля» обусловлена тем, что о его существовании известно лишь её членам и тем немногочисленным счастливчикам, которым эта организация помогала; о существовании этой группы имеется больше слухов, чем надёжных свидетельств. И даже в этих слухах политическая ориентация и её цели остаются неизвестными, если не считать её противостояния «Локи». В некоторых диких теориях высказываются предположения, что эта организация во время недавнего хаоса Гражданской войны ФедСода раскололась. Наоборот, размер и влияние «Хеймдалля» покрыты тайной даже сегодня.

«Хеймдалль» приобрёл некий ореол романтичности за события, окружавшие отречение от власти Алессандро Штайнера, то, что Катрина Штайнер пережила покушения «Локи» и даже отважилась спасти исполняющую обязанности архонта Мелиссу Штайнер вместе с наёмной группой «Гончие Келла», когда куритянские агенты попытались похитить ту накануне 4-й Наследной войны. Бездействуя до тех пор, пока перед лиранским народом не встанет какая-либо крупная угроза – будь то от «Локи» или других посторонних агентств, – «Хеймдалль» в полотно ежедневной жизни никак себя не проявляет. Даже когда он выходит из «спячки», агентство действует быстро и тихо, а затем опять просто пропадает из виду, когда угроза была устранена, не оставляя никаких следов, которые подтвердили бы его существование. Как им удаётся появляться и исчезать так незаметно, никто не может с уверенностью сказать, но высказываются предположения об их суперподготовке и степени координации – всё это осуществляется мастерски и интуитивно, на уровне любого агента ЛРК, «Локи» или либо иного агентства.

Оперативники «Хеймдалля» весьма изобретательны и имеют обширные связи, они могут добровольно помогать целым сообществам, чтобы достичь целей своей миссии. Некоторые признаки заставляют предполагать, что они хорошо финансируются – возможно, различными симпатизирующими им лидерами внутри внушительного финансового и промышленного лиранского сообщества. Однако, несмотря на то, что их поддерживают, «Хеймдалль» располагает поддержкой народа даже при отсутствии надёжных доказательств об существовании этого агентства, и для этих людей они всегда будут бдительными стражами до тех пор, пока существует сила, которой они противостоят.

«ЧЖАНЬЧЖЭН ДЕ ГУАН»

Называемые в равной мере и террористами, и борцами за свободу, «Чжаньчжэн де гуан» (ЧДГ) давно рассматривается как ответ канцлера Сун-Цу Ляо террористам, спонсируемых государством, которых – как доподлинно известно – имеют другие Великие Дома. Однако, несмотря на своё появление и то, что эта группа якобы предназначена для достижения целей Конфедерации Капеллы, она на самом деле не является детищем нынешнего правящего канцлера. Первоначально появившись на Новом Доме (New Home) после 4-й Наследной войны, это партизанское движение вскоре распространилось по всему региону, начав осуществлять политику террора против Федеративного Содружества и планетарных правительств тех планет, которые они считали в марке Сарна своими, – и всё это ради блага Конфедерации.

Когда к власти пришёл Сун-Цу Ляо, он немедленно начал претворять в жизнь планы по возрождению своей раздробленной нации, включая и завязывание дружеских отношений с независимыми группами вроде «Чжаньчжэн де гуан», организацию их тогда ещё разрозненной деятельности и помощь им в большей сосредоточенности на своих целях. Имея такую поддержку, они могли бы осуществлять дестабилизацию правительств, закладывая основы для будущего плана – неминуемого вторжения и освобождения тех миров, которые были захвачены союзом Штайнеров и Дэвионов. Поэтому ЧДГ было поручено построить нужные линии коммуникации, установить оперативные ячейки практически на всех бывших капелланских мирах, а затем замереть до 3055 года, когда все элементы этого плана были бы собраны вместе, и следовать дальнейшим инструкциям. В январе 3056 года всем ячейкам на Цюрихе (Zurich) разрешили осуществлять независимые операции, каждая ячейка начала нападения с целью отвлечь внимание местных властей от того, что готовится более крупное и организованное восстание. Эта «террористическая кампания малой интенсивности» постепенно ширилась, вылившись в полномасштабное восстание, начавшееся во время вторжения Лиги и Капеллы в марку Сарна в 3057 году.

Хотя многие ячейки успешно подавили местные правительства и проложили путь для капелланских побед в этом регионе, множество оперативников ЧДГ не справилось с заданием, когда Дом Марика вскоре после начала наступления неожиданно прекратил оказывать ему поддержку. Итогом стало формирование марки Хаос, группы разрушенных миров, где не было владений Великих Домов. Но даже в свете того, что конечная цель ЧДГ была достигнута лишь частично, остальная организация, находившаяся

вне прямого капелланского влияния, с тех пор стала ещё более активной, продолжая битву за контроль над остальными мирами марки Хаос, и ещё больше будоражила этот регион.

Оперативники ЧДГ очень опытные и обучены партизанским действиям, подстрекательству к мятежам и террористическим актам. Многие уверены, что они прошли подготовку у капелланских «Коммандос смерти» и «Маскировки», хотя большинство из агентов ЧДГ являются «доморощенными», с целью обеспечения большей секретности и свободы операций. Фанатичные и кровожадные, они знакомы с большинством аспектов наземного боя, включая использование Мехов и БТР, все они просто помешаны на возвращении капелланского правления на миры, которые они называют своим домом. Однако недавние потери в марке от таинственного нового движения сильно подорвали силы этой организации.

«ТАГГИ»

Действуя как тайные агентства, «Тагги» на самом деле является не более чем неформальной группой фанатиков, преданных Кали, индусской богине смерти. Их упоминание в этом отчёте – проявление желания этого общества всеми возможными средствами продлить жизнь своего нынешнего лидера, Кали Ляо. Веря, что она является живым воплощением индусской богини смерти, «Тагги» счастливы выполнить любую прихоть Кали как директиву с небес.

Своими корнями «Тагги» уходит в Индию 18-го века, но они к концу 19-го века британским владычеством их последователи были уничтожены. Однако во время первых волн человеческой колонизации группы уцелевших представителей этого культа смогли перенести свою странную и кровожадную веру на звёзды, посевшись преимущественно внутри Конфедерации Капеллы, где они держали себя в тайне. За несколько веков при различных лидерах «Тагги» осуществили несколько мелкомасштабных покушений и случайных, ритуальных убийств, но обычно рассматривались как банда возмутителей спокойствия, пока власть над Конфедерацией Капеллы не перешла к Романо Ляо.

Правление Романо в качестве канцлера, отмеченное кровавыми чистками и жестокими убийствами, также было и временем расцвета «Тагги» (благодаря тому, что она наняла Дом Заходящего Солнца, группу профессиональных киллеров, связанных с этим культом). Эта акция обеспокоила даже Цэна Шана, тогдашнего главу «Маскировки», поскольку этот культ получал практически полную свободу в сфере оправления своих убийственных ритуалов, поскольку его жертвами были те, кто говорил что-нибудь против канцлера или государства. Несколько членов ВСАП и «Маскировки» даже присоединился к «Тагги», дав культу беспрецедентную власть.

По указанию Кали деятельность «Тагги» достигла своей кульминации в виде волны жестоких самоубийственных нападений на Договор Св.Ива и «Свободную Капеллу» во время последней войны Договора с Капеллой, когда в ход пошёл нервно-паралитический газ, украденный из тайника на Взе. В результате тех нападений погибли сотни – если не тысячи – людей (включая и лидера «Свободной Капеллы» Тормано Ляо), посеяв во всех слоях общества по обе стороны конфликта ужас и взаимные упреки.

Чтобы предотвратить политические последствия, канцлер Ляо отдал свою сестру под суд Звёздной Лиги, где – после невразумительной обличительной речи – она объявила себя воплощением богини Кали и предрекла кару членам этого суда; её безумие стало очевидно теперь для всех. Суд оставил Кали под охрану её брата, который вынужденно отправил её в домашнее изгнание на планету Хайшир (Highshire), где она находилась под вооружённой охраной. С тех пор капелланцы позорят её «Тагги», но мы пока не видим явных признаков уменьшения их влияния. На основе тревожных отчётов от полевых агентов с Хайшира можно сделать предположение, что у Кали были посетители из «Слова Блека», и она приняла от них «подарки» в обмен на сведения, которые она собирает с помощью знакомых из «Тагги». Если это так, альянс между фанатическими «Тагги» и блейкистами породил ещё одну проблему.

«МАНЕИ ДОМИНИ»

Информация о новейшей – и, возможно, самой тревожной – тайной организации поступает в основном от одного из высоких источников с Аутрича, но мы не можем подкрепить их какими-нибудь дополнительными сведениями. Однако я верю, что этот отчёт нашего агента – правда. Впервые замеченная на Гелиосе (Helios), эта группа – которая использует в качестве своей эмблемы окровавленную руку – была (как поначалу предположили) мелкая тайная наёмническая группа, но собранные с того момента доказательства заставляют пересмотреть эту точку зрения. В сообщениях «Драгун» заявляется, что эта фракция называется *Манеи Домини*, что по-латински означает «Руки повелителя», но в некоторых случаях используется и наименование *Манеи атроцис* («Кровавые руки»). Эта организация явно действует по всей марке Хаос, но уже давно ходят слухи, что некоторые её оперативники действуют также в Федерации Цирцинус и Марианской Гегемонии. Однако с полной уверенностью можно утверждать, что именно эта группа уничтожила – или почти уничтожила – все отделения «Чжаньчжэн де гуан» на Кафе (Caph), Брианте (Bryant), Либерти (Liberty), Шератане (Sheratan), Флетчере (Fletcher), Холле (Hall) и Кейде (Keid), используя методы гораздо более жестокие, чем эти прокапелланские террористы.

Складывается впечатление, что «Манеи домини» воюет ещё и с «Вульфнетом» и войсками 7-го

Коммандос «Драгун»: в марте погибло в результате взрывов и зверских убийств несколько оперативников «Драгун», даже на Аутриче, где «Манеи домини» связана с ширящейся «террористической кампанией малой интенсивности», в ходе которой зажигательными бомбами были заброшены 2 местных ГИГ. Согласно сообщениям, потери в разведке «Драгун» растут, что затрудняет работу «Вульфнета». Наши аналитики уверены, что этот урон в действительности может быть ещё более серьёзным, поскольку разведывательная сеть «Драгун» медленно, но верно изолируется от остальной марки Хаос, вынужденная на какое-то время отвлечься на угрозу на Аутриче, в то же самое время продолжая операции по всей Внутренней Сфере. Дополнительные сообщения указывают на то, что МРНО Федеративных Солнц, капелланская «Маскировка», агентство SAFE Дома Марика и даже наш собственный ROM несут потери от рук этой новой группы, но мы пока не можем выяснить, кто они и на кого работают.

Об их оперативниках известно то, что они имеют крайне высокую мотивацию и имеют серьёзную подготовку в сфере терроризма, шпионажа, подстрекательской деятельности и методах её подавления. Они фанатичны и абсолютно аморальны, убивая всех, кто становится у них на пути. На сегодняшний день ни один из их оперативников не был взят живым (но не из-за отсутствия везения), а в тех немногочисленных случаях, когда после них что-нибудь оставалось, выяснялось, что их агенты часто – если не всегда – имели внедрённые хирургическим путём устройства «самоуничтожения», варьирующиеся от бомб до капсул с ядом. Вдобавок многие оперативники имели искусственные дополнения, у некоторых трупов имелись избирательные миомерные имплантаты и улучшенные протезы – все эти приспособления были нацелены на повышение их возможностей. Ясно, что эти агенты достигают поставленных целей любыми необходимыми средствами и идут на любые жертвы, чтобы достичь успеха, зная, что даже в случае провала их никто не сможет захватить или опознать. Столь высокий уровень телесных модификаций также наводит на мысль, что они спонсируются организацией, которая имеет доступ к высокой технологии – возможно, капелланского происхождения, – и, вероятно, громадными источниками их реализации.

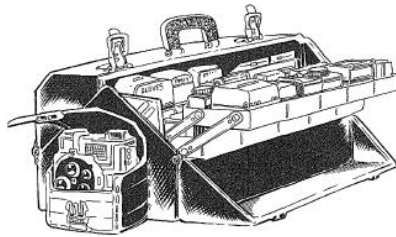


НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Нижеследующее оборудование, особенно избирательные имплантанты, – это предметы, изготавливаемые на заказ, для использования их тайными оперативниками; остальные люди во Вселенной *BattleTech* используют эти вещи очень редко. В описании каждой вещи имеются правила по их использованию или даны ссылки на страницы с соответствующими правилами в *CBT:RPG*.

СУДЕБНЫЙ АНАЛИТИЧЕСКИЙ НАБОР

Часто встречаемый в полицейских участках и как обычное оборудование для частного использования и у детективов,



судебный аналитический набор позволяет ведущим допрос быстро записывать, анализировать и выявлять судебные доказательства прямо на месте преступления. Эти наборы специализированы для различных задач – от анализа отпечатков пальцев и образцов ткани до чтения генетических образцов. Аналитические наборы по выявлению фальсификации могут помочь определить, какого рода был подлог – электронный или печатный. При правильном использовании эти наборы в руках пользователя могут заменить ресурсы виртуальной криминальной лаборатории. В некоторых случаях эти результаты могут быть представлены даже в суде в качестве доказательств.

Судебный аналитический набор (базовый)

Этот особый САН позволяет пользователю прямо на месте преступления с минимальным использованием технологии быстро получить отпечаток пальцев, провести анализ волос, волокон и группы крови. Он поставляется со стерильными адгезивами, пудрой для отпечатков пальцев, химикатами для определения группы крови и лакмусовой бумагой, достаточными для 5 анализов каждого типа. Помимо базовых инструментов (вроде увеличительных очков, пинцета и стерильных пакетов для хранения) этот набор включает в себя голокамеру с памятью на 30 снимков и карманный дисковый аудиоманитофон для записи изображений и примечаний с места преступления.

Этот набор обеспечивает модификатор целевого числа -2 при Проверке Расследований или Карьеры/Детектив. Каждое использование требует 1D6x5 минут времени.

Судебный аналитический набор (улучшенный)

Этот САН выполняет все функции базового набора, но использует более продвинутую технологию, включая и взятие генетических образцов и их анализ. Он поставляется с расходными

материалами, достаточными для 10 анализов волос, волокон, крови, ДНК, отпечатков пальцев и обычными химикатами. Набор включает в себя цифровую голокамеру с памятью на 50 снимков, карманный аппарат для записи примечаний и специализированный блокнот (noteputer), который как сканализатор (см. стр.148-149, *CBT:RPG*) может выполнять генетический и химический композиционные анализы.

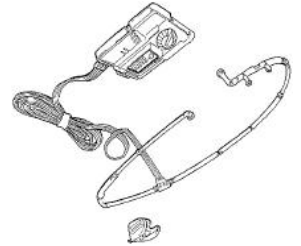
Использование этого набора обеспечивает модификатор -3 при Проверке Расследований или Карьеры/Детектив. Каждое использование требует 1D6 минут времени.

Набор по выявлению фальсификации (базовый)

Этот САН используется для анализа целостности большинства форм малотехнических документации и изображений. По существу сканер с высоким разрешением и электронный микроскоп, объединённые со специализированным портативным компьютером, этот набор можно использовать неоднократно, получая модификатор целевого числа -2 для любых бросков, делаемых для обследования документа на предмет его изменения или копии. Этот набор может определить только то, было ли изображение или документ изменены, а не то, какой был изначальный облик. Каждое использование требует 2D6 ходов для получения результатов.

Набор по выявлению фальсификации (улучшенный)

Этот САН используется для анализа целостности большинства форм электронной документации, программного обеспечения и изображений. Эта система комбинирует сканирование с высоким разрешением электронных СМИ со сложным программным обеспечением, которое бит за битом анализирует это СМИ. В этом случае электроника такого САН функционирует точно также, как и у базового набора, обеспечивая модификатор -2 для проверок, была ли фальсифицирована или скопирована данная электронная запись. Полный анализ занимает 1D6 ходов.



Беззвучный микрокоммуникатор

Созданный для тайной связи в условиях толпы, беззвучный коммуникатор предназначен для того, чтобы переговоры не были подслушаны или не были записаны, против него также бессильны и те, кто умеет читать по губам. Главное устройство – это воротничок из тонких проводков, который в районе горла прижимается к коже, в таком случае его можно замаскировать под обычный воротник рубашки или стоячий высокий воротничок.

СУДЕБНЫЕ АНАЛИТИЧЕСКИЕ НАБОРЫ

Предмет	Рейтинги оборудования	Стоимость/Заправка	Вес	Принадл.	Примечания
Судебный аналитический набор, базовый	C/A/A	300/75	5 кг	-	-2 TN; 1D6x5 минут для использования; энергопотребление: 0,2 в час
Судебный аналитический набор, улучшенный	D/B/B	4,500/100	8 кг	-	-3 TN; 1D6 минут для использования; энергопотребление: 0,6 в час
Набор по выявлению фальсификации, базовый	D/A/A	700/-	4 кг	-	-2 TN; 2D6 минут для использования; энергопотребление: 0,4 в час
Набор по выявлению фальсификации, улучшенный	D/B/A	900/-	4 кг	-	-2 TN; 1D6 минут для использования; энергопотребление: 0,4 в час

Беззвучный коммуникатор функционирует в основном как обычный микрокоммуникатор, но улавливает и усиливает звук, который для посторонних наблюдателей и записывающих устройств звучит как едва слышный шёпот или какое-то хмыканье – но ведь говорить можно и не размыкая губ. Специальная схема, прикреплённая проводками (или беспроводная), в устройстве размером примерно в половину ручного калькулятора, эффективно передаёт этот беззвучный разговор получателю в пределах зоны действия устройства. Вместе с обычным наушником, присоединённым к блоку проводком или беспроводным способом, этот коммуникатор позволяет агентам передавать информацию, почти не опасаясь быть случайно подслушанным.

Использование беззвучного коммуникатора без осуществления Проверки требует бонус минимум +3 к Навыку Средства Связи/Conv. В противном случае персонаж должен делать Проверку Средства Связи/Conv. всякий раз, когда он использует коммуникатор, против целевого числа 12, если хочет успешно передать сообщения.

Электронный дешифровщик

Этот относительно простой элемент оборудования подсоединяется к любой электронной панели, посредством которой обычно вводится код доступа. Путём перебора всех возможных комбинаций этот



дешифровщик может (при наличии времени) взломать код. То, как быстро дешифровщик переберёт комбинации, зависит от типа панели. Многие панели требуют некоторого времени для сброса неверно набранного пароля, что ограничивает число комбинаций, которые дешифровщик может перебрать за 1 минуту. Например, панель для ввода трёхразрядного кода с задержкой в 2 секунды позволяет делать лишь 30 попыток в минуту, при этом тысяча комбинаций будет перебираться более получаса.

Чтобы воспользоваться этим устройством, пользователь должен сначала снять крышку панели и подсоединить дешифровщик к электронике панели. Для этого требуется сделать Проверку

Техника/Электроника, целевое число которой в данном случае зависит от сложности замка. Игроки могут предпринимать неоднократные попытки с использованием лешифровщика, но улучшенные панели могут иметь дополнительную систему безопасности для поднятия тревоги в том случае, если Проверка провалилась. Панели также блокируют ввод кода после определённого количества неудачных попыток, что делает их практически невосприимчивыми к столь простой попытке их взлома.

Любой, кто обладает знаниями электроники и компьютерного программирования, может построить устройство-дешифровщик, используя обычные компоненты и затратив на работу примерно 20 часов.

Улучшенный электронный дешифровщик

Более продвинутая версия обычного дешифровщика, это устройство использует тонкий подход, а не грубую силу, «извлекая» код с самой панели. Улучшенный дешифровщик обычно требует от 1 до 10 минут для взлома панельного кода любой длины, и пресекает поднятие тревоги в случае неправильного ввода, поскольку знаком с системами безопасности таких панелей. Подобно обычному дешифровщику, улучшенная версия также должна присоединяться к электронике панели. Для выполнения этого требуется Проверка Техника/Электроника, её целевое число зависит от сложности замка.

Доступность улучшенных электронных дешифровщиков ограничивается крупными разведывательными агентствами Внутренней Сферы и Кланами. Хотя такие устройства иногда появляются на «чёрном рынке», они обычно стоят минимум вдвое дороже нормальной цены.

ИЗБРАННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Современные кибернетические технологии – ставшие возможными благодаря чудесам последних технологических достижений и этической «гибкости» тайных операций – привели к тенденции постепенного, но верного роста числа заменителей в сфере личного применения: обновлений протезов и избранных имплантантов.

Обновления протезов улучшают возможности оперативника, у которого нет руки, ноги или другой важной части тела, необходимой для выполнения работы. Эти обновления обычно модифицируют существующий член Типа 3 или 4, позволяя агенту эффективно использовать скользящее оружие и инструменты, многие из которых обычные детекторы пропускают.

МИКРОКОММУНИКАТОРЫ

Предмет	Рейтинги оборудования	Стоимость/Заправка	Примечания
Беззвучный микрокоммуникатор, обычный	D/C/D	400	Диапазон: 100 м; энергопотребление: 1 в час; только микроэнергоэлементы
Беззвучный микрокоммуникатор, беспроводный	D/C/E	600	Диапазон: 100 м; энергопотребление: 1 в час; только микроэнергоэлементы

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕШИФРОВЩИКИ

Предмет	Рейтинги оборудования	Стоимость/Заправка	Вес	Принадл.	Примечания
Электронный дешифровщик	C/D/E	1,000	2 кг	-	Энергопотребление: 0,1 в час
Электронный дешифровщик, улучшенный	E/E/F	20,000	3 кг	-	Энергопотребление: 0,2 в час

Избирательные имплантанты – более высокий тип заменителей, в этом случае человек добровольно соглашается навсегда изменить своё тело в целях улучшения своей эффективности. Безумная цена, редкая распространённость экспертов в установке и обслуживании этого оборудования и сомнительная равнозначность в обмене прекрасных, здоровых частей тела на едва апробированное технологическое чудо сильно ограничивают использование этого оборудования лишь наиболее фанатичными из тайных оперативников – и полуразвитыми подопытными кроликами – Наследных государств.

Ни в Кланах, которые выступают против искусственных заменителей, за исключением случаев чрезвычайных происшествий (когда жизнь война имеет первейшее значение), или на Периферии, где отсутствуют необходимые источники и подготовка, не имеют агентов, оснащённых этими имплантантами. Однако в редчайших случаях и те, и другие могут иметь оперативников, использующих обновления протезов.

ОБНОВЛЕНИЯ ПРОТЕЗОВ

Намного более распространёнными избирательными заменителями являются обновления протезов. Кибернетические члены-заменители подгоняются под конкретного человека, а использование миниатюрных, тонко настроенных компонентов позволяют носителю искусственной руки или кисти пользоваться практически любым инструментом или даже мелким оружием ближнего боя, а искусственные ноги предлагают агентам возможность скрывать более крупное оружие, дополнительные энергоэлементы, боеприпасы и даже улучшенные способности к альпинизму.

Хотя выбор и кажется практически неограниченным, сами заменители таковыми не являются. Искусственные члены, при всей их сложности, не имеют дополнительных мест для более чем одного обновления (если функциональность требуется оставить на прежнем уровне). Поэтому обновления протезов не носят характера сменных модулей, а доработка каждого обновления означает, что пользователю для каждого нового инструмента требуется новый протез.

Получение и обслуживание обновлений протезов

Если в правилах для каждой вещи не сказано иначе, установка любого обновления протеза требует Навыка Подготовленности, Техника/Миомеры, соответствующий оружейный Навык Техника (или Техника/Механика, если не применяется никаких оружейных Навыков) и необходимой части. Получений этих частей практически невозможно вне любого официального правительства или военного агентства, а попытка найти их на «чёрном рынке» автоматически добавляет +6 ко всем целевым числам, если поиск производится среди источников Внутренней Сферы, или +9, когда источники – в Кланах или на Периферии. В ходу делайте бросок для каждого соответствующего Навыка против целевого числа 12, чтобы выполнить установку. Если результат неудачный, установка не произошла, а устанавливаемый компонент развалился. При «перевёртыше» разваливается также и сам протез, его нужно будет заменить.

Все приведённые обновления требуют искусственного члена Типа 3, 4 или 5, который нужно подогнать для приспособления добавляемого оборудования. Подгонка искусственного члена добавляет 25% к его стоимости и повышает доступность на 1 уровень. Персонажи, входящие в игру с подогнанным обновлением протеза, должны взять Специальный Предмет ценой в 4 пункта для каждого отдельного улучшения.

Если обновленный протез получает во время боя повреждение, сделайте бросок 2D10, используя в качестве целевого числа удвоенное общее значение ранения этого члена, чтобы увидеть, действует ли по-прежнему это обновление. Если результат броска равен или меньше целевого числа, данное обновление повреждено и больше не действует, пока его не отремонтируют. Смертельное Ранение в отношении обновлённого протеза автоматически уничтожает это обновление.

Ремонт или замена уничтоженного обновления требует тех же самых Навыков Техника, что и при установке этого оборудования. Замена обновления вынуждает техника начать всё сначала, используя вышеизложенные правила для установки, за исключением того, что бросок Подготовленности не требуется. Ремонт повреждённой части требует всего лишь соответствующего оружейного Навыка Техники или Техники/Механика против целевого числа 12. К этому броску применяется штраф, равный значению ранения данного члена.

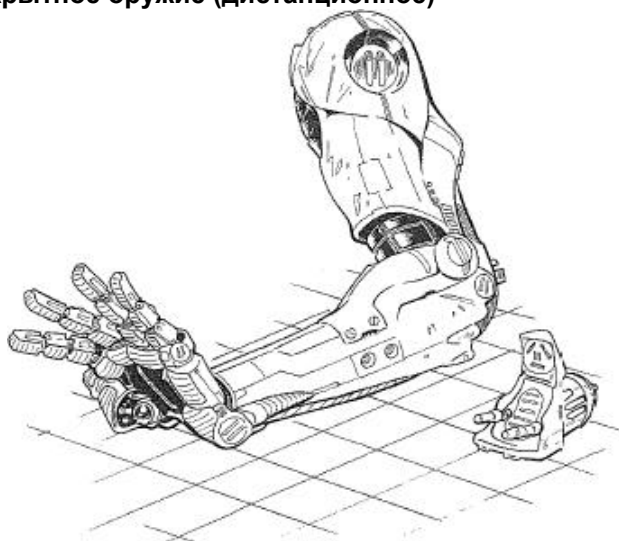
Персонаж Вильяма, Жан-Клод, является членом ЛРК, в предыдущей миссии он потерял правую руку и теперь имеет протез Типа 3. Он решает получить подогнанный протез, который позволит ему пользоваться транквилизаторным пистолетом для стрельбы маленькими дротиками в скрытной запястной панели. Стоимость руки-протеза автоматически повышается до 9,375 С-банкнот при подгонке для нужного оружия, плюс дополнительно 200 С-банкнот для самого оружия, поэтому общее обновление обойдётся в 9,575 С-банкнот. Если Жан-Клод входит в игру с этим обновлённым протезом, ему нужно заплатить эту цену и получить Черту Специальный Предмет (4).

Вдобавок к этой стоимости данное устройство должно быть ещё и установлено. Гейм-мастер решает, что Жан-Клод может получить это оборудование без посещения «чёрного рынка» (он играет за «Локи»), а задачу установки оружия можно поручить и технику. Поскольку транквилизаторный пистолет – оружие баллистическое, гейм-мастер решает при бросках Навыка техника отталкиваться от Техники/Баллистика. Чтобы правильно установить транквилизаторный пистолет, техник должен сделать 3 Проверки – по одной для Подготовленности, Техники/Миомеры и Техники/Баллистика – против целевого числа 12. Благодаря его опыту, результаты бросков техника такие: 13, 17 и 15, и поэтому установка успешна.

В последовавшей вскоре перестрелке Жан-Клод получил попадание в свою правую руку, и атака нанесла 2 пункта ранения. Жан-Клод бросает 2D10, чтобы узнать, действует ли по-прежнему обновление. Он выбрасывает 7, что гораздо больше 4, которое нужно получить, чтобы избежать потери использования этого оружия (2x2=4). Его транквилизаторный пистолет повреждён не был. В последующем нападении Жан-Клод получил в правую руку ещё повреждение, теперь общее Значение Ранения равно 3. Жан-Клод вновь делает бросок, чтобы узнать, был ли повреждён его транквилизаторный пистолет, и получает 5. Этот результат ниже необходимого 6 (2x3=6), чтобы сохранить действующим свой пистолет. Оружие повреждено и должно быть отремонтировано.

После боя Жан-Клод возвращается к своему занудливому другу-технику, чтобы тот отремонтировал пистолет. Техник решает, что в замене нет никакой необходимости, и поэтому пытается отремонтировать обновление путём проведения ещё одной Проверки Техники/Баллистика. Поскольку рука получила 3 пункта ранения, целевое число для данной попытки равно 15 (12+3=15). Техник выбрасывает 13. Ремонт не увенчался успехом, а это вынуждает его заменить оборудование. Чтобы замена была успешной, технику нужно новое обновление пистолета, также он должен сделать новые Проверки Техники/Миомеры и Техники/Баллистика, чтобы успешно заменить развалившееся оружие.

Обновление протеза: Скрытое оружие (дистанционное)



Самое распространённое обновление протеза – это скрытое дистанционное оружие, обычно это малый лазер, баллистический или дротиковый пистолет – уменьшенная версия обычного пистолета,

чтобы он умещался в хорошо спрятанных панелях на руке или кисти. Другие варианты этого оборудования – дробовики, малые автоматы или даже соник-станнеры. Ограничения по пространству не позволяют прятать в этих протезах специальные принадлежности вроде панорам, глушителей или пламегасителей; из всех оружейных принадлежностей, приведённых на стр.47, УтрачТех, можно устанавливать только лазерный прицел.

Наведение любого оружия, скрытого в протезе, – задача сложная; обычный компромисс – это наличие открытого порта для крепления энергоблоков или магазинов с боеприпасами. Попытка наведения скрытого в протезе оружия приводит к появлению у целевых чисел при Проверке Восприятия модификатора +6, но только тогда, когда оружие не заряжено. Этот модификатор понижается до +3, если у оружия установлен энергоблок или магазин с боеприпасами. Увеличьте штраф к Проверкам Восприятия на +1 за протезы Типа 3 или 4, чтобы отразить тот факт, что их механическая сущность помогает замаскировать существование оружейных портов.

Чтобы стрелять из дистанционного оружия, установленного как обновление протеза, персонаж использует соответствующий Навык, приведённый для данного оружия. Поскольку это оружие устанавливается непосредственно в руке или кисти, применяется модификатор целевого числа -2, что отражает увеличение точности, т.к. персонаж в буквальном смысле этого слова является «единым со своим оружием». Этот бонус также касается и Навыка Обманное Движение, если персонаж использует это оружие для быстрой изготовления оружия. Перезарядка дистанционного оружия, скрывающегося в протезе, является Простым Действием.

Поскольку использование этого оружия непрактично и из-за колебаний при обычных ходьбе и беге могут сбить тонкую настройку нацеливания и стрельбы этого механизма, обновления в виде дистанционного оружия недоступны для протезов ног.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ, СКРЫВАЕМОЕ В ПРОТЕЗАХ

Предмет	Навык	Рейтинги оборудования	AP•Повреждение	Тип	Диапазон, м К/С/Д/Сд	Выстрелов*	Цена/Перезарядка	Примечания
Лазер	PIS	E/E/F	3•2D6	E	5/11/22/60	3 пэв	500/*	Открытый порт (энергия)
Баллистика	PIS	D/E/F	2•2D6	B	1/3/5/10	2	450/1	-
Дротиковый пистолет	PIS	D/E/F	1•1D6	B	1/2/3/5	1	200/1	Можно использовать транквилизаторные дротики
Игломет	PIS	D/E/F	1•3D6	B	1/3/6/10	5	300/1	Сплэш; против препятствий AP 0
Дробовик	SHT	D/E/F	1•4D6	B	1/3/6/8	1	600/1	Сплэш; +1 TN (отдача)
Соник-станнер	PIS	E/E/F	0•3D6	S	1/2/3/5	2 пэв	300/*	Ослабление
Автомат (SMG)	SMG	D/E/F	2•1D6	B	2/5/10/20	20	1,500/5	Разрывное (4/2); заклинивание при «перевёртыше»
Лазерный прицел	-	C/D/E	-	-	90 (max)	0,05 пэв	+100	-2 к TN оружейных атак

* Оборудование на основе энергии использует только микроэнергоэлементы; приведённая ёмкость дана в пунктах энергии за выстрел (пэв)

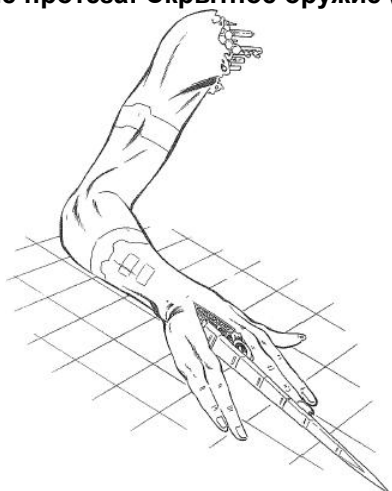
ОРУЖИЕ СХВАТКИ, СКРЫВАЕМОЕ В ПРОТЕЗАХ

Предмет	Навык	Рейтинги оборудования	AP•Повреждение	Тип	Выстрелов*	Цена/Перезарядка	Примечания
Нож	BLA	C/D/E	1•1D6	M	-	100/-	-
Игломет	BLA	D/E/F	0•1D6	M	1	800/**	Эффект как от яда или медитации+
Шокер	BLA	D/E/F	0•3D6	E	3 пэв	250/*	-
Вибронож	BLA	D/E/F	4•2D6	M	1 пэв	500/*	-

* Оборудование на основе энергии использует только микроэнергоэлементы; приведённая ёмкость дана в пунктах энергии за выстрел (пэв)

+ Стоимость и возможности отравляющего игломета (одной дозы) приведены в правилах для ядов и противоядий (см. стр.114-117, УтрачТех)

Обновление протеза: Скрытное оружие (схватка)



Ещё одно распространённое обновление протеза – это скрытное оружие схватки. Оружие этой категории включает в себя станнер (также известный как «шокер»), ножи или даже подкожный инъектор. Наведение этого оружия, которое можно убрать внутрь своих собственных панелей, столь же сложное, как и наведение скрытного дистанционного оружия, и имеет тот же самый модификатор целевого числа -2, применяемый к подходящему боевому Навыку схватки при атаке этим оружием. Использование Военных Искусств для оружия вместо родного Навыка отменяет модификатор -2.

Обновление протеза: Скрытная отмычка

Скрытное оборудование для открывания замков позволяет полевым агентам вскрыть большинство механических замков. Имея это обновление, выдвигающиеся отмычки превращают пальцы агента в набор отмычек, позволяя ему выполнять Проверки Системы Безопасности так, как если бы он имел обычный комплект отмычек (см. стр.150, *CBT:RPG*). Хотя в этой системе отсутствует компонент вибронаж, имеющийся в некоторых высокотехнологичных наборах, слаженная деятельность этих «встроенных» отмычек приводит к появлению модификатора целевого числа -1 при Проверках соответствующего Навыка.

Обновление протеза: Электромагнит

Ещё одним полезным обновлением является электромагнит. Хотя и не отличающиеся мощностью, эти обновления – когда применены к протезным кистям и ступням – могут позволить агенту карабкаться по металлическим поверхностям без альпинистского снаряжения и даже свешиваться с металлических выступов, практически не опасаясь за свою жизнь. Электромагнит одной кисти также можно использовать для схватывания металлических объектов вроде большинства видов оружия, которые находятся вне зоны действия обычно агента.

Когда электромагнит используется для карабканья по металлическим поверхностям, это обновление даёт бонус целевого числа -1 за каждые 2 обновлённых члена. Однако, чтобы вскарабкаться без использования альпинистского/вспомогательного снаряжения, требуется два таких обновления (на обеих кистях или обеих ступнях).

При использовании для поднятия – благодаря магнитным способностям –предметов (весом до 5 кг) игроки должны сделать Проверку Навыка против Гибкости (DEX) агента, модифицированной за дистанцию. Если Проверка успешна, агент поднимает объект.

Обновление протеза: Кошка

Другая малотехническая вариация на тему электромагнитного обновления, кошка позволяют агенту выстреливать тяжёлую проволоку, которую можно использовать для заарканивания или опутывания выбранной цели. Это обновление является скрытным устройством, состоящим из установки, под высоким давлением выбрасывающей тонкий, но очень крепкий шнур, достаточный для поднятия объектов весом до 50 кг, будь то предмет или же агент.

Используемая для опутывания или подъёма, эта кошка обеспечивает бонус -4 к соответствующим целевым числам, модифицируемым за дистанцию. Как только предмет или человек были заарканены кошкой, агент может потом подтягивать его к себе или же, наоборот, воспользоваться им для того, чтобы уйти с пути опасности.

Обновление протеза: Когти

Это альпинистское оборудование работает лучше, если его установить в четырёх искусственных членах, или когда на других членах используется кошка или соответствующее альпинистское снаряжение, компенсирующие отсутствующие компоненты. Предназначенные для карабканья, эти небольшие, убирающиеся когти позволяют агенту подниматься по любой скользкой поверхности – вроде дерева или необработанного камня, не имея при этом специального оборудования. В таких случаях к целевым числам для Проверок Альпинизма (по одной Проверке за каждый член) применяется модификатор -1.

В рукопашном бою раскрытые когти можно использовать также и как оружие, добавляя 1D6 повреждений к любой успешной атаке, AP 1. Если когти используются вместе со специальным манёвром оружейного стиля (имеющиеся в нескольких вариациях Навыка Военные Искусства), эти бонусы удваиваются, нанося дополнительные 2D6 повреждений при AP 2.

ДРУГИЕ ОБНОВЛЕНИЯ ПРОТЕЗОВ

Предмет	Рейтинги оборудования	Диапазон, м К/С/Д/Сд	Цена/ Перезарядка	Примечания
Альпинистские когти	D/C/C	-	-	Модификатор к TN -1 для Альпинизма (за член); 1•1D6 повреждений в схватке
Электромагнит	D/C/C	1/2/3/5	700	Энергопотребление: 2/мин; максимум 5 кг; модификатор к TN -1 для Альпинизма (магнитного, за член)
Кошка	C/C/C	2/5/8/12	500	Максимум 50 кг; модификатор к TN -1 для опутывания или карабканья
Кобура/Грузовой отсек	C/C/B	-	150	Модификатор к TN -3 для Обманного Движения (только кобура)
Отмычки	C/C/D	-	500	Модификатор к TN -1 для Систем Безопасности

Обновление протеза:

Скрытная кобура/Грузовой отсек

В ноге-протезе – обычно в бедренной части, где можно найти достаточно места без жертвования эффективностью искусственного члена, – можно устанавливать скрытную механическую кобуру быстрого доступа для полноразмерного пистолета или короткого ножа. Эта скрытая кобура может дать любому агенту элемент неожиданности, когда он окажется зажатым в угол и – казалось бы – безоружным. Зачастую одежду нужно специально изменить, чтобы агент имел возможность на все 100% воспользоваться неожиданностью своего обновления протеза, который обеспечивает модификатор -3 ко всем Проверкам Обманного Движения.

Вместо специализированной кобуры агент может применить такой вариант обновления, который позволяет хранить некий груз общего характера – хотя он никогда не может быть больше, чем половина ширины и длины бедренной части ноги-протеза. Такой груз обычно включает в себя диски с данными, дополнительные боеприпасы, энергоэлементы или даже взрывчатку.

ИЗБИРАТЕЛЬНЫЕ ИМПЛАНТАНТЫ

Зачастую напрямую связываемые с центральной нервной системой или постоянно вживлённые прямо в тело, избирательные имплантанты обеспечивают значительные преимущества по столь же высокой цене. Большинство этих имплантантов является результатом существующих технологий бионических заменителей – вроде кибернетического глаза и глазной системы. Другие же – более агрессивные разработки, возникшие на основе менее этических задумок. Хотя эти имплантанты не столь агрессивны, как клановские EI-нейроимплантанты, только те, у кого сильная воля и крепкое телосложение могут перенести столь радикальную и обширную технологию внедрения имплантантов без побочных эффектов, которые могут варьироваться от хронической боли до безумия.

Получение и обслуживание избирательного имплантанта

Все – без исключения – избирательные имплантанты, описанные в этой секции, используются исключительно разведывательными агентствами Великих Домов. Хотя их разработкой – на любительском уровне – могут заниматься также и некоторые другие, второстепенные, государства и неформальные агентства Внутренней Сферы, эту технологию (любое из нижеследующего оборудования) практически невозможно повстречать среди агентов Периферии или Кланов. Любое из этого оборудования, которое нашли на «чёрном рынке», свидетельствует скорее всего о рассекречивании какого-либо агента, некогда носившего его, или о том, что бывший учёный какого-нибудь агентства продал его, чтобы получить денег, которые ему недоплачивает его начальство. Если персонаж ищет что-либо из нижеследующей технологии имплантантов на «чёрном рынке» Внутренней Сферы, примените ко всем целевым числам модификатор +9. если же это оборудование ищется на «чёрном рынке» Кланов или Периферии, примените ко всем целевым числам модификатор +15.

Избирательные имплантанты могут быть установлены только тем персонажем, который имеет бонус (как минимум) +5 к своему Навыку Хирургия. Затем успешно приживление этой технологии требует Проверки против BOD/WIL персонажа, которому имплантируют что-либо. Если обе Проверки успешны, этот персонаж должен затратить на восстановительный этап как минимум 2 месяца, прежде чем вернётся к своей службе. В случае более глубоких имплантантов – вроде кожной брони или миомеров тройной силы – восстановительный этап

занимает уже 3 месяца за каждый имплантированный член.

Если одна из Проверок неудачна, в течение 2D6 дней (плюс комбинация BOD и WIL персонажа) тело персонажа начинает отторгать имплантанты. Он/она должен вернуться в госпиталь, чтобы или убрать имплантант, или попытаться вживить его снова. Если же и вторая попытка вживления имплантанта терпит неудачу, персонаж не может вживлять эти имплантанты и должен немедленно сделать вторую Проверку BOD/WIL, чтобы избежать смерти на операционном столе. Эти броски делаются, даже если персонаж решает войти в игру с избирательным имплантантом. Избирательные имплантанты считаются Специальным Предметом ценой в 4 пункта и обойдутся персонажу в 2 пункта Богатства, если приобретаются перед входом в кампанию.

Если не сказано иначе, реципиенты любых избирательных имплантантов в процессе имплантации страдают от дополнительных побочных эффектов. Впервые, все реципиенты имплантантов сразу же получают Черту Дурная Привычка, отражающую необходимость в болеутоляющих средствах, облегчающих головную боль – вызванную метаболическими изменениями и тканевыми реакциями из-за имплантантов. Без этих болеутоляющих каждые 6 часов применяется модификатор +1 целевого числа всех Проверок Действия персонажа.

Один из каждых шести реципиентов имплантантов может также получить и Черту Нетрудоспособность или Безумие ценой в 1 пункт, что отражает физическую и умственную встряску в процессе становления гибридом человека и машины. После того, как имплантанты были успешно вживлены, персонаж бросает 1D6. при результате 6 персонаж получает Черту Нетрудоспособность или Безумие ценой в 1 пункт (см. стр.101-103, CBT:RPG), по усмотрению гейм-мастера.

Наконец, вся хирургия на имплантированной области становится гораздо сложнее, добавляя модификатор целевого числа +4 к Проверкам Хирургии. Время излечения и оправления от ран на том же самом члене или вообще на торсе с имплантантами удваивается (см. стр.125, CBT:RPG).

Примечание: Персонажи из Лиги Свободных Миров также получают Клеймо (2)/Бионика и теряют 1 пункт SOC, если имплантант явно виден или стало о нём известно.

Аудио- и зрительные имплантанты

Появившиеся недавно как новый инструмент улучшения агента, кибернетические оптические, звуковые и голосовые имплантанты заменили массу традиционных бионических коробочных заменителей глаз, ушей и даже голоса. Поначалу являясь экспериментальной альтернативой обычным бионическим заменителям жизненно важных органов, потерянных в период службы, эти модификации улучшили функциональность этих имплантантов до такой степени, что они стали выполнять множество различных тайных задач. Их отличает разве что явная техногенность имплантантов, но чисто внешне они могут сойти за обычный бионический заменитель. Среди враждующих народов Внутренней Сферы наплыв раненых ветеранов повысил спрос на бионические заменители, позволив агенту с избирательным имплантантом передвигаться практически незаметно.

Кибернетические глазные имплантанты: Эти имплантанты оснащают обычные чувства пользователя увеличивающим зрением или позволяют ему видеть в инфракрасном диапазоне. Эти имплантанты могут переключать между обычным зрением и альтернативным режимом простым морганием, позволяя агенту видеть объекты и людей по тепловым контурам или увеличивать объект, субъективно приближая его к себе.

Как и обновления протезов, эта технология так же слишком сырая, чтобы можно было эффективно комбинировать её характеристики, особенно касающиеся того факта, что для работы бионический заменитель глаза должен быть напрямую соединён с мозгом. По этой причине имплантанты делятся на 3 типа.



Все кибернетические глазные имплантанты функционируют или по одиночке, или парами, но смешивать их нельзя, т.к. сигналы от имплантантов различных типов вызывают у

такого агента сильную тошноту и дезориентацию. Поскольку технология бионических заменителей приобрела широкое распространение, установка одного из этих улучшенных имплантантов происходит так же, как и установка обычной модели (см. стр.145, СBT:RPG).

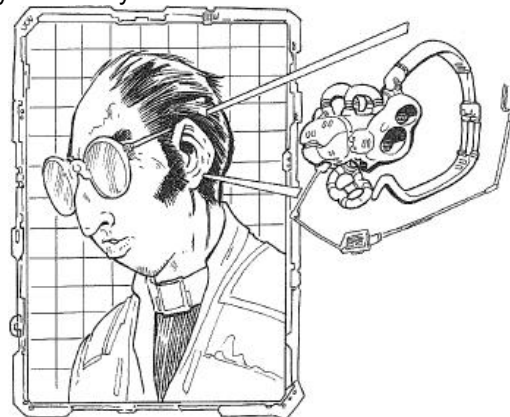
Инфракрасные кибернетические глаза позволяют агенту видеть в темноте посредством обнаружения тепловых излучений в окружающей среде. Эта система позволяет агенту игнорировать все модификаторы целевых чисел за темноту, но агент не может выяснить такие подробности об объекте, как цвет, текстура или черты лица.

Телескопические кибернетические глаза обеспечивают агенту возможности телескопического увеличения, превосходя в этом обычный бионический глаз. Если телескопический глаз использовать вместе с личным оружием, он удваивает способности телескопической панорамы, обеспечивая модификатор целевого числа -2 к оружейным атакам на средней, длинной и сверхдлинной дистанциях. При использовании для общих Проверок Слежки и Восприятия на дистанциях свыше 500 м телескопические глаза также обеспечивают модификатор целевого числа -2.

Глаза с лазерным зрением обеспечивают те же самые улучшенные способности, что и обычная телескопическая модель, но добавляет лазерный точечный ориентир, который может ещё больше повысить прицельную точность личного оружия. Этот ориентир также позволяет агенту более точно определить расстояние и диапазон действия своего оружия, предоставляя модификатор целевого числа -4

для Проверок Восприятия и Слежки, дистанционных оружейных атак и подобных действий.

Кибернетические слуховые имплантанты: Эти имплантанты обеспечивают агентам улучшенные способности аудиообнаружения – или сильно расширенный слуховой диапазон, или возможность перехватывать переговоры по беспроводным средствам связи. Напоминаая обычный бионический слуховой заменитель, оба этих варианта характеризуются тонкими, непримечательными, ориентируемыми дисками, которыми агент может манипулировать для наведения на нужный звук или несущую частоту.



Обычный слуховой имплантант предоставляет агенту бонус -3 к Проверкам Восприятия или Слежки при попытке подслушать разговоры и позволяет ему прослушивать разговоры, ведущиеся шёпотом, даже через толстые стены или через расстояния, далеко превышающие протяжённость городского квартала. Этот имплантант также увеличивает целевые числа для Проверок Скрытности против агента с имплантантом, добавляя штраф +2 к любым попыткам выйти на него.

Сигнальные датчиковые имплантанты позволяют агенту попытаться прослушать любые беспроводные средства связи, находящиеся в пределах 100 м от него, что позволяет агенту подслушивать разговоры без необходимости нахождения в той же комнате или на том же собрании. Поиск известной частоты с использованием этого имплантанта – плёвое дело для опытного агента и не требует броска, а вот поиск частот, на одной из которых может идти жизненно важная передача, может потребовать Простого Действия и броска противодействия между Навыками Средства Связи/Conv. агента и его оппонента. Сигнальные датчиковые имплантанты могут использоваться даже для передачи инструкций полевым агентам – как будто агент является оперативником, оснащённым приёмно-передающим устройством (см. ниже).

АУДИО- и ЗРИТЕЛЬНЫЕ ИМПЛАНТАНТЫ (голова)

Предмет	Рейтинги оборудования	Цена	Примечания
Кибернетический глаз (ИК)	E/C/B	450.000	Модификаторы целевых чисел за темноту не применяются
Кибернетический глаз (телескопический)	E/C/B	450.000	Модификатор целевого числа -2 в диапазоне M/L/E, если используется с оружием или другими следящими Навыками
Кибернетический глаз (с лазерным зрением)	E/C/B	600.000	Модификатор целевого числа -4 в диапазоне M/L/E, если используется с оружием или другими следящими Навыками
Кибернетическое ухо (улучшенное)	C/C/B	200.000	Модификатор целевого числа -3 для следящих Навыков; модификатор +2 к Скрытности против пользователя
Кибернетическое ухо (сигнальное датчиковое)	D/C/C	400.000	Дистанция – 100 м
Кибернетический голос (переменный)	C/A/C	150.000	-
Кибернетический голос (ультразвуковой)	D/B/D	200.000	-

Кибернетические голосовые имплантанты: Эти



имплантанты позволяют пользователю подражать другим голосам или говорить вне обычного диапазона человеческого слуха, обеспечивая агентам средствами для сокрытия своего облика или своих переговоров в полевых условиях. Хотя оба этих электронных голосовых набора требуют, чтобы агент

физически всё-таки говорил, их функции требуют различных операций, именно поэтому эти наборы нельзя комбинировать в единую систему.

Переменные голосовые имплантанты, способные изменять высоту и тон голоса путём тонких манипуляций языковых и горловых мускулов, являются деликатными системами, подражающими способностям искажителя голоса (см. стр.107, *УтрачТех*). Они также могут изменять голос пользователя в пределах человеческих слуховых диапазонов, обеспечивая бонус -2 к целевым числам для Проверок Действия и Восприятия. Попытка определить, настоящий или поддельный голос проходит через переменный голосовой имплантант, требует успешной Проверки Средства Связи/Conv. или Проверки противодействия Действия или Восприятия (что подходит к ситуации), используя модификатор целевого числа +2.

Ультразвуковой голосовой имплантант – это простой имплантант с режимом переключения, позволяющий агентам более тонко изменять свой голос – с обычных человеческих слуховых диапазонов до неслышимых высот. Предназначенный преимущественно для обеспечения режима тайного «молчаливого разговора», этот имплантант позволяет агентам связываться с любым человеком, который имеет соответствующее получающее устройство – вроде тщательно настроенного сигнального датчикового имплантанта или модифицированного коммуникатора – когда вообще ничего не нужно говорить. Опытные агенты могут вести этот «молчаливый разговор» даже не размыкая губ – как

чревовещатели. Обычные коммуникаторы, модифицированные для улавливания этого ультравысокого голоса, стоят лишь на 10% больше, чем схожая модель, а модели обычных коммуникаторов можно физически переконфигурировать Проверкой Техники/Conv. против целевого числа 15.

Обновления аудио-/визуальных имплантантов

Разработанные для дальнейшего расширения возможностей оптических, звуковых или голосовых имплантантов-улучшителей, аудио-/визуальные обновления имплантантов дополняют существующие имплантанты возможностями записывать, передавать или получать информацию. Хотя диапазон для передающе-принимающих обновлений ограничен всего 100 метрами, эти обновления позволяют агентам оставаться на связи с партнёрами в полевых условиях, их можно использовать для передачи инструкций между полевыми оперативниками. Все эти имплантанты размещаются в груди агента, где рентгеновское сканирование может распознать их как электрокардиостимулятор или как другое медицинское следящее устройство. Они получают сигналы по беспроводной связи с существующими сенсорными и голосовыми имплантантами агента.

Записывающие устройства: Эти обновления позволяют агенту записать несколько часов аудио/визуальной информации, собранной его другими сенсорными имплантантами. Если агент имеет бионические глаза – обычные или улучшенные, – эти записи будут беззвучным видео длиной в 6 часов. Если агент имеет только аудиоимплантанты, записывающее устройство также сохранит 12 часов информации. Как только память устройства будет заполнена, диск с данными можно изъять и заменить через порт, который для посторонних наблюдателей выглядит как кожная складка (рядом с самим устройством). Лишь успешная Проверка Восприятия против целевого числа 15 раскроет, что якобы шрам от прошлой операции на самом деле является входным портом записывающего устройства. Изъятие и замена диска с данными для этого устройства является Сложным Действием.

Передающие, получающие и коммуникационные устройства: Эти имплантанты предлагают коммуникационные возможности ограниченного радиуса действия, можно передать информацию посредством любых оптических или звуковых имплантантов, которые имеются у агента.

АУДИО- и ВИЗУАЛЬНЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ ИМПЛАНТАНТОВ (торс)

Предмет	Рейтинги оборудования	Цена	Примечания
Записывающее устройство	D/C/F	5.000	Длительность: 6 часов, перемотка.
Передающее устройство	D/D/F	5.000	Диапазон: 100 м
Получающее устройство	D/C/F	2.000	Диапазон: 100 м
Коммуникационное устройство	E/D/F	8.000	Диапазон: 100 м

ПОДКОЖНЫЕ ИМПЛАНТАНТЫ (все локации)

Предмет	Рейтинги оборудования	Цена	Примечания
Имплантант «Кожная миомерная броня»	E/E/F	+50%	+2 BOD, +2 STR, +1 REF, увеличение AV: 3/3/3, Сопротивляемость Боли, -1 CHA, Непривлекательность
Имплантант «Миомер тройной силы»	F/E/F	+150%	+4 STR, +2 REF, Упрямство, -1 CHA, Непривлекательность

Все три устройства характеризуются одинаковым диапазоном действия, равному обычным наушникам, и могут только изменять частоты посредством дистанционных сигналов с консоли партнёра. Как следует из их названия, передающие и получающие устройства могут предлагать лишь одностороннюю связь (или передавая постоянный поток данных партнёру, или получая потосанный поток инструкций). А коммуникационное устройство позволяет поддерживать двухстороннюю связь, так что агент может что-нибудь говорить в ответ своим товарищам.

Подкожные миомерные имплантанты

Самыми глубокими и радикальными имплантантами из имеющихся являются подкожные миомерные имплантанты, которые – используя концепцию избирательного миомерного имплантанта – перенесли её в сферу боевых действий, но ценой повышения стоимости и риска для здоровья. Эти устройства были разработаны как имплантанты, полностью охватывающие тело (все 4 локации), когда торс и даже голова стали объектами обширной и болезненной процедуры, в ходе которой существующая мускулатура заменяется связками специализированных миомеров, но подкожные имплантанты могут чрезвычайно повысить живучесть, скорость и силу агента, даже если улучшения коснутся лишь нескольких участков тела. Получить один из этих специализированных имплантантов могут лишь те персонажи, у которых BOD 5+ или Чертой Пригодность.

Стоимость подкожного имплантанта базируется на стоимости протезов Типа 5, при этом базовая стоимость мускулатуры головы берётся за 30.000, а торса – 150.000. Если имплантации подвергаются все члены и голова, агент автоматически бесплатно получает усиление вокруг торса, делая имплантанты полноохватными. В противном случае преимущества этих имплантантов касаются лишь того члена, который подвергся имплантации.

Если подкожные имплантанты получают за один ход любое повреждение больше 2 уровней ранения, они получают повреждения как обычно по обычным правилам. Поскольку повреждённые миомеры не могут вылечиться сами собой, агенты с повреждёнными подкожными миомерами должны вернуться в хирургическое отделение для восстановления, а это требует тех же самых хирургических Навыков, миомерного имплантационного устройства и госпитального оборудования, которое использовалось при первоначальной имплантации специализированных миомеров. В таких случаях считайте имплантацию восстановленных миомеров как если бы агент имплантировал их в первый раз, но игнорируйте любые отторгающие факторы. Лишь неудача умений хирурга приводит к тому, что эффекты повреждения становятся постоянными.

Имплантация подкожных миомеров на голову неизменно оставляет какие-нибудь

шрамы и создаёт ненатуральное выражение лица. Более того, тугая, суперсильная искусственная мускулатура, накладываемая более просто, чем расположены обычные лицевые мускулы, сильно осложняет лицевую мимику агентов с подкожными имплантантами. Эти факторы отражены общим понижением СНА и Чертой Непривлекательность, приведёнными в колонке «Примечания» таблицы на стр.114.

Модификаторы Атрибутов за миомерные имплантанты не являются суммарными с модификаторами Атрибутов за боевую или энергетическую броню. Также подкожные имплантанты головы не увеличивают ударную мощь головы персонажа.

Имплантант «Кожная миомерная броня»: Этот специализированный имплантант повышает сопротивляемость агента ко всем видам оружейного огня и урону в схватке, удваивая преимущества обычного миомерного имплантанта и увеличивая его силу инертными, сопротивляющимися баллистике связками. Эта имплантация в конечном счёте уничтожает нервные окончания на большинстве тела агента, а это приводит к невосприимчивости к боли – но хронические головные боли требуют практически непрерывного применения болеутоляющих.

Имплантант «Миомер тройной силы»: Капелланский вариант обычной техники миомерной имплантации, который впервые был разработан также в Конфедерации Капеллы, является миомерным имплантантом тройной силы, обеспечивающим нечеловеческую силу и изумительные рефлексy, он удваивает все эффекты обычных избирательных миомерных имплантантов (более подробную информацию см. стр. 112, *УтрачТех*).



КАМПАНИИ «ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ»

Как и следовало ожидать, широкий диапазон возможностей в ролевой игре касается и тайных операций, которые предлагают игрокам и гейм-мастерам бесконечный источник приключений и идей. Следующая глава содержит информацию для гейм-мастеров, интересующихся внедрением в свои кампании теневых дел тайных операций.

Первая секция, *Запуск приключений в «Тайных операциях»*, предоставляет множество возможных зацепок и предложений для гейм-мастеров касательно внедрения аспектов тайных операций в кампанию *СВТ:RPG* и для ролевой игры в целом. Тайные миссии любого типа – от неуклюжих попыток Клановского Дозора до сложных теневых войн между корпоративными агентствами – предлагают на выбор и по вкусу любое приключение, а также здесь представлен образец подобного рода неограниченных кампаний. Вторая секция, *Инструментарий мастера шпионажа*, предоставляет дополнительные правила для системы *СВТ:RPG*, чтобы лучше отразить опасность и непредсказуемость природы тайных операций. Также сюда включена секция с образцами НИПов тайных оперативников и таблицы для генерации случайных встреч, характерных для этой теневой окружающей обстановки.



ЗАПУСК ПРИКЛЮЧЕНИЙ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

В непростой Вселенной Классической *BattleTech* нет ни одного национального, клановского или частного агентства, которое было бы чище, чем их собственные законы, а ведь директивы нельзя спускать на тормозах. Независимо от причины – будь то жажда власти нечестного политика или врождённое чувство назойливости на высоких уровнях безопасности, – тайные операции, проводимые всеми этими фракциями, являются теневыми аспектами жизни.

Хотя *Руководство по тайным операциям Классической BattleTech* содержит множество новых игровых механик и таблиц, гейм-мастера не должны позволять этой механике вмешиваться в течение игры. Кампании с использованием тайных операций или персонажей, являющихся тайными оперативниками, должны получать опыт в ролевой игре, а не просто учиться или «появляться по броску». Эти правила даны всего лишь для помощи в запуске приключений. Если они вмешиваются в полотно игры, гейм-мастера при необходимости могут изменить или игнорировать их.

Также и игровые персонажи и НИПы должны быть чем-то большим, чем просто подборками статистик. Все персонажи в любом приключении должны иметь свою собственную мотивацию и поведение, что помогает сформировать их действия. Техник-шпион, например, до такой степени может сблизиться со своей жертвой, что не сможет совершить диверсию, нужную его начальству. Снайпер ЭУКД, насквозь пропитанный синдикатовским кодексом самурая, может предупредить свою жертву о своём присутствии каким-нибудь предупредительным выстрелом, давая ей последний шанс скрыться или вступить в бой за свою жизнь, прежде чем сделает свой следующий выстрел. Такие подробности о персонажах – физические или социальные – могут повысить интерес к игре.

При запуске тайных операций гейм-мастера должны делать акцент на различии между видимым и настоящим, прививать чувство неправильности, что добавляет нервозности и может привести к паранойе. Хотя это не всегда выглядит очень жёстко, но выполнение тайных операций всегда опасно, возможные враги со всех сторон ищут любой возможности уничтожить, пленить или дискредитировать, все они никогда не дают пощады. Именно здесь – гораздо более, чем в любом другом месте Вселенной *BattleTech*, – то, что кажется, и есть реальность.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИПА «КЛАН ПРОТИВ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ»

Ещё со времён клановского Вторжения – а на самом деле ещё до появления «Волчьих Драгун» в начале 3000-х гг. – тайные операции играли важную роль во взаимодействии между Внутренней Сферой и потомками Керенского. Однако Кланов, с их жёсткими кодексами чести и своей ритуализированной формой ведения войны, придерживаются более «благородного» умонстроения и поэтому агенты Внутренней Сферы часто оставляют их далеко позади. Колоссальные различия между культурой Кланов и Внутренней Сферы сильно осложнили для Кланов проникновение, но не превратили их в что-то невозможное.

Гейм-мастера, желающие провести своих игроков через операции против Кланов, должны просмотреть нужное агентство Клановского Дозора, описанного в этой книге, и проконсультироваться с *Руководством по Кланам Классической BattleTech*, чтобы полнее

получить представление о том, против чего идут персонажи. Будь то проникновение в клановскую Оккупационную зону для подстрекания мятежа среди местных или попытка проникнуть на Клановский объект для захвата или уничтожения ОмниМехов в преддверии вторжения, персонажи могут повстречать множество трудностей. Персонажи, появляющиеся в приключении после поражения Кланов на Стране Мечты, могут проникнуть даже на домашние миры Кланов, далеко оторвавшись от разведывательного аппарата; такие персонажи предоставлены во враждебном обществе сами себе. Игровые персонажи, замаскированные под агентов Клановского Дозора, могут сделать это ещё проще; самое сильное отличие между агентом Дозора и типичным агентом Внутренней Сферы – это сильный уклон Кланов на внутреннюю безопасность, т.к. большинство государств Внутренней Сферы являются старыми мастерами скрытности и шпионажа.

При запуске тайных операций, в которых фракции Кланов или Внутренней Сферы выступают друг против друга, нужно хорошо помнить об относительной сложности операций каждого из агентств и как они будут работать друг против друга. Например, клановские агентства в общем легко обвести вокруг пальца, поскольку они – за исключением немногочисленных компетентных оперативников – набираются из отбросов клановского общества. Они фокусируются преимущественно на контрразведке и поиске, а отсутствие опыта в других областях тайных операций превращает массу агентов крайне специализированными и позволяет легко обойти их. Вдобавок клановские персонажи должны разобраться с проблемой клановской чести, которая не подходит для большинства акций тайных операций. Гейм-мастера, запускающие кампанию тайных операций на клановской основе, могут отыскать решение этой проблемы путём «появления» некомплекта команды для тайной миссии, что сильно усложняет план командования и приводит к интересным игровым зацепкам.

По сравнению с этим, разведывательные агентства Внутренней Сферы являются монолитными теньями, невидимыми – или видимыми и очень опасными – продолжениями своих правительств. Давно работая и хорошо экипированные, полевые агенты из многих правительственных шпионских агентств Внутренней Сферы и Периферии являются мастерами своего дела и далеко превосходят любого клановского оперативника. Агенты Внутренней Сферы многочисленны и широко разбросаны, включая «спящих» агентов и убежденных в других агентствах. Гейм-мастера могут увидеть массу возможностей для отыгрыша ролевых игр для кампаний на основе Внутренней Сферы, разбавляя всё это секретностью и паранойей.

Персонажи-«вольные агенты» – те, которые работают сами на себя как специализированные наёмники – могут принять участие в тайных операциях на основе Кланов или Внутренней Сферы, просто найдя работу у персонажей. Такие миссии обычно столь тривиальны, что бесполезны для целеустремлённых агентов, или же столь опасны или преступны, что использование наёмника обеспечивает агенту некий уровень защиты от раскрытия. Т.к. Кланов никогда не нанимают агентов таким манером, персонаж-вольный агент наверняка встретится с Клановским Дозором только в том случае, если будет действовать против него.

В любом случае, персонажи, работающие на правительственное агентство – Внутренней Сферы, Периферии или Кланов, – могут обнаружить, что неудача ставит под вопрос само их существование.

ПРОФЕССИОНАЛЫ ПРОТИВ ЛЮБИТЕЛЕЙ: РЕАЛИЗМ И РОМАНТИКА В ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЯХ

Современные СМИ сделали многое, чтобы извратить общественное представление о тайных операциях, сборе разведанных и спецвойсках.

Сверхобходительный тайный агент, вооружённый высокотехнологичным набором устройств является частью народной культуры, как и группы (или отдельные люди), использующие широкий диапазон подлогов и союзов, чтобы проникнуть во вражеские владения. Мы видим образы элитных солдат, вламывающихся через окна в помещение с бандитами, взявшими заложников, и нейтрализующих угрозы национальной безопасности.

Хотя последнее базируется на фактах (например, операции SAS в иранском посольстве в 1980 году), это представляет собой лишь слабую тень операций спецвойск. Большинство миссий малопрестижны, а солдаты, принявшие в них участие, хотя и являются мастерами своего дела, далеки от суперменов. Всё это касается и концепции «супершпионов», препятствующих вражескому шпионажу, — тут эффективность высококлассного шпиона всегда ограничена. На самом же деле подавляющее большинство операций разведки и спецвойск происходит с использованием гораздо менее известной деятельности — перехватом сообщений, анализом, рассуждением, планированием и — прежде всего — терпением, а не просто грубым вступлением в прямое действие.

Конечно, игроки *CBT:RPG* наверняка захотят окунуться в атмосферу именно «прямых действий», а не разбираться в тонкостях дела, независимо от того, нужно ли это. Самое первое решение, которое должен принять гейм-мастер в любых тайных операциях, — это выстраивание для игроков баланса необходимого и истории с реализмом и достоверностью. Во многих отношениях это является делом вкуса.

А какая именно будет эта угроза — превосходная зацепка для приключения, т.к. однажды персонажи могут быть звездами полевых агентов своего Дома, а затем — изгоями, за которыми охотятся их бывшие товарищи, пока они не смогут уйти от погони в дружественное государство или обелить свои имена.

НАЦИОНАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО ПРОТИВ ЧАСТНОГО АГЕНТСТВА

Национальные государства Внутренней Сферы и Кланов являются не единственными, кто может обделывать свои грязные делишки тайных операций. Корпорации, подпольные организации и даже богатые люди часто имеют своих собственных тайных агентов, которые выполняют частные поручения. Хотя эти агенты зачастую являются частными следователями и охотниками за призом — чуть более, чем полулегальные шпионы и наёмники, — другие же могут оказаться столь же смертоносными, как и любой оперативник Внутренней Сферы, являясь на самом деле каким-нибудь отступником с подготовкой и снаряжением, закупаемым для некоторых правительств Наследных государств или Периферии.

По сравнению с тайными операциями, проводимыми правительством, в деле частных агентств совершенно особую (и распространённую) роль приобретает скрытность. Поскольку их ресурсы беднее, чем у правительств, частные лица и корпорации — даже те, которые осуществляют международный поиск, — часто сторонятся военных дел. Среди корпораций необходимость скрытности обусловлена весьма реальной угрозой быть застигнутым за неэтичными делами, удара по репутации компании и упадка в связи с этим продаж, а не возможной ответной акцией обиженного правительства. Частные лица, которые могут действовать так в силу множества любых других причин, наверняка предпочтут держать свою деятельность в тайне, хотя их опасения обычно фокусируются на полиции, чем на контрразведке военных. Подпольные организации — от организованной преступности до повстанцев и террористов — могут и не действовать скрытно, но они наверняка опасаются гнева разведывательного агентства стойкого правительства.

Игровые персонажи могут оказаться вовлечёнными в эту круговорот тайных операций различными путями. Если они являются агентами правительства Дома или Клана, они могут брошены на расследование подозрительной активности и раскрытие заговора, который они должны пресечь или поставить под удар. Как вольные агенты, для схожей задачи — или для выполнения более активной службы (от которой позднее сторона-наниматель откредитится) — они могут быть наняты нанимателем-корпорацией, подпольным лидером или частным лицом. Практически в каждом случае осторожность имеет высокий приоритет, а цена неудачи может оказаться больше, чем просто потеря обещанных денег. Те же самые правила применяются и в том случае, если персонажи являются членами организации, в которой они работают, хотя в таком случае их могут официально уволить с работы, чтобы в случае чего наниматель смог доказать свою непричастность к их действиям. Как результат, неудача в таком случае может привести к более «жёсткому решению», чтобы наниматель мог защититься от любых провалов. Не зависимо от того, кто наниматель или что за обстановка, провал миссии может стать превосходной зацепкой для дальнейших приключений.

Даже внутри отдельного агентства — правительственного или частного — персонажи могут оказаться втянутыми в многоуровневую интригу. В конце концов, многие государственные и частные агентства делятся на отделы, им вручается впечатляющее количество важной информации. Внутри этих разведывательных организаций агенты стремятся к повышению по службе, отделы сражаются друг с другом «за территорию», перебежчики скупаются враждующими агентствами, да двойные агенты — тоже. В итоге все уровни пронизывает паранойя, за личным составом постоянно бдят внутренние наблюдатели. Этот элемент внутреннего недоверия может дать идею о дальнейших игровых зацепках, независимо от того, на кого работает игровой персонаж.

ТИПЫ ИГРЫ

Различных типов игры кампаний тайных операций существует столько же, сколько и персонажей. Миссии могут фокусироваться на отдельном аспекте или затрагивать несколько из них, один опираться на другой (например, анализ после сбора разведанных), или же могут привести к законной деятельности, служащей дымовой завесой для менее законной активности (например, дипломатия покрывает шпионаж). Нижеследующие секции представляют собой различные типы кампаний вообще, вместе с примерами каждого типа и их взаимодействия с миссиями другого профиля.

ШПИОНАЖ И СБОР РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫХ ДАННЫХ

Сбор информации — краеугольный камень тайных операций и один из упускаемых из виду аспектов.

Народное представление о шпионаже – это агент, который проникает на вражеский объект (чтобы стащить какие-нибудь секреты или осуществить давно подготовленную тайную миссию), работая при этом на одного нанимателя, а разведданные получая от другого. Это вполне вероятные и допустимые миссии, но они представляют собой лишь один из аспектов сбора разведданных, а именно – сбор разведданных осуществляется напрямую людьми («человеческая разведка», или челраз). Другие же аспекты сбора разведданных включают в себя коммуникационную и сигнальную разведку (комраз или сиграз) и даже простой мониторинг СМИ.

Челраз

Человеческая разведка делится на 2 обширных категории: агенты, действующие на «вражеской» территории (классические «шпионы»), и завербованные (или принуждённые к этому) оперативники из целевого населения. Первые часто под видом атташе служат в дипломатических миссиях, помимо своей явной работы собирая разведданные. Такие оперативники могут также служить как координаторы для местных разведывательных активов, эффективно работая как местный надзиратель (часто называемый как «станционный смотритель» или «резидент»). Местные оперативники могут помогать в сборе разведданных по различным причинам. Чаще всего это идеология (возможно, помощь в расширении правительства или уничтожение неприязненных местных властей) и финансы (подкуп и алчность). Менее порядочные оперативники могут обеспечить взаимодействие путём шантажа и принуждения, используя собственные слабости цели и её уязвимость против него. Любой тип оперативника приносит постоянную опасность со стороны целевой нации, обеспокоенной присутствием шпиона и желающим либо раскрыть его, или (что чаще) использовать его для передачи ложной информации шпионящему государству.

Челраз становится очень мощной, когда обеспечивает прямой доступ к целевой информации или вещам. Сведениям, предоставленным шпионом, можно доверять, его информация – из первых рук и чёткая, он является последним в списке источников сведений, чьи данные нужно проверять.

Сиграз

Сигнальная разведка – самая распространённая (и, во многих отношениях, простейшая) форма шпионажа. На своём простейшем уровне сиграз обеспечивает перехват коммуникаций, их расшифровку (при необходимости) и последующий анализ содержимого. Сиграз – важная часть поля боя в сфере сбора разведданных, где значительные усилия прилагаются к предсказанию приказов и сообщений войск противника, но в той же мере допустима при попытках прослушивания дипломатических, промышленных, финансовых и преступных каналов.

Местная сиграз – внутри города или на планете – относительно прямолинейна. Шпионской группе всего лишь нужно присоединиться к информационному потоку, а этого можно достичь путём прослушивания радиовещательных сигналов или проводного перехвата в коммуникационном оборудовании отправителя или получателя. Последнее обеспечивает более сфокусированную разведку, но обычно требует некоторой формы тайной операции для установки прослушивающего устройства. Первое же – хотя обычно и требует чуть больше, чем соответствующего получающего оборудования, – часто улавливает массу избыточной информации и поэтому требует значительно большего анализа.

Межзвёздная сиграз – более тонкое предприятие, поскольку де-факто монополия на такое коммуникационное оборудование принадлежит КомСтару и «Слову Блейка», компрометируя собственника этих технологий и его официальный нейтралитет. На практике же это не так сложно, как кажется, особенно с момента раскола КомСтара, приведшего к распространению ГИГ-технологии. Также внутренняя двухсторонняя связь планетарных ГИГ-станций уязвима для обычных методов перехвата и мониторинга со стороны радиовещательной организации – что удобно, когда агентство по сбору разведданных союзничает с государством (вроде «Слова Блейка» и ЛСМ).

Как следствие раскола КомСтара и из-за облика «Слова Блейка», многие пользователи ГИГ-услуг перед посылкой сообщений используют частную шифровку. Разработка альтернативных межзвёздных коммуникационных устройств – вроде факсов «чёрных коробок» Федеративного Содружества – не дают гарантии, что сообщения не перехватят враги. Такие устройства или их технические схемы могут попасть в руки врагов, скомпрометировав якобы безопасную систему (как обнаружили ВСФС во время клановского Вторжения). Взлом шифра и «отделение зерна от плевел» часто являются работой аналитика, а не сигграза.

Многие игроки могут пожелать стилизовать игру и ориентировать её на энергичные действия, окунаясь в самую гущу процесса принятия решений и самих действий. Другие же могут предпочесть более реалистичные и специализированные события, решив принять участие в одном аспекте тайных операций и иметь персонажей-НИПов, занимающихся другими ключевыми ролями. Оба стиля – ориентирование на энергичные действия или на процедурность – имеют место и во Вселенной *BattleTech*, и информация из *Руководства по тайным операциям CBT-RPG* может подойти к любому из них.

Как показывают в последние годы фантастика и радиовещательные СМИ, персонажам не нужно быть выдающимися личностями, чтобы сыграть значительную роль в тайных операциях. Вместо того, чтобы быть шпионами и диверсантами, они могут быть аналитиками, занимающимися разгадыванием намерений противника и формулированием встречных планов, или даже представлять технический корпус, занимающийся добычей судебных улик и разработкой новых технологий. Такой «тыловой» персонал также может принять участие в деятельности на передовой – аналитика посылают для сбора разведданных из первых рук, а учёного прикрепляют к группе как специалиста по миссии – хотя это скорее исключение, чем правило. Однако такие операции обычно не повышают уровень опыта таких персонажей.

С другой же стороны, игроки, предпочитающие игру, ориентированную на энергичные действия, могут иметь персонажей, пригодных для роли солдат спецназа, шпионов или других полевых оперативников, каждый из которых действует по ходу миссии действует в своей узкой области, доводя дело до конца общими усилиями. Как часть установленной цепочки командования или структуры подотчётности, такие персонажи могут получать приказы, назначения и информацию, необходимую для истории (и гейм-мастера).

Мониторинг за СМИ

Хотя большинство разведанных сконцентрировано на разгадывании секретов, умение разместить информацию в соответствующем контексте играет тоже немаловажную роль. Поэтому мониторинг за СМИ, научными журналами, финансовыми отчётами и даже скандальной хроникой является ключевым фактором в сборе разведанных. Знание того, в каком секторе действует та или иная компания, позволяет противнику фокусировать свои усилия по сбору разведанных, а сообщения о деятельности отдельных людей могут раскрыть слабости, которыми можно будет воспользоваться как-то иначе. Однако во многих случаях мониторинг за СМИ просто предоставляет ситуативную информацию: ориентирование общественного мнения, социальные тенденции, отношения и прочее; информацию, которую правительству нужно знать о своём народе, а врагу государства позволяют узнать о его врагах. Большинство правительств нанимает агентов на каждой планете своего государства (и на планетах, контролируемых их противниками), чьей задачей является сбор такой информации. Многие такие оперативники выполняют эту задачу параллельно со своей каждодневной работой и не считают себя шпионами, частично потому, что подобный сбор информации скрывается за фасадом мониторинга за СМИ или маркетинга.

АНАЛИЗ

Хотя в некоторых случаях важность информации ясна, нередко бывает и так, что это видно не сразу. Анализ собранной информации, сопоставление её с ситуацией и последующее выявление её ценности обычно предоставляется узким специалистам. В большинстве случаев команда аналитиков работает вместе, часто с очерченными областями ответственности – например, знание конкретной нации или технологии или знание криптографии, – но каждый является специалистом в своей области. Эти команды делятся на две отдельные группы: те, кто участвует в сборе информации и помогает её понять, и те, кто истолковывает данные и даёт рекомендации своему начальству. Первая группа часто включает в себя шифровальщиков, аналитиков изображений, лингвистов, аудиоинженеров и статистиков, переводящих данные в понятные виды, а вторая группа чаще всего состоит из экспертов в области политики, культуры, финансов и технологий. Граница между этими двумя группами нежесткая, поскольку некоторые аналитики также могут оказаться лингвистами и шифровальщиками, предпочитающими работать с «сырыми» данными, другие же члены этих технических команд играют ключевую роль в осуществлении последующего анализа.

Анализ может быть как простой – вроде передачи и записи разговоров, так и сложный – сравнение данных с некими образцами во времени и географически. Большинство разведывательных агентств имеют в своём штате множество аналитических команд, а разведка часто состоит из нескольких таких групп; данные, ценность которых не ясна с первого взгляда, могут быть должным образом оценены в ходе будущего анализа, а информация, важная для одной команды (например, касающаяся технологических разработок), для политических или военных аналитиков может иметь другое значение. Члены этих команд зачастую являются самыми образованными и технологически искушёнными кадрами разведывательных агентств, но опыта в полевых операциях у них почти нет.

ДИВЕРСИЯ, ПОХИЩЕНИЕ ЛЮДЕЙ И ПОКУШЕНИЯ НА УБИЙСТВО

Помимо сбора разведанных (и – в некоторых случаях – заположение вещей) о вражеских группах, одной из ключевых задач тайных операций является охрана от врага тех же самых ресурсов. Наиболее явно операции такого типа применяются в области промышленности и армии, где диверсанты могут стремиться уничтожить выпускающую линию или склад с припасами, чтобы враг не смог ими воспользоваться. Такие нападения чаще всего происходили в первые Наследные войны и играли главную роль в уничтожении промышленных возможностей Внутренней Сферы; последующий социальный откат вынудил сделать тайные операции крайне разборчивыми в целях. Во время 1-й Наследной войны команды не думали дважды, прежде чем уничтожить «прыгун» (чтобы противник больше не мог им воспользоваться), но сейчас оперативники, получающие такую же задачу, обычно стремятся к выведению из строя, а не уничтожению бесценного корабля (например, когда ЛРК напал на флот ОВСД на Дромини VI во время 4-й Наследной войны).

Тайные оперативники могут также саботировать и другие аспекты вражеской инфраструктуры – коммуникации, водопровод и канализацию, транспорт и электростанции, – если это согласуется с целями миссии. Например, порча городского водоснабжения – относительно простой способ подрыва противника (и одна из причин того, почему такие места обычно хорошо защищены), а выведение из строя электростанции может сорвать выпуск продукции – причём без риска для ценной производственной технологии.

Диверсия также может маскировать собой другие виды деятельности. Уничтожение промышленного комплекса может послужить прикрытием для воровства некоего его содержимого, а это защитит воров. Например, кража шифровального устройства имеет минимальное значение, если враг знает, что его своровали, поскольку как только они поймут, что шифр взломан, они сменяют его. Однако если бы у них не было причин подозревать воровство, воры могут пользоваться этим устройством для отслеживания вражеских передач.

Такие явные методы применяются в равной мере как к людям, так и к технологии и строениям. Команде тайных операций могут приказывать кого-нибудь похитить (или «спасти») у врага. Если исчезновение заметно, появятся политические и дипломатические отзвуки, но сокрытие операции может сильно понизить вероятность непредвиденных последствий. Многие тайные агентства имеют команды, чьей ролью является фабриковка улик, объясняющих подобные исчезновения – посмертные записки, например, или ложные финансовые данные, или следы ложного путешествия, – другие же специализируются в обеспечении трупами, которые можно выдать за тела нужных людей – правда, уже без возможности произвести более тщательное их опознание.

Похищение вражеского персонала (или направленное дезертирство) – одна из более тонких задач, с которыми сталкиваются команды тайных операций. В таком случае им нужно будет не только убраться самим и унести своё оборудование с потенциально враждебной территории, но и прихватить планы своих противников (которые наверняка воспротивятся этому) – с этого момента желательно свести к минимуму шансы обнаружения вражескими охранными агентствами.

Такие усилия могут включать в себя оружие и наркотические лекарства для подавления противника или же некоторую форму принуждения (шантаж, вымогательство и т.п.). Такие операции могут также происходить и при соучастии цели – например, учёный желает перебраться во вражескую корпорацию, или дипломат бросает свой народ – хотя их семьи могут и не захотеть действовать с ними заодно.

«Мокруха»

Более простым способом, чем похищение, является простое убийство целевого человека. Существует широкий диапазон методов – например, огнестрельное оружие, взрывчатка и пистолеты, – приспособленных для безопасности цели и в целях секретности. Покушение может выглядеть как смерть в силу естественных причин – сердечный приступ, ДТП, – чтобы скрыть участие противника, или же может быть, наоборот, открытое, явное – дабы преподать наглядный урок. Покушение на цель мелкого пошиба осуществить обычно легче, чем убить ведущего политика или главу государства, но планирование и терпение могут одолеть даже самую целеустремлённую охрану; известными примерами могут послужить убийства координатора Йогучи Куриты лиранским агентом «Снежный огонь» и совсем недавнее убийство архонта Мелиссы Штайнер человеком, который – как теперь стало известно – был нанят дочерью архонта. Появились слухи, что великий Ганс Дэвион погиб в результате покушения, хотя официальные отчёты всегда указывают на естественные причины.

БЕЗОПАСНОСТЬ/КОНТРАЗВЕДЧИКИ

Противодействие акциям иностранных держав – важная задача любого разведывательного агентства, обычно формируется отдельный департамент или директорат, отвечающий за контрразведку и безопасность. Такие агентства действуют на многих уровнях – от опознания и нейтрализации вражеских агентов до обеспечения безопасности населения и мест.

Контрразведчики действуют различными методами. Некоторые могут допрашивать всех, кто назначается на важные посты, исследуя его биографию и поведение на предмет риска (или, как минимум, чтобы знать о возможных проблемах, когда персонал незаменим), другие же могут работать со своими коллегами над сбором разведанных, чтобы определить, что знает враг, и попытаться выяснить источник, откуда идёт утечка информации. Народы, компании и организации часто не стремятся обнародовать то, что они знают, защищая любые источники от преднамеренного или случайного раскрытия. Контроль над такой информацией наверняка находится в ведении контрразведывательных агентств, хотя эта задача гораздо крупнее, чем простое отслеживание шпионов и исследование слухов.

После выявления вражеского агента перед агентами контрразведки встаёт непростой выбор. Они могут раскрыть агента, обвинив его в шпионаже, выслать его или заставить его «исчезнуть», всё зависит от обстоятельств. Однако уничтожение известного оперативника не даёт никакой гарантии, что не заменит другой – невыявленный – агент. Во многих случаях контрразведчикам гораздо эффективнее использовать этого агента для управления потоком информации (включая и

дезинформацию), направляемого шпионом к его хозяину. Такое управление может быть тайным, когда раскрытый шпион и сам не знает об этой манипуляции им, но во многих случаях это подразумевает шантаж цели (часто посредством угрозы наказания) и превращение его в «двойного агента», сообщника (хотя зачастую и не добровольного) этого контрразведывательного агентства. Дезинформация имеет место быть также и на более высоком уровне – например, манипуляция с СМИ, эта задача обычно находится в ведении специального отдела пропаганды.

Детали защиты

Обеспечение безопасности ключевых мест и охрана ключевых людей (последнее известно как «близкое прикрытие») – последняя крупная задача служб безопасности. Во втором случае задействуют некоторых из наиболее талантливых и целеустремлённых оперативников разведки, которые должны постоянно оставаться в состоянии тревоги, анализируя окружающую обстановку и основные действия своих подопечных, а также быть мастерами в области маскировки, военных искусств и вождения. Самые лучшие из них охраняют ведущих правительственных чиновников, но другими их крупными нанимателями для самообороны могут быть также представители корпораций и СМИ.

Солдаты службы охраны местности сильно отличаются от телохранителей, они часто мыслят более милитаристски и подготовлены лучше, чем другой персонал службы безопасности. Тем не менее, их мастерство формируется их связями с разведывательными агентствами, они становятся мастерами скорее ближнего боя (особенно внутри строений и космических аппаратов), чем на открытом поле боя.

ПЕРСОНАЖИ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

Гейм-мастера могут обнаружить, что использование персонажей с умениями в сфере тайных операций является ломкой многих игр, особенно по ходу долговременных кампаний. Общее подход таков: тайные оперативники обладают более широким диапазоном умений и способностей и обычно обучены думать «шире, чем комната». Многие из них также обучены работать сами по себе, и используют свои богатые знания и улучшенное оборудование таким способом, который разбалансирует или нарушает традиционное течение кампании. В зависимости от природы кампании, персонажи с подготовкой такого рода могут представлять уникальную угрозу поиску зацепок для приключения и поддерживать интерес к игре, но это не является чем-то непреодолимым.

С другой стороны, не все персонажи в кампании тайных операций должны быть тайными оперативниками. На самом деле подавляющее большинство людей в любом разведывательном агентстве часто играет скорее вспомогательную роль, не выполняя при этом полевой работы. Разведывательные агентства вовсе не переполнены шпионами и другими полевыми агентами – скорее аналитиками, техниками и администраторами. Именно эти люди определяют характер данных, собранных во время работы полевыми агентами или удалёнными устройствами, потом и выявляют важность тех или иных сведений и принимают соответствующие решения.

Хотя для выполнения этих акций часто вызываются убийцы, коммандос и диверсанты, они представляет собой руки – а не сердце – тайного агентства.

Ниже приводятся 3 основных типа персонажей тайных операций, с которыми может столкнуться гейм-мастер, и предложения относительно того, какого рода кампании можно запускать с различными пропорциями обычных персонажей и персонажей, прошедших специальную подготовку. Хотя эти предложения и разбиты на 3 категории, любые и все нижеизложенные предложения можно применять к любой группе персонажей, даже если приключение вовсе не затрагивает тайных операций.

ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИЙ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

В кампании, сфокусированной исключительно на тайных операциях, типы персонажей могут оказаться в приключении кому угодно – от администратора диск-жокеев до закалённого полевого агента. Если гейм-мастер достаточно опытен в играх данным набором персонажей, можно организовать их как отдельное подразделение (некоего более крупного агентства), всем членам которого поручают единую миссию. Более мелкие группы могут превосходно действовать как оперативники с поддержкой из НИПов, подчиняясь начальнику группы, следящему за их работой.

Размер и черты группы тайных операций может быть любым, пока это позволяет ходом приключения. Например, если все персонажи имеют одну и ту же Принадлежность, они легко могут стать частью разведывательного агентства этой принадлежности, или командой агентов, просочившихся в тыл противника, или повстанцами, действующими против той же самой принадлежности. Если же их биографии не имеют общих черт, они могут быть наёмниками, повстанцами или террористами, работающими ради какого-нибудь нанимателя или в своих собственных интересах. Они могут быть даже командой «охотников за внедрёнными агентами», отслеживая утечки секретной информации внутри своей организации, осуществляя тайный надзор.

Независимо от своей квалификации, персонажи в кампании, центрирующейся на тайных операциях, могут увидеть, что они получают доступ к оборудованию и холодному оружию любого вида, но как ими пользоваться, они не знают. Вдобавок за ними следят всевозможные иностранные агенты, и довольны велики шансы того, что они заполучат очень длинный список врагов, а за их головы, возможно, будет даже назначена награда. Всё это – очень деликатное и опасное дело, а на любой крыше может оказаться снайпер.

ДЛЯ СМЕШАННЫХ КАМПАНИЙ

В кампании со смешением типов персонажей, когда значительная доля персонажей не имеет отношения или подготовки к тайным операциям, приключения становятся крайне сложными и разнообразными. Те приключения, в которых некоторые персонажи могут быть на виду – вроде солярисского МехВоина или представителя знати, – предлагают богатый игровой материал, особенно если персонажи без тайной подготовки не знают о скрытной активности своих товарищей.

Хотя лишь очень немногие смешанные кампании по-настоящему могут базироваться на том, что все персонажи принадлежат к разведывательной группе, наёмники, революционеры, преступные организации и даже конюшни Соляриса VII могут предложить превосходную возможность таких приключений. Более того, если персонажи держат свои секреты в тайне

друг от друга, один или более персонажей тайных операций на самом деле могут оказаться шпионами из каких-нибудь враждующих группировок. Такие кампании обычно гораздо сложнее обычных, т.к. специально обученные могут найти решения или предпринять действия, которые удивят их товарищей и даже окажутся контрпродуктивными.

Гейм-мастера, запускающие кампании такого типа, должны сначала проконсультироваться со всеми игроками, чтобы определить мотивации и действия их персонажей, прежде чем начать приключение. Они также должны быть готовы к множеству побочных дискуссий по ходу приключения, т.к. группа персонажей часто может распадаться, чтобы игроки смогли достичь своих собственных целей. Если персонажи в смешанной кампании знают о способностях друг друга, такой стиль игры «вслепую» не всегда необходим, но его можно использовать тогда, когда группа персонажей распадается.

ПРЕИМУЩЕСТВЕННО НЕ ДЛЯ КАМПАНИЙ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

В кампаниях, преимущественно не затрагивающих тайные операции, когда персонажи со спецподготовкой находятся в меньшинстве, приключения должны быть отточены преимущественно для остальной группы. Однако это не говорит о том, что в данном случае подготовкой и навыками тайного оперативника из некоей группы – известной или неизвестной – пренебрегают. Такие персонажи регулярно могут оказываться полезными благодаря своим способностям, и может потребоваться тот же самый метод игры «вслепую», который применяется во всех смешанных кампаниях. Группы персонажей (без тайных оперативников среди них) могут оказаться втянутыми в теневую часть приключения по обстоятельствам, которые неподвластны им, а могут случайно повстречать НИПов-тайных оперативников, которые могут облегчить или осложнить их усилия.

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ – ДВОЙНЫЕ И ТРОЙНЫЕ АГЕНТЫ

В ходе любой кампании – особенно с применением тайных операций – существует вероятность, что оперативник перейдёт на другую сторону (добровольно или вынужденно). В уже идущей приключенческой кампании причины таких поступков могут широко варьироваться – от простого подкупа и шантажа до ситуации с заложником. Более зловещие организации с доступом к улучшенным психологическим техникам могут даже «перепрограммировать» человека, превратив его в невольного агента своей стороны.

В случае двойного агента персонаж продолжает на поверхности работать на свою первоначальную команду, но сообщает нужные сведения и вражескому агенту, или даже закулисно активно работает против своих бывших товарищей. Тройной агент – персонаж, который позволяет врагу думать, что он переметнулся на его сторону, – на самом деле может заманить врага в ловушку, заранее приготовленную его друзьями, или же может даже работать на третью сторону, чья задача совершенно отличается и противостоит задачам двух других сторон.

Чтобы эффективно управлять таким «переключением» преданности, нужно быть не только творчески одарённым человеком, но и знать – как гейм-мастеру, так и игроку, – что движет игровыми персонажами.

Поэтому попытка управления группой персонажей, которые меняют стороны, для гейм-мастера является очень непростой задачей. Нижеследующие принципы могут помочь гейм-мастерам лучше управляться в своих кампаниях с двойными и тройными агентами.

ИГРА «ВСЛЕПУЮ»

Наверное, не нужно и говорить о том, что игра двойным агентом требует от игрока не раскрывать свою деятельность перед лицом своих друзей. Поэтому, чтобы скрыть эту активность от своих товарищей, игрок и гейм-мастер могут устроить побочную дискуссию касательно деятельности персонажа или менять примечания во время рутинной игры. Этот же самый метод может быть использован и гейм-мастером, почувствовавшим, что другие персонажи могут заметить необычную деятельность двойного агента, и гейм-мастер раскрывает информацию всем, *кроме* перебежчика.

Тот или иной метод (или оба этих метода) игры «вслепую» помогут держать игроков в неведении, но гейм-мастера должны тщательно избегать любых излишних намёков и побочных дискуссий, т.к. это может сразу же привлечь внимание другого игрока к деятельности двойного агента (а не к самому приключению). Эта же самая техника может применяться и тогда, когда персонаж является тройным агентом, работающим на своих сотоварищей, и поможет появиться чувству неопределённости, характерного для всех типов тайных операций.

ВНЕДРЁННЫЕ АГЕНТЫ И ПЕРЕБЕЖЧИКИ

Самым тонким моментом двойного (или тройного) агента является тот факт, что он на самом деле работает против своего собственного народа, и он может быть вынужденным даже убить или ранить несколько персонажей. Не удивительно, что такое развитие событий внутри игровой группы наверняка приведёт к нарушению игрового баланса и даже может стать причиной самоуничтожения игровой группы.

Когда дело касается перебежчиков, гейм-мастера должны учесть все действия персонажа-перебежчика, как если бы он был НИПом, и – согласно возможным жертвам схем этого персонажа – учесть любую возможность его обнаружения. Хотя может показаться, будто гейм-мастер будет вынужден направить игру против таких внедрённых агентов, факт состоит в том, что всё это оборачивается против других персонажей, когда отдельный человек становится «волком в овечьей шкуре» и должен двигаться всё более осторожно, чтобы не быть обнаруженным. Более того, создание игрового окружения в пользу группы, а не отдельного персонажа, помогает сохранить в группе подобие единства, и именно с этим и придётся иметь дело двойному агенту, если он желает сохранить свою личину.

Если перебежчик успешно выявлен, гейм-мастер должен предоставить всем персонажам возможность действовать согласно этой информации, и разрешить действия вплоть до (или включая) убийство или предательство. Если перебежчик может спастись, это событие также должно быть дозволено. Однако игрок-перебежчик – не важно, убит он или сбежал, – больше не считается нужным членом группы игровых персонажей, и поэтому игрок-перебежчик должен быть

готовым вернуться к созданию персонажа, если он по-прежнему хочет быть частью данной кампании. Сбежавший персонаж-двойной агент с течением времени может столкнуться с теми, от кого он сбежал, и гейм-мастера могут просмотреть правила *Двойного агента*, изложенные на стр. XX секции *Создание персонажа* этой книги, чтобы выяснить, какие дополнительные Черты, Навыки и другие эффекты можно применить к раскрытому перебежчику.

На каждом этапе игры персонажи, окружённые со всех сторон двойными и тройными агентами, должны помнить – независимо от действий, влияющих на другие, – что *СВТ:RPG* – всего лишь игра. Это приятное времяпрепровождение, и даже если игра становится нечто большим, чем упражнение в дипломатии или споре, нужно отложить её до более удачного момонта.

НИПЫ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

Неигровые персонажи (НИПы) – главный элемент ролевой игры, и хотя многие из них требуются лишь на краткое время, когда игровые персонажи случайно встречают их, иногда требуется гораздо более подробная информация, чем набросок статистики побыстрому. Хотя и рекомендуется, чтобы главные НИПы генерировались с использованием обычных правил создания персонажа, или даже наследовали статистику образца персонажа, нижеследующие правила позволяют гейм-мастерам разрабатывать специфических НИПов промежуточного уровня – тех, которые важны в игре, но не требуют полноценной биографии.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАБЛОНОВ НИПОВ

Система шаблонов НИПов позволяет гейм-мастерам быстро сгенерировать НИПов, основываясь на типе встреченного персонажа. *Каждодневные* НИПы – это обычные персонажи, которые в игре играют некоторую роль, нужную для фоновой истории. Типичными примерами таких НИПов могут послужить вспомогательный штат и диск-жокеи. *Второстепенные* НИПы приблизительно равны стартовым персонажам и зачастую могут служить общим типом врагов или лакеев более могущественного противника. В тайных операциях эти персонажи могут быть даже практикантами, с которыми игровые персонажи увидятся позднее, или офицерами службы безопасности. *Главные* НИПы далеко превосходят стартовых персонажей и могут служить типичными злодеями или даже инструктором штабного объекта агентства. *Уникальные* НИПы зачастую являются предвестниками полноценных НИПов. Они могут варьироваться от ветеранских полевых агентов до «правых рук» мощного противника.

Как показано в таблице «Шаблоны НИПов», шаблон каждого НИПа получает определённое количество очков, которые тратятся на Атрибуты, Навыки и Черты. Очки можно потратить на Атрибуты и Черты по обычным правилам генерации персонажа, хотя никакой Атрибут любого такого персонажа не может быть ниже 2 или выше рационального максимума, и в таком случае пороговые значения не считаются следствием генерации НИПов.

Чтобы получить дополнительные очки, НИПы могут приобрести отрицательные Черты. Более того, в этой системе Черта Естественная Способность добавляет к соответствующему Навыку 2 очка.

Навыки, купленные для НИПов, использующих эту систему, даны в виде двух чисел. Первое число – число Навыков, которые получит НИП данного типа, а второе (дано в скобках) – количество очков, доступных для траты. В этой системе каждый уровень Навыка (включая бонус к Навыку +0) стоит 1 очко. Как и в случае с очками Черт и Атрибутов, очки, доступные для использования на Навыки, можно увеличить за счёт приобретения отрицательных Черт. Также неиспользованные очки Навыков можно потратить на Атрибуты или Черты. Гейм-мастера вольны по своему усмотрению в выборе Навыков – и могут свободно считать, что НИП уже умеет разговаривать на своём родном языке, а бонус Восприятия равен 0 (если не упоминается), – но должны разнообразить базу Навыков этого НИПа.

Персонажи НИПов, показанные ниже, были сгенерированы с использованием системы шаблонов НИПов.

ТАБЛИЦА «ШАБЛОНЫ НИПов»				
	Каждодневные	Второстепенные	Главные	Уникальные
Атрибуты	38	44	50	54
Навыки	5-6 (10)	6-8 (15)	8-10 (20)	10-12 (30)
Черты	0	3	5	7

ШПИОН (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Их специализация – проникновение в тыл врага и наблюдение, они могут днями или даже годами кропотливо просачиваться в ряды противника, чтобы заполучить какие-нибудь важные данные или же быть глазами и ушами отдела собственного агентства. Хотя им редко приказывают принять участие, раскрытие важной информации, имеющейся у таких агентов, может стоить бесчисленных жизней.

Атрибуты

STR 5	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 3
RFL 6	SOC 3
INT 7	Движение: 11/22/44

Навыки

Средства Связи/Conv. +2
Компьютеры +2
Криптография +2
Быстрый Разговор +0
Восприятие +2
Пистолеты +1
Протокол +1
Скрытность +1

Черты

На Всю Жизнь
Хорошее Зрение
Общительность
* 4 пункта переносятся с Черт на Навыки

СОЛДАТ СПЕЦВОЙСК (ГЛАВНЫЙ)

Они работают в тени, вооружённые и оснащённые для самых опасных миссий, с которыми не справятся обычные солдаты. Бесстрашные, безжалостные и беспощадные, они ни перед чем не остановятся, чтобы выполнить свои задачи, рискуя своими жизнями с упорством фанатиков – в конце концов, ведь это ради их друзей и семей, которые могут погибнуть.

Атрибуты

STR 6	WIL 6
BOD 7	CHA 5
DEX 6	EDG 4
RFL 7	SOC 3
INT 6	Движение: 13/23/46

Навыки

Ножи +2
Средства Связи/Conv. +0
Военные Искусства/Воинственность
(ошелмляющий удар, удар в шею) +2
Восприятие +2
Пистолеты +2
Винтовки +3
Скрытность +2
Автоматы (SMG) +2
Тактика/Пехота +1

Черты

Отвага
Чувство Боя
На Всю Жизнь
Непривлекательность
* 5 пунктов переносится с Черт на Навыки

КОМАНДА ПЛОТНОГО ПРИКРЫТИЯ (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Они охраняют важных персон – от знати и высших командиров до коммерческих директоров корпораций и преступных боссов, или служат в качестве первой линии обороны неких ценных предметов и данных. Они следят за всеми проходящими и подвергают всех тщательному досмотру. Подготовленные и готовые пожертвовать своей жизнью, но с максимальным уроном для противника, они следуют простой директиве: защитить *любой* ценой.

Атрибуты

STR 5	WIL 6
BOD 6	CHA 3
DEX 5	EDG 3
RFL 7	SOC 3
INT 6	Движение: 12/23/46

Навыки

Средства Связи/Conv. +0
 Восприятие +3
 Пистолеты +2
 Винтовки +2
 Бег +1
 Системы Безопасности +2
 Тактика/Пехота +1

Черты

Интроверт
 Причуда/Паранойя
 Отвага
 Хорошее Зрение

* 3 пункта переносятся с Черт на Навыки

АНАЛИТИК (КАЖДОДНЕВНЫЙ)

Костяк разведывательного сообщества – и, скорее всего, не все из них обладают рельефной мускулатурой, – аналитики имеют дело с потоком информации, получаемой от полевых агентов. Имея доступ к полевым отчётам, а также данным, перехваченным с различных каналов связи, к изображениям со спутников и другим источникам, эти люди могут оказаться «в деле», но в перестрелке от них толку мало – если не считать роли «подсадной утки».

Атрибуты

STR 4	WIL 4
BOD 4	CHA 5
DEX 5	EDG 3
RFL 4	SOC 3
INT 7	Движение: 8/18/36

Навыки

Средства Связи/Conv. +0
 Компьютеры +3
 Криптография +2
 Восприятие +1
 Расследование +1
 Протокол +0

Черты

Боязнь Боя
 Интроверт
 Терпеливость

* 3 пункта переносятся с Черт на Навыки; 1 пункт переносится с Черт на Атрибуты

УЧЁНЫЙ (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Более целеустремлённые чем аналитики, учёные, тем не менее, тесно сотрудничают с оперативниками общего направления, используя их опыт для расследования и выявления улик из доказательств, собранных полевыми агентами. Громадный источник информации, эти персонажи предпочитают скорее работу в лаборатории, чем хаос работы полевых агентов.

Атрибуты

STR 4	WIL 5
BOD 5	CHA 4
DEX 5	EDG 3
RFL 4	SOC 3
INT 7	Движение: 8/18/36

Навыки

Академичность +3
 Бюрократизм +1
 Компьютеры +2
 Судебные Дела +1
 Расследование +2
 Протокол +1
 Восприятие +2

Черты

Хорошая Успеваемость
 Робость

* 4 пункта переносятся с Черт на Навыки

«УБОРЩИК» (УНИКАЛЬНЫЙ)

Так называют специалистов-«мясников», когда дело швах. «Уборщики» ликвидируют всех проблемных людей – будь то ключевой свидетель, дипломат, увидевший слишком много, или даже провалившегося оперативника, чья оплошность может вывести на агентство. Обычно «уборщик» сам является полевым оперативником, членом агентурной элиты, знающим такие приёмы, о которых другие даже не догадываются.

Атрибуты

STR 6	WIL 7
BOD 7	CHA 4
DEX 6	EDG 4
RFL 7	SOC 3
INT 7	Движение: 13/23/46

Навыки

Средства Связи/Conv. +0
 Компьютеры/Взлом +2
 Криптография +2
 Разрушительность +3
 Военные Искусства/Карате (Финт, Блок, Точный Удар) +3
 Восприятие +3
 Яды и Противоядия +2
 Пистолеты +3
 Винтовки +3
 Системы Безопасности +2
 Автоматы +2
 Скрытность +1

Черты

Естественная Способность: Разрушительность
 Плохая Репутация
 Чувство Боя

Обширные Связи
 На Всю Жизнь

* 3 пункта переносятся с Атрибутов и 5 с Черт на Навыки

НЕОЖИДАННЫЕ ВСТРЕЧИ «ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ»

Даже если вы участвуете в тайных операциях, когда упор делается на скрытность и секретность, неожиданные встречи всегда могут быть. Однако природа этих неожиданных встреч может варьироваться, основываясь на том, где находятся персонажи и что они делают. Таблицы неожиданных встреч, представленные ниже, помогут гейм-мастерам генерировать многие из этих неожиданных встреч, как дружественных, так и враждебных. Эти неожиданные встречи могут быть предопределены течением приключения, но могут также содержать и достаточную информацию и статистику для использования «как есть», с минимальным прерыванием полотна игры.

ГЕНЕРАЦИЯ НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ

Гейм-мастера могут генерировать случайные неожиданные встречи тогда, когда персонажи находятся в местах, где такие встречи наиболее вероятны – будь то на улице, в баре или во время проникновения в правительственное учреждение. Когда игровой персонаж не принимает активного участия в миссии, гейм-мастер должен бросать каждый игровой час 1D10. при результате 6+ происходит неожиданная встреча. Если игровые персонажи принимают *активное* участие в миссии, частота неожиданных встреч повышается до 1 встречи каждые полчаса игры или всякий раз, когда персонажи появляются в новом месте. Генерация неожиданной встречи – это простой процесс, разбивающийся на 3 шага:

Шаг 1: Гейм-мастер бросает 1D10 и добавляет к результату все соответствующие модификаторы за местонахождение игровых персонажей и обстоятельства (см. Таблица «Модификаторы неожиданной встречи», ниже).

Шаг 2: Используя модифицированный результат, гейм-мастер сверяется с таблицей «Основная неожиданная встреча». Приведённый тип неожиданной встречи определяет, какую конкретную таблицу неожиданных встреч надо использовать для генерации инцидента. Затем гейм-мастер бросает 1D6, добавляя к результату допустимые модификации реакции (и вновь – основываясь на местонахождении персонажей и обстоятельствах).

Шаг 3: Гейм-мастер сверяет заключительный результат с соответствующей таблицей «Неожиданная встреча» и наслаждается шоу.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ НЕОЖИДАННОЙ ВСТРЕЧИ»

Местонахождение/ Ситуация	МОДИФИКАТОР РЕАКЦИИ					
	Модификатор неожиданной встречи	Тайный оперативник (В.С.)	Тайный оперативник (Клан)	Военный (В.С.)	Военный (Клан)	Гражданский
Гражданские кварталы	-1	-1	-2	-2	-2	0
Военные кварталы	0	+1	+1	0	0	+2
Военный объект	+1	+2	+3	+1	+2	+2
Правительственное учреждение	+1	-1	-1	0	0	-1
Промышленный объект, крупный	0	0	+1	0	0	+1
Промышленный объект, мелкий	-2	+1	+1	+1	0	-1
Объект высшей секретности*	+2	+1	+2	+1	+2	+2
Коммерческое учреждение	0	0	0	0	0	0
Дикая местность	-3	0	0	0	0	0
Враждебное/нейтральное государство (военное время)	+2	+2	+3	+2	+3	+1
Союзное государство (военное время/ мирное время)	+1	+2	+3	+1	+2	0
Враждебное/нейтральное государство (мирное время)	+1	+2	+3	+1	+2	0
Рядом VIP-персона/ предмет высшей секретности	+1	+1	+2	+1	+2	+2

* Суммарно с военным, правительственным и промышленным объектами

ТАБЛИЦА «ОСНОВНЫЕ НЕОЖИДАННЫЕ ВСТРЕЧИ»

Модифицированный результат 1D10	МОДИФИКАТОР РЕАКЦИИ					
	Таблица «Неожиданная встреча с...»	Тайный оперативник (В.С.)	Тайный оперативник (Клан)	Военный (В.С.)	Военный (Клан)	Гражданский
2 или меньше	Преступниками	+1	0	+1	+1	+1
3-4	Гражданскими	0	+1	+1	+1	0
5-6	Полицией	-1	0	+1	0	+1
7-8	Военными	+1	+2	0	0	+2
9	Повстанцами	+2	+3	+2	+3	0
10	Враждебным агентством	0	+2	+1	+2	-1
11+	Тайным оперативником	+1	0	+2	+2	-2

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ПРЕСТУПНИКАМИ»

1 или меньше	Воры! У них имелось нужное оборудование, и они уже одной ногой входили в дверь, когда заорала сирена. (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Системы Безопасности)
2	Уличные соглядатаи! Молодой хулиган в бандитской раскраске смотрит на вас как ястреб. Может, он последует за вами? (НИП-головоре., Главные: Восприятие, Второстепенные: Мудрость Улиц)
3	Царь горы! «Пошёл прочь, старпер!» Молодой уличный панк начал пикировку не с теми ребятами. (НИП-головорез. Главные: Ножи, Второстепенные: Склонность)
4	Война за территорию! Прозвучав как предупреждение, с визгом остановился наземный автомобиль, и вспыхнула перестрелка. Улицу наполнили головорезы, тут же вытащили ружье и приготовились всё превратить в щебёнку. Они будут сражаться, даже если половину из них убить или вывести из строя. (1D6 x НИПов-головорезов, Главные: Автоматы, Второстепенные: Пистолеты)
5	Террористы! У них есть оружие, бомба и повод, и они не думают, что вы их соатновите. Они будут сражаться до смерти. (2D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Склонность)
6+	Предложение работы. «Ваша репутация летит впереди вас. Мои компаньоны и я рады сделать вам предложение». Местному преступному синдикату понравился ваш стиль, и они кое-что вам предложили... (НИП-солдат. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Переговоры; 1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ГРАЖДАНСКИМИ»

1 или меньше	Выпьем! «Ща я те скажу, чё здесь не так...» Очень немногочисленными словами он сумел объяснить, что видит здесь постоянные проблемы и везде подозревает заговоры, громко называя вас одним из конспираторов... (НИП-свидетель. Главные: Бюрократизм, Второстепенные: Склонность)
2	Трудоголик. «Не сейчас: я занят». Он настолько занят своей работой, что даже предоставил игровым персонажам редкую возможность покопаться вокруг. (НИП-свидетель, Главные: Карьера, Второстепенные: Административность)
3	Пустой трёп. «А ты слышал, что...» Даже в перерыве они вываливают друг другу – и любому, кто слышит их разговоры, – последние новости. (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Бюрократизм, Второстепенные: Мудрость Улиц)
4	Любопытные. «Слышь, а ты не местный, что ли?» Вас вычислили, и теперь он уделяет вам внимания больше, чем нужно. Или он всего лишь воображает о себе? (НИП-свидетель, Главные: Восприятие, Второстепенные: Допрос)
5	Профессионал. «А, леди и джентльмены, вы, наверное, интересуетесь вот этим...» Человек, одетый в шикарный костюм, или хочет персонажам что-от продать, или увидел выгоду от сделки с ними, или хочет нанять их для некоей непыльной работёнки... (НИП-головорез. Главные: Переговоры, Второстепенные: Быстрый Разговор)
6+	Полицейский напрокат. «Эй! Вы думаете, что вы делаете?» Как только они получают форму и станнер, сразу же начинают думать, будто они актеры из «Бессмертных воинов»... (2 НИПа-головореза. Главные: Жезлы, Второстепенные: Пистолеты)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ПОЛИЦИЕЙ»

1 или меньше	Лучший полицейский. Офицер полиции всем своим видом показывает игровым персонажам, что у него всё под контролем. (НИП-свидетель. Главные: Мудрость Улиц, Второстепенные: Пистолеты)
2	Кордон. «Давай-давай, иди дальше; нечего тут глазеть!» Полиция направляет людей прочь из этого района. (1D6 x НИПов-свидетелей., Главные: Запугивание, Второстепенные: Пистолеты)
3	Детектив. «Прошу прощения, вы нигде не видели вот этого человека?» Детектив полиции попросил персонажей помочь ему отыскать пропавшего человека или упущенного опасного преступника. (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Допрос, Второстепенные: Пистолеты)
4	Служба безопасности. По какой-то причине – присутствие VIP-персоны, побега преступников, террористов или ожидаемых беспорядков – полиция сегодня на улицах в полном составе. Вооружённые и бдительные, они готовы к любым неожиданностям. (1D6 x НИПов-головорезов, Главные: Военные Искусства/Воинственность, Второстепенные: Пистолеты)
5	Полицейский надзор. Группа офицеров полиции проявили к деятельности игровых персонажей интерес гораздо больше обычного. (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Скрытность)
6+	ОМОН. Появилась группа тяжеловооружённых полицейских и арестовала одного или больше игровых персонажей (независимо от того, было ли на самом деле совершено какое-нибудь преступление) или помогала обычным офицерам полиции, уже действовавшим здесь. (2D6 x НИПов-головорезов. Главные: Военные Искусства/Воинственность, Второстепенные: Пистолеты)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ВОЕННЫМИ»

1 или меньше	Охрана. Солдат на своём посту стоит незыблемо... Или он уже давно спит? (НИП-головорез. Главные: Винтовки, Второстепенные: Военные Искусства/Воинственность)
2	Вспомогательный состав. Нетеропливо прошла пара-тройка солдат или техников из вспомогательной службы, обменивавшихся событиями дня и не знавших о присутствии персонажей. (2D6 x НИПов-головорезов, Главные: Протокол, Второстепенные: Военные Искусства/Воинственность)
3	Младший офицер. «Итак, где же вы были, солдат?..» Пытаясь из лучших побуждений следовать книге, этот молодой офицер старается быть вежливым, по-прежнему являя собой пример поведения. Он также пытается всё сделать так, чтобы оказаться героем. (НИП-солдат. Главные: Протокол, Второстепенные: Пистолеты)
4	МехВоин. Самоуверенный или всего лишь погружённый в свои мысли, этот человек одет униформу МехВоина, а его нейрошлем раскрашен без малейшего намёка на «прошу прощения». (НИП-солдат, Главные: Пилот/Мех, Второстепенные: Склонность)
5	Отделение. Персонажи вышли на патруль, занимавшийся какими-то физическими упражнениями или в скуке тянувших ляжку службы. Если они настроены враждебно, они нападут, едва заметят их, и не отступят до тех пор, пока не будет убито или выведено их строя не менее 2/3 их состава. (2D6 x НИПов-солдат. Главные: Винтовки, Второстепенные: Военные Искусства/Воинственность)
6+	Служба безопасности. «Стоять!» Усиленный вооружёнными солдатами пост охраны заблокирует продвижение персонажей до тех пор, пока они не выяснят их личности и права доступа. (1D6 x НИПов-солдат. Главные: Винтовки, Второстепенные: Ножи)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ПОВСТАНЦАМИ»

1 или меньше	Подпольщики. Группа независимых заговорщиков (из настоящих или раскрытых агентов) заблокирует персонажам путь до тех пор, пока они не произведут кое-какой ремонт. (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Техника, Второстепенные: Склонность)
2	Консультант. Нанятый для взгляда на перспективу со стороны, этот человек или окажется эффективным, или истреплет нервы всем вокруг. (НИП-свидетель, Главные: Протокол, Второстепенные: Быстрый Разговор)
3	Частный детектив. Его расследования в данном случае как-то связаны с тем, что делают персонажи (если они вообще что-нибудь делают), что заставляет этого человека следовать за ними повсюду – или для наблюдения за ними, или с целью задать им несколько вопросов. (НИП-головорез. Главные: Слежка, Второстепенные: Пистолеты)
4	Солдаты-наёмники. Нанятые для дел, где не требуется мозговое напряжение, они ни в какую не ставят сложившуюся цепочку командования или не следуют установленным принципам, но если случится перестрелка – без них не обойтись! (1D6 x НИПов-солдат, Главные: Винтовки, Второстепенные: Военные Искусства/Карате)
5	Будьте бдительны! На основе личного чувства справедливости или мести, этот человек вмешался в дела, в которых не разбирается, но вполне сойдёт за террориста. (НИП-солдат. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Склонность)
6+	Наёмный оперативник. Он обучен, но либо никому не предан, либо предан Клану. Это делает его весьма опасным! (Элитный НИП. Главные: Винтовки, Второстепенные: Пистолеты)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ТАЙНЫМ ОПЕРАТИВНИКОМ»

1 или меньше	Аналитик. «Исходя из данных, мы думаем, что противник...» Он весь день тратит на анализ и мозговой штурм, перелопачивая все данные от сотен агентов и из независимых источников. Он – военный разведчик, и то, что он знает, либо спасёт жизни, либо приведёт к многочисленным жертвам. (НИП-головорез. Главные: Расследование, Второстепенные: Восприятие)
2	Партизаны. Обученные вести войну, которая зачастую кажется безнадёжной, они будут сражаться со всеми, кто мешает их планам, используя тактику, больше смахивающую на терроризм. Если они являются противниками игровых персонажей, они отступят лишь в том случае, если будет убито или выведено из строя 3/4 их группы. (1D6 x НИПов-головорезов., Главные: Автоматы, Второстепенные: Интерес/Местный Район)
3	Коммандос. Эти элитные воины посылаются против тех целей, разобраться с которыми нужно хирургически аккуратно. В отличие от партизан, они не отступают до тех пор, пока не будет выполнена их работа. (1D6 x НИПов-солдат. Главные: Винтовки, Второстепенные: Разрушительность)
4	Учёные. У двух учёных образовался небольшой перерыв, и они решили обсудить текущие проект и изыскания. Хотя вы поняли лишь примерно половину из того, что услышали, они могут владеть специальной информацией, нужной вам. (2 НИПа-головореза, Главные: Академичность, Второстепенные: Компьютеры)
5	Шпион. Он похож на местного, но его глаза постоянно обшаривают комнату, исследуя всех и вся. Этот шпион может оказаться дружественным агентом. Если же это вражеский агент, при раскрытии он попытается сбежать. (НИП-солдат. Главные: Слежка, Второстепенные: Пистолеты)
6+	Полевой оперативник. Хорошо экипированный и обученный для любой специальной операции – от убийства до шпионажа, – этот полевой оперативник – бесстрашный и опасный противник, и нет ничего более безопасного, чем быть его другом. Хорошо, что они обычно работают по одному. (Элитный НИП. Главные: Винтовки, Второстепенные: Разрушительность)

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА С ВРАЖДЕБНЫМ АГЕНТСТВОМ»

1 или меньше	Облава службы внутренней безопасности! «Позднее мы коснёмся вопроса вашей исполнительности...» Для исследования лояльности или действий игровых персонажей для их допроса был послан агент внутренней безопасности. Это было частью перемен, затронувших весь отдел, – или же касалось исключительно персонажей. (НИП-солдат. Главные: Допрос, Второстепенные: Расследование)
2	Наблюдатели. «Обращать внимания на меня не надо. Просто работайте как обычно...» То ли для лучшей координации между отделами, то ли для общественного присмотра к группе игровых персонажей были временно прикреплены наблюдатели. (1D6 x НИПов-солдат, Главные: Пистолеты, Второстепенные: Слежка)
3	Партнёрство. «Командование чувствует, что пришло время пополнить вашу группу новыми людьми...» Один или больше персонажей получают нового партнёра откуда-то из отдела, который станет частью их следующей миссии. (НИП-солдат. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Разрушительность)
4	Незванные гости! «Как вы смотрите на перевод в мой отдел? Ваши таланты здесь просто пропадают...» Межотделовский наниматель пытается переманить к себе одного или нескольких персонажей, это будет связано с переменной работы внутри агентства. (НИП-солдат, Главные: Переговоры, Второстепенные: Быстрый Разговор)
5	Внедрённый агент! «Тревога! Несанкционированный доступ в узел данных Е! Тревога!» Персонажи застигли надёжного – как казалось – агента за преступным действием: он передавал свой отчёт вражескому командованию! Этот внедрённый агент попытается сбежать, но если будет зажат в угол, будет сражаться до смерти. (Элитный НИП. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Криптография)
6+	Убийца! Один из ваших коллег неожиданно, без видимых причин, упал. Однако увеличивающаяся лужа крови и открытое окно заставляют подозревать присутствие бесшумного убийцы. Убийца попытается скрыться, но если будет зажат в угол, будет сражаться до смерти. (Элитный НИП. Главные: Винтовки, Второстепенные: Пистолеты)



ОПЕРАЦИЯ «УДАР В СПИНУ»

РАССЧИТАННЫЙ РИСК

— Ну, тогда всё хорошо, — сказал Джордж В. Сантэус, по его губам скользнула лёгкая улыбка, когда он осмотрел весь зал заседаний совета директоров. — Итак, что у нас следующее на повестке дня?

Люция Грин, прелестный, но абсолютно без чувства юмора секретарь Джорджа, со скучающим видом посмотрела сквозь очки вниз, совершенно не собираясь даже касаться своими превосходно наманикюрованными руками клавиатуры электронного блокнота. Через мгновение её пристальный взгляд вернулся к Джорджу, она вовсе не обращала внимания на возможных исполнителей вокруг неё. — На сегодня всё, сэр.

— Замечательно! — промолвил Джордж. — Тогда давайте вернёмся к работе. В конце концов, Новый Сиртис не оплатит нам время отдыха.

Он откинулся на спинку своего мягкого кресла из синтетической кожи, закрыв глаза, потёр их в тщетной попытке ослабить приступ мигрени, пока одно за другим освобождались остальные кресла. Понемногу его окружила тишина, но он знал — даже не открывая глаз, — что Люция осталась.

— Что-нибудь ещё? — спросил он устало.

— Да, мистер Сантэус. Барон Лангдон...

— А, да. Он дважды звонил во время встречи, верно?

Люция кивнула.

— Мне кажется, сейчас он достаточно встревожен. Я позвоню. Благодарю вас, Люция.

Как только Люция оставила его в одиночестве за этим громадным столом, Джордж развернулся к экрану, поправил галстук и ловко застучал по клавишам встроенной в поверхность стола перед ним консоли. Экран ожил, на нём появилось изображение древнего фамильного герба; на лице Джорджа заиграла самоуверенная улыбка, и вскоре он был вознаграждён сердитым взглядом того, чьё лицо сменило на экране герб. На него смотрел барон Теренс Лангдон, одетый в один из своих нелепых, давно вышедших из моды костюмов.

— Барон Лангдон, я так рад вновь вас ви...

— Избавьте меня от пустой болтовни, Сантэус, — хмуро прервал его Лангдон. — Что за игру вы здесь ведёте?

Джордж позволил себе проявление лёгкого замешательства. — Игру?

— Чёрт побери, вы прекрасно знаете, о чём я говорю! Страандская титановая руда! Я слышал, «Джонстон индастриз» сделало своё собственное предложение!

— Ах, да. Я сожалею, барон, но это выше моих сил. Я получил требование от своего вышестоящего начальства сделать предложение Бринду.

— Предложение, которое превышает моё, не меньшее, но странно близкое предложению Стевенса...

— ...И я вновь скажу, что это выше моих сил. — вежливо сказал Джордж, невинно глядя на Лангдона. — А что касается ваших отношений с бароном Сетевенсом, так...

— Это разрыв нашей сделки! Вы пытаетесь вывести меня из игры!

— Ах, вы об этом! — сказал Джордж, позволив своему голосу стать заговорщицким. — На самом деле «Джонстон индастриз» заинтересована в результатах,

а не в обещаниях. Если мы не можем получить то, что нам нужно, через местные каналы, нам нужно предпринять прямые действия. Вы понимаете меня?

Лицо Лангдона покраснело. Он уставился в камеру так, как будто пытался пробурить своим взглядом в Джордже дырку. — Это противоречит здравому...

— Нет, барон Лангдон, — вернул такой же взгляд Джордж. — Это называется «свободное предпринимательство». Ваши люди просто обязаны взять это на вооружение.

Казалось, Лангдон был готов взорваться от одной мысли о том, что *знать* не смогла устоять против мощи корпорации, и когда барон вновь собрался говорить, Джордж уже держал наготове следующие слова.

— Бринды не будут иметь с тобой дело, Джордж! Родерик не доверят никому, когда дело касается его земли и его наследия. Он не позволит кому-нибудь из нас заключить сделку, пока его посевы приносят хорошую прибыль. Для него это вовсе не повод.

Джордж замолчал, его глаза сузились. Кажется, у Лангдона это был пунктик...

— Хорошо, мистер Сантэус. — Лангдон пошёл дальше, на его лице появилась улыбка. — Кажется, у нас по-прежнему есть что-то общее.

Джордж едва поборол желание прервать связь. Вместо этого он кивнул и «шалашом» сложил пальцы рук на столе из красного дерева с Каумберга. — Кажется, и в самом деле, барон. Я слушаю ваши предложения.

Лангдон ухмыльнулся, явно предвкушая свою победу, но ещё во время разговора Джорджа вспомнил о папке, лежащей на его столе. Да, это было рискованно, но Джордж был уверен, что игра стоила свеч, а крупнейшие залежи титана, найденные на этой планете, окажутся весьма к месту. Мозг Джорджа стал играть числами, высчитывая риск. Если отбросить кое-какие мелочи, никакие слова Лангдона не будут иметь значения. Просто это затянувшееся соперничество продлится ещё чуть-чуть.

— Итак, это должно звучать как приемлемая сделка? — спросил Лангдон, уже уносясь в своих мыслях в блистающее будущее.

Джордж вновь улыбнулся. — О, да, барон Лангдон. Это будет весьма приемлемая сделка...

— Превосходно! — расцвёл Лангдон. — Родерик Бринд так и не узнает, кто нанёс по нему удар.

— О, нет, сэр, — улыбнулся Джордж, в его голосе появилась ирония. — Он не узнает.

Как не узнаешь этого и ты, подумал он.

ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ (РИ) КЛАССИЧЕСКОЙ BATTLETECH

Запуск *Операции «Удар в спину»* требует от гейм-мастера близкого знакомства с материалом приключения, а также знания правил *РИ Классической BattleTech (CBT:RPG)*. Также полезными для этого приключения будут *УтрачТех: Руководство МехВоина по оборудованию, Руководство МехВоина по Солярису VII* и материал, изложенный в этой книге выше. Помимо представленных в тексте отрывков, оглашаемых для игроков и выдуманного пролога, вся информация, содержащаяся в *Операции «Удар в спину»*, с этого момента предназначена только для гейм-мастера.

КАК ЗАПУСКАТЬ

«ОПЕРАЦИЮ "УДАР В СПИНУ"»

Помимо основных правил *СВТ:RPG*, дополнений по оборудованию и правил транспортных средств из *УтрачТеха* и *Руководства МехВоина по Солярису VII*, вся информация, необходимая для запуска *Операции «Удар в спину»*, включена в нижеследующее приключение. Гейм-мастер должен прочитать всё приключение прежде, чем запустит его, что поможет скорректировать любые шероховатости и неувязки с игроками, которые могут отличаться от задуманных персонажей. Знакомство с этой историей в целом также позволит гейм-мастеру предвидеть возможные изменения в ходе приключения ещё до того, как они произойдут, поэтому он может проделать необходимую подготовительную работу. Однако гейм-мастер должен быть осторожным, в этом приключении не нужно телеграфировать о грядущих событиях. Тайные операции опасны и полны неожиданностей, а любые оперативники ценят остроту своей работы.

Хотя *Операция «Удар в спину»* стремится охватить все возможные идеи относительно приключений игровых персонажей, невозможно предвидеть все действия персонажей. Поэтому гейм-мастера в случае необходимости должны быть готовы к импровизации.

Операция «Удар в спину» не разрабатывалась как одиночное, самостоятельное приключение – она всего лишь игровой отрывок в затяжной кампании. Для начинающих гейм-мастеров (или ролевых игроков) *Операция «Удар в спину»* будет прекрасным вводным началом в теньевую составляющую Вселенной *BattleTech*. С другой стороны, опытные гейм-мастера могут или внедрить данное приключение в свои кампании, или же повысить степень опасности для более опытной группы игроков.

СЕКЦИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Данное приключение начинается с вымышленного пролога, *Рассчитанный риск*, чтобы гейм-мастер почувствовал игровую обстановку. Обзор раскрывает сущность и специфическую подоплёку приключения. Само приключение разбито на 8 глав или секций, каждая из которых делится на 4 части: *Обстановка*, *История*, *За кулисами* и *Разбор затруднений*.

Обстановка даёт свод действий в этой секции. Гейм-мастер может использовать её 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 неигровых персонажей и другая информация, необходимая для игры. *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 произойдёт что-то уж очень нехорошее: например, если игровые персонажи пропускают жизненно важную информацию, или если половину команды настигает безвременная гибель. Гейм-мастеру нет никакой необходимости использовать данные предложения; если в его распоряжении имеется метод перенаправления игры получше, его и нужно использовать.

В некоторых случаях игровые персонажи по ходу своего расследования могут пропускать главы. Если так происходит, пусть так и будет. Сложная природа миссии персонажей и событий, окружающих их, всегда порождает шанс изменить ход сбора улик и доказательств, необходимых для успешного завершения приключения. Заглядывая вперёд, гейм-мастер должен уметь определить, какие главы может пропустить та или иная команда, или даже вернуться к ним вновь, чтобы пройти *Операцию «Удар в спину»*.

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

Планета Акамар – типичная планета-задворки марки Хаос. Подобно большинству миров Внутренней Сферы, власть на Акамаре поделена между несколькими знаковыми семействами, все они так или иначе связаны с временным правительством, возникшим здесь вскоре после развала Федеративного Содружества. Как и следовало ожидать, между этими фракциями существует вражда. Недавние разработки, включая и обнаружение колоссальных залежей титана во владениях семей Лангдонов и Стевенсов – они являются соседями семьи Бриндов и враждуют с ними, – привело лишь к дальнейшему росту трений между этими семьями.

Бароны Лангдон и Стевенс временно отложили свою вражду, чтобы выступить единым фронтом против Бриндов, которые не знают, что есть в их земле. Однако клан Стевенсов недавно получил в своё распоряжение новое и мощное средство – благоволение «Джонстон индастриз», оборонного подрядчика ФедСода, протсо жаждущего воспользоваться этой титановой рудой. Выгодная сделка пошла бы на пользу и «Джонстон», и семье Стевенсов, которая могла бы в таком случае отмежеваться от Лангдонов. Единственной каплей дёгтя в этой бочке мёда было лишь затянувшееся сопротивление Бриндов – пока небольшой наёмной бандой с худой репутацией «Бандиты с большой дороги» не было совершено нападение на поместье семьи Бриндов. В ходе нападения было убито несколько членов семьи Бриндов, что поставило под удар её финансовое благополучие. С тех пор на них оказывают давление, чтобы они продали часть или всё своё семейное земельное владение или Лангдонам, или Стевенсам, которые погрязли в старых долгах.

Однако вместо продажи Родерик Бринд, глава семьи Бриндов, сумел отсрочить принятие решения на 3 месяца и нанял игровых персонажей, чтобы они выяснили правду о том нападении. Он хочет знать, кто стоял за этим и почему.

Приключение начинается на планете наёмников – Аутриче, – когда головорезы пытаются убить или похитить представителя Бриндов прежде, чем высохнут чернила на контракте с игровыми персонажами. Направленные на перехват бриндовского представителя, пока тот не обратился к посторонней помощи, эти убийцы понимают, что появились слишком поздно. Надеясь утрясти возникшую проблему на месте, на Акамаре, эти головорезы нападут также и на игровых персонажей.

Как только игровые персонажи займутся головорезами, они могут из первых рук ознакомиться с обстановкой на Акамаре и встретиться со всеми главными игроками, включая и глав трёх семей и местного представителя «Джонстон индастриз», или же могут следовать уликам, оставленным на сцене аутричского нападения. Любой из этих путей приведёт к обнаружению доказательства, что в нападении на поместье Бриндов виновно наёмное подразделение, известное как «Бандиты с большой дороги». «Бандитам», мелкой банде отщепенцев с плохой репутацией, было запрещено заниматься делами на Аутриче, и ходят слухи, что они базируются на Флетчере, рае наёмников с сомнительной репутацией, пиратов и других отбросов марки.

На Флетчере игровые персонажи, преследуя Джесси Булерика, члена «Бандитов с большой дороги», который покинул их ряды после контракта на Акамаре, должны преодолеть препятствия, варьирующиеся от недоверчивых и даже откровенно враждебных местных жителей до элементов местных пиратских банд. Агенты тайного и фанатичного «Слова Блейка», преследующие свои собственные цели, попытаются заставить замолчать Булерика и игровых персонажей, когда они, наконец, встретятся. В конце концов Булерик расскажет, что наняла «Бандитов» компания «Джонстон индастриз», но блейкисты постараются сделать всё возможное, чтобы он не смог рассказать этого, вынуждая игроков искать какие-нибудь другие доказательства и зацепки.

Поскольку миссия игроков весьма продолжительное, они могут в конце концов столкнуться с усилиями одного из членов собственной команды их нанимателей саботировать работу игроков. Игроки быстро обнаруживают саботажника – им является агент семьи Стевенсов, которые крайне заинтересованы в том, чтобы Бринды не узнали правду. Чтобы ещё больше запутать обстановку, после того, как Лангдоны узнают, что Стевенсы и «Джонстон индастриз» действуют заодно, в группе обнаруживается и агент семьи Лангдонов, знающий то, что знают игровые персонажи.

Вернувшись на Акамар, игровые персонажи должны проникнуть в местное представительство «Джонстон индастриз», чтобы получить твёрдое доказательство о найме «Бандитов с большой дороги» для нападения на владение Бриндов. Эта информация также выявит тайный сговор семьи Стевенсов, раскрыв план по заплучению залежей титана. Эти доказательства до самого основания потрясут политическую сцену Акамара.

Заполучив такую информацию, игровые персонажи должны доставить её Бриндам, чтобы получить деньги за выполненную работу. Игровые персонажи должны выиграть заключительную гонку со временем и опередить группу, посланную за ними семьёй Стевенсов, – в противном случае Родерик

Бринд после истечения 2-х месяцев подпишет контракт с «Джонстон индастриз» на свои земельные владения.

НАЧАЛИ!

Операция «Удар в спину» – это приключение для группы в 3-6 игроков и специально разработано для применения тайных операций. И поэтому – хотя оно и открыто для любых типов персонажей (включая МехВоинов) – как минимум половина из них или больше должны набираться из числа оперативников специальных войск или иметь подготовку в сфере тайных операций. Чтобы принять участие в этом приключении, персонажи могут и не иметь Мехи и/или транспортные средства (или Навыки для их использования), но личные боевые Навыки и оборудование должны быть. Персонажи с техническим уклоном или те, кто имеет массу социальных Навыков, также могут оказаться крайне полезны в этом приключении.

Поскольку это приключение открыто для персонажей, набираемых из различных фракций, а также не даёт никаких предположений о способностях персонажей – кроме того, что они должны принять участие в тайных операциях, – гейм-мастер должен постараться как можно подробнее объяснить причины появления этих игровых персонажей в одной группе. Простейший способ, который представлен в вводной главе *Нужна помощь!*, основывается на том предположении, что игровые персонажи сформировали наёмное подразделение, предназначенное для выполнения специальных операций, оказавшись на Аутриче в поисках своего следующего контракта.

НУЖНА ПОМОЩЬ!

СИТУАЦИЯ

Подобно многим другим, игровые персонажи оказались в Гарлехе, столице Аутрича, в поисках работы, подходящей для их уникальных навыков. Не испытывая нехватки конфликтов в т.н. марке Хаос, их дела процветали, но один из этих конфликтов привлёк их особенное внимание: срочное сообщение предлагало щедрое вознаграждение команде, которая сможет проявить «максимальный такт».

Игроки встретились с Эндрю Озборном, представителем семьи Бриндов, мелкого знатного дома, имевшего на Акамаре процветающие агрикультурные владения. Акамар наслаждался миром после того, как «ДМ» с Катилы и «Джонстон индастриз» с Нового Сиртиса помогли в 3062 году установить на этой планете стабильное местное правительство. Однако недавно это спокойствие было нарушено, когда небольшое подразделение БэтлМехов напало на владения Бриндов и окружающие их земли. В ходе этого нападения глава семьи Бриндов – барон Родерик Бринд – уцелел, но это стоило множества жизней и превратило весь годовой посев в дымящуюся землю.

Через Озборна Бринд предлагал игрокам внушительное вознаграждение и услуги имеющихся у семьи «прыгуна» и шаттла для расследования и выявления того, кто и почему стоял за этим нападением. Бринды втайне подозревали в этом двоих своих соседей, семьи Стевенсов и Лангдонов, с которыми они часто пикировались в планетарном совете. Обе эти семьи выглядели ещё более подозрительно, поскольку очень настойчиво хотели приобрести разрушенное владение Бриндов, – якобы с целью помочь поправить пошатнувшееся финансовое состояние семьи Бриндов.

Однако барон Бринд не хотел спешить с решением, отсрочив его принятие на 2 месяца, чтобы дождаться результатов своего собственного расследования.

ИСТОРИЯ

Кажется, вы находились на Аутриче всего несколько дней, но ваш почтовый ящик в МеркНет был уже переполнен энергичными предложениями согласно вашим уникальным профессиональным навыкам. Подавляющее большинство этих предложений исходило от местных, преимущественно это была «мокруха», при этом за относительно малую цену предлагался сравнительно высокий риск. Казалось, большинство действительно хорошей работы предлагалась более известным именам или ребятам с Мехами. После Гражданской войны ФедСода люди стали предпочитать в основном тяжёлую огневую мощь, а не небольшие группы вроде вас.

Однако одно из предложений работы выглядело поинтереснее остальных. Вобщем, в нём предлагалось более высокая плата и поменьше риска, не сталкивая вас ни с какими большими парнями. Самым интересным было то, что это предложение не имело распространённой пометки «Требуется МехВоины», как будто нарочно подходя именно вам. Будущий клиент, назвавшийся Озборном, настоятельно просил вас почтить его своим присутствием завтра утром, в 8 ч 45 мин, в конференц-комнате №187 Зала Найма.

Если игроки решат встретиться с Озборном и решат, кто из них пойдёт на эту встречу, прочитайте следующее:

Поскольку будущий наниматель столь явно жаждал встречи с будущими работниками вроде вас, было весьма неожиданно обнаружить, что дверь в комнату №187 была заперта. Когда вы в сердцах пнули дверь, нервный голос за ней попросил вас назвать себя. Поскольку в прошлом у вас уже был богатый опыт работы с нанимателями-параноиками, вы знали, что просьба эта – вещь весьма распространённая. Как только вы назвали себя, вы вошли в комнату для собраний среднего размера, оснащённую голопроектором, с закрытыми оконными проёмами и массой электронных блокнотов, окружавших места за столом переговоров для всех вас.

– Доброе утро, молодые люди, – сказал он, широко улыбаясь. – Меня зовут Эндрю Озборн, я являюсь представителем семьи Бриндов на Акамаре. Я благодарен вам всем, что вы пришли сюда. Мы весьма заинтересованы иметь с вами дело, поэтому, пожалуйста, присаживайтесь – я отвечу на все ваши вопросы о вашей будущей работе.

ЗА КУЛИСАМИ

Озборн и в самом деле человек нервный, но вовсе не дурак. Непосредственно перед приходом в Зал Найма он едва избежал смерти на скоростном шоссе из-за машины, якобы потерявшей управление. Он знает, что его хозяин уверен в существовании заговора против семьи Бриндов, а это обеспечивает Озборну большую паранойю – и почву для размышлений о том, почему он едва не погиб в автомобильной катастрофе именно сегодня, а не в какой другой день. Чтобы ещё больше осложнить ситуацию, за несколько минут до появления персонажей он по своему беспроводному коммуникатору получает анонимную угрозу. Если его спросят, почему он нервничает, Озборн расскажет

персонажам о том, что едва не погиб в автокатастрофе, но не скажет об угрозе до тех пор, пока его не спросят, почему он до сих пор сидит с коммуникатором.

Озборн объяснит миссию как простое расследование о беспричинном нападении БэтлМехов на семейные владения и окружающие фермерские угодья барона Родерика Бринда. Чтобы подчеркнуть странность нападения, он укажет на то, что, во-первых, земельные владения семьи Бриндов не имеют каких-либо военных объектов или источников, непосредственно связанных с военными компаниями. Семейные земли на Акамаре являются преимущественно агрикультурными, раскинувшись примерно на 1,4 кв.км, и вкратце упомянет о трёх небольших городках – Жюстен, Страанд и Лопец. В противовес им, соседние земельные владения семей Стевенсов и Лангдонов имеют кое-какие горнодобывающие объекты и лёгкую промышленность, которые вообще остались нетронутыми во время налёта. Существует история о «несогласиях» между Бриндами и их соседями, но большинство из них происходило в планетарном парламенте и никогда не выливалось в военное противостояние.

Игровые персонажи будут наняты для выявления и получения надёжного доказательства, из которого было ясно, кто и почему совершил то нападение. Если нападавшие были наёмниками, игроки должны выяснить, кто финансировал их, и почему они стали объектом их нападения. Для облегчения задачи Бринды щедро предоставят игрокам единственный в распоряжении семьи «прыгун» класса *Разведчик/Scout*, *Даниэль Бринд*, и прикреплённый к нему шаттл *Саманта* класса *Ярость/Fury* (примечание: *Саманта* – списанное судно, устаревший вариант класса *Ярость*, который характеризуется грузовым отсеком на 500 т, 8-ю отсеками для лёгких транспортных средств и пассажирскими каютами общей вместимостью на 80 человек, не считая экипажа. Его установкой РДД были заменены на дополнительные грузовые отсеки). Вдобавок существует свидетельство о нападении на Акамар (его предоставят к рассмотрению персонажами), включая видеоплётку голографической камеры службы безопасности, на которую были засняты атакующие Мехи.

Семья Бриндов предложит персонажам по 1.000 С-банкнот каждому члену группы, подписавшему контракт, плюс дополнительные 750 С-банкнот в неделю, максимум до 6 недель, включая и время переброски. Далее персонажи будут проинформированы о том, что если миссия (время которой оговаривается в контракте) провалится, и провал этот произойдёт в указанный период, контракт был разорван, а экипажам кораблей будет приказано вернуться на Акамар независимо от обстоятельств. Озборн в данный момент не имеет власти обсуждать причины такой постановки дела.

Озборн как можно полнее ответит на любые вопросы, не касающиеся этих нюансов, ему разрешено вести переговоры об оплате контракта. Персонажи, желающие побеседовать на эту тему, должны выделить представителя от своей группы, который сделает Проверку Навыка противодействия против Навыка Переговоры Озборна (см. статистику Озборна, стр.135). Если лучший Предел Успеха (MoS) имеет Озборн, оплата команды не повышается. Если же лучше бросок игрового персонажа, Озборн повышает планку на 5% за каждый 1 пункт MoS, максимальное повышение оплаты контракта – +50%.

Эндрю Озборн

Атрибуты

STR 4	WIL 5
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 4
RFL 6	SOC 4
INT 6	Движение 10/20/40

Черты

Боязнь Боя
Обширные Связи (2)/Марка Хаос

Навыки

Ножи +2
Военные Искусства/Воинственность +2

- **Удар по шее** [TN для попадания + RFL цели и наивысший бонус Навыка Военные Искусства; в случае успеха ваш противник должен сделать Тест Нокдауна]
- **Толчок** [TN для попадания увеличивается на 2; в случае успеха ваш противник теряет сознание]

Переговоры +4
Протокол/Акамар +3
Восприятие +2
Пилот/Колёсные +1
Пистолеты +1

Оборудование

Кожаный жилет [1/1/0/1]
Транк-пистолет [2*5D6; 1/4/6/10; 10 выстрелов (2 магазина); ослабление]
Компьютерная панель

Знание Озборна о нападении ограничено имеющимися у него на руках головидами, и хотя он может подозревать в этом соседние семьи, твёрдого доказательства их участия в этом у него нет никакого. Если игроки решат воспользоваться возникшей возможностью просмотреть плёнку, сделайте для них бросок для Восприятия и проконсультируйтесь с нижеследующей таблицей «Улика по головиду», чтобы выяснить, какую дополнительную информацию они получают из этого просмотра плёнки.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Здесь вряд ли что будет плохо до тех пор, пока персонажи не решат попытаться удачи, выйдя за границы переговоров. Если они сразу же решат

подписать контракт или же попытаются выторговать для себя времени побольше, Озборн даст им ещё 24 часа для того, чтобы они решили, возьмутся они за эту работу или нет. Хотя он по-прежнему кажется нервным, Озборн имеет указания по проведению переговоров, и поэтому будет искать других людей, которые и сменят игровых персонажей в случае их отказа.

Если персонажи получают на обдумывание ещё 24 часа, за это время они не найдут никаких других серьёзных предложений на столь же щедрых условиях, как у Озборна и – в его лице – семьи Бриндов.

ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

СИТУАЦИЯ

Восле возвращения и заключения соглашения персонажи и Озборн обсудят, как начнётся их миссия. Озборн оставит открытой возможность полёта на Акамар для обследования «места преступления», но персонажи сначала должны будут сделать то же самое на Аутриче, чтобы выяснить, были ли на самом деле нападавшие наёмниками или пиратами, известными в общих чертах. Путешествие на Акамар дало бы игровым персонажам необходимое чувство знакомства с обстановкой, но вместо этого Озборн – угнетённый столь коротким временем для выполнения миссии – будет просить выяснить место, откуда могли напасть налётчики.

На Аутриче игровые персонажи могут провести более глубокое расследование и навести более подробные справки, в конце концов узнав, что наёмник, напавший на Акамар, были «Бандитами с большой дороги». Эти «Бандиты», мелкая группа наёмников с худой репутацией, после измены контракту и выступления против своих нанимателей, была помечена как мошенническая. Сейчас, когда их разыскивает КНСН и некоторые местные власти, «Бандиты» остаются преимущественно в марке Хаос, занимаясь грязной работой за какие-нибудь мелкие фракции или занимаясь с планеты Флетчер пиратством.

Вооружившись этим знанием, персонажи могут направиться или на Акамар, или на Флетчер. В обоих случаях прежде, чем они покинут Аутрич, некие неопознанные агенты попытаются убить Озборна – и игровых персонажей.

ТАБЛИЦА «УЛИКА ПО ГОЛОВИДУ»

TN Восприятия: 14

MoS меньше 0	Информация
0-3	На своих Мехах атакующие использовали простую городскую камуфляжную схему раскраски. Все напавшие Мехи несли одинаковую эмблему: одну красную букву «В» поверх (со смещением) белой буквы «В» на фоне чёрного круглого поля.
9-11	Нападавшие развернули полную роту Мехов, преимущественно средние и лёгкие модели. Мехи нападавших были устаревшими моделями лиранского производства (т.е. <i>Zeus</i> , <i>Hatchetman</i> , <i>Firestarter</i> , <i>Commando</i>)
12+	Нападавшие предпочитали действовать в парах. Кажется, одно копьё нападавших Мехов – которое напало на фермерские земли около Лопеца – отказывалось стрелять по гражданским и по проезжавшим автомобилям (Озборн подтвердит, что в ходе нападения Лопец оказался наименее повреждённой областью).

ТАБЛИЦА «РАССЛЕДОВАНИЕ»

TN (Компьютер/Любой или Расследование): 14

TN (Протокол, Переговоры или Мудрость Улиц/Кроме Аутрича): 14

TN (Протокол, Переговоры или Мудрость Улиц/Аутрич): 13

MoS	Информация
меньше 0	«Никогда не слышал о них. Может, наёмники, а может и пираты...» (Никаких зацепок не выявлено)
от +0 до +3	«Никакие пираты с такой эмблемой нигде не появятся. Это также и не войска какого-нибудь Дома. Может, вам лучше обратиться к наёмникам – глядишь, они кого-нибудь узнают?» (Исследование записей показало, что они не пираты, не являются наёмниками на активной службе и не принадлежат к войскам регулярной армии)
от +4 до +7	«А, эти! Кажется, я припоминаю этих пацанов. Они искали на Аутриче работу, но и только! Я слышал, сейчас они вне игры» (Это подразделение – «Бандиты с большой дороги», мелкая группа наёмников, помещённая КНСН на Аутриче в «чёрный список» и объявленная мошеннической. На Аутриче объявлена награда в 3.000 С-банкнот за каждого пойманного члена этой группы, или 2.000 С-банкнот за каждое подтверждённое убийство члена этой группы)
от +7 до +9	«Поговаривают, что «Бандиты с большой дороги» – это остатки лиранского войска, разбитого в ходе вторжения Марика-Ляо. Они пытались стать наёмниками, но нарушили контракт и где-то на Генуе сровняли с землёй городишко. Но всё же ходят слухи, что они по-прежнему действующее подразделение» (Хотя их поместили в «чёрный список» и за ними ведётся охота, «Бандиты» по-прежнему пытаются подражаться в сфере наёмничества, но работу ищут не на Аутриче. В последний раз их видели где-то в марке Хаос – кажется, на Эпсилоне Эридана или на Флетчере, эти планеты стали крупными работодателями всевозможной работы, грязной и не очень)
от +9 до +11	«Да мест-то, где плохое наёмное подразделение по-прежнему может найти работу, полно! Особенно если они скоры на сборы, как «Бандиты». Лучшее место – с тех пор, как ГИГ-станция вышла из строя (случилось это в 58 году, кажись) – это Флетчер» («Бандиты» не имеют «прыгуна», но располагают полной ротой Мехов, некоторым вспомогательным составом и двумя шаттлами – <i>Союзом/Union</i> и <i>Леопардом/Leopard</i> . В информационных сообщениях для охотников за призами Флетчер помечен как рай для наёмников-отступников)
от +11 до +13	«Ха, «Бандиты», говоришь? Даже после того дерьма на Генуе они по-прежнему на активной службе, эт я те точно говорю! Большинство их работ находится на Флетчере, но я слышал, что у них произошёл какой-то разлад, если вам это интересно...» (Своими последними словами целеустремлённый охотник за призом выдал вам место дислокации «Бандитов» – это Флетчер. Однако недавняя продажа шаттла <i>Леопард</i> наводит на мысль, что недавно их силы поубавились)
от +14 и выше	«Самое последнее, что я о них слышал, – они ушли с активного рынка. Кажется, они напали на какого-то крупного нанимателя, которому было наплевать на несколько грязных записей в их послужном списке. Однако, насколько мне известно, не все из них согласились на сделку. Такое ощущение, что у кого-то из них пока что осталась хоть капля уважения к себе» (Совсем недавно основные силы «Бандитов» покинули Флетчер – они заключили новый контракт со «Словом Блейка» или КомСтаром. Их текущее местонахождение неизвестно, но ходят слухи, что некоторые члены этой группы не стали запрыгивать в уходящий поезд и по-прежнему могут находиться на Флетчере)

ИСТОРИЯ

Кажется, Эндрю Озборн был крайне подавлен и с облегчением перевёл дух, когда вы подписали контракт:

– Я даже и сказать не могу, как вам благодарна семья Бриндов за то, что вы согласились нам помочь! – произнёс он. – Конечно, вы захотите начать прямо сейчас. Я надеюсь, вы не возражаете, если я буду вашим офицером по взаимодействию с нанимателем, как, собственно, и было до сих пор. Я не буду чинить вам препятствия или диктовать приказы, как только начнётся миссия, но вам могут оказаться полезными некоторые мои советы, пока я нахожусь здесь, на Аутриче. И, кроме того, – он усмехнулся, – шаттл и «прыгун», которыми вы будете пользоваться, также будут моими сопровождающими и до дома.

Как только персонажи согласятся на эти условия, прочитайте следующее:

– Превосходно! – воскликнул Озборн. – Сейчас, поскольку мы очень торопимся, нам нужно поразмышлять над тем, откуда начать расследование. Если не считать записей головида, факты таковы: о нападавших мы знаем не очень много. У нас есть причины считать их наёмниками или пиратами, но в таком случае нам нужно осмотреться получше.

ЗА КУЛИСАМИ

Пока персонажи находятся на Аутриче, они имеют доступ к достаточному количеству

расследовательских мощностей, чтобы выявить и разузнать о войсках, напавших на владения семьи Бриндов, и об их текущем состоянии. Если они решат направиться на Акамар без проведения какого-либо расследования, Озборн поначалу может быть недовольным, но не будет делать из этого проблему. В этом случае игровые персонажи должны направиться к шаттлу и немедленно отправляться.

Если персонажи решат остаться на Аутриче и провести расследование, они могут узнать о натуре и происхождении напавших на Бриндов. Команда может проводить своё собственное расследование на Аутриче множеством способов – от расспросов в местных барах до компьютерного расследования общедоступных записей. Бонус применяется в том случае, если персонажи сначала рассмотрят головид-плёнку, – он равен половине Предела Успеха (MoS) от броска, сделанного ранее. Использование во время этого расследования Черты Обширные Связи или Контакт, связанных с Аутричем, также приносит бонус к броску, он равен уровню Контакта. Если используются социальные Навыки (например, путём переговоров с жителями Аутрича в местных барах или в Зале Найма), применяются бонусы этой Черты – вместе с бонусами социальных Черт вроде Привлекательности, Хорошей Репутации и Общительности; применяются и штрафы за противоположность.

Каждый персонаж – после объяснения того, почему он желает поступить именно так, – может делать каждый день отдельный бросок, используя соответствующие Навыки; для выяснения результатов проконсультируйтесь с нижепредставленной таблицей. Любой успешный бросок приводит к получению дополнительной информации, соответствующей следующему наименьшему уровню.

Независимо от того, решат или нет игровые персонажи остаться на Аутриче для проведения расследования, или же сразу направятся на Акамар для обзора места преступления, по пути к шаттлу на них нападут неизвестные агенты. Эти агенты, нанятые семьёй Стевенсов на Аутриче через третье лицо, отчаянной попыткой пресечь расследование прежде, чем оно начнётся, попытаются убить и Озборна, и команду. На каждых двух игровых персонажей бужет приходится по одному агенту, замаскированного под технический персонал космопорта, ошивающийся около бриндского шаттла. Как только появятся Озборн и команда, при успешной Проверке Восприятия (TN 14) они заметят очевидный интерес этих агентов к себе, а после успешной Проверки Восприятия против целевого числа 13 вызовут сомнения и их намерения, когда частично раскрывшиеся у них комбинезоны выдадут налицо наличие пистолетов в потайных плечевых кобурах.

Эти агенты выхватят своё оружие и откроют стрельбу по игровым персонажам, пока они будут идти к шаттлу, имея шансы расправиться с ними несколькими удачными выстрелами, если команда первой не начнёт реагировать на них. Если персонажи сделают какое-нибудь явное движение, говорящее о том, что они расценивают этих людей как потенциальную опасность, головорезы сразу же нападут. Сначала они сфокусируют свои усилия на Озборне, но быстро забудут о нём, если игровые персонажи начнут по ним стрельбу. Озборн безоружен и не одет в броню. Его Атрибуты такие же, как и НИПа-свидетеля (см. стр.206, *CBT:RPG*). Все убийцы – НИПы-головорезы (см. стр.206, *CBT:RPG*; *Главные*: Пистолеты, *Второстепенные*: Ножи и Военные Искусства/Воинственность). Они одеты в зенитные жилеты [1/5/1/3], все они вооружены служебным автоматическим пистолетом «МГ» [3•4D6; 5/20/40/85; 8 выстрелов (4 магазина)] и одним ножом.

Если игровые персонажи сумеют взять в плен (ослабляющим оружием) одного из этих людей для допроса, это окажется информативным, но малополезным. Они – самые отбросы ТемпТауна, что в предместьях Аутрича, их нанял агент третьей стороны, назвавшись Адлером Рамьером. Рамьера, который использует это имя как псевдоним, выследить практически невозможно. Если игровые персонажи попытаются сделать это, TN для выяснения его местонахождения (путём прихода в ТемпТаун и осуществления некоторых обдуманных расспросов с использованием Мудрости Улиц/Аутрич) равно 18. Если игроки сумеют обнаружить местонахождение Рамьера, используйте для него статистику НИПа-свидетеля (см. *CBT:RPG*, стр.206). Замените его Навык Карьера на Переговоры; его главным Навыком является Пистолеты, а второстепенным – Переговоры. Если его допросить, Рамьер скажет, что его наниматель назвался Брианом Галлесте, это неместный, заплативший наличкой вперёд и пообещавшего компенсировать все расходы по работе. Это имя ничего не скажет Озборну, а найти его в какой-нибудь аутричской базе данных не получится.

Если игроки решат в этот момент направиться на Акамар, проследуйте к Главе 6: *Предательство в пустоте*. Если же они направятся на Флетчер, продолжите с Главы 3: *Иголка в стоге сена*.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

По ходу этой главы всё идёт гладко, но гейм-мастер может почувствовать необходимость ввести ещё несколько неожиданных встреч, используя НИПа-головореза, если исследования игровых персонажей заведут их в слишком многие бары. Однако такие неожиданные встречи должны происходить только в том случае, если игровые персонажи сделают что-нибудь агрессивное (или при ответе на вопрос в результате броска получают «перевёртыш»), и это нельзя увязывать с убийцами, поджидающими их в космопорте.

Если же к концу этой главы игровые персонажи решат направиться куда-нибудь ещё, кроме Акамара или Флетчера, они быстро зайдут в тупик, поскольку на других мирах никаких зацепок не существует. После трёхнедельного расследования в ложном направлении (две недели – перелёт, одна – на планете) раздражённый Озборн предложит им вернуться на Акамар. В этот момент двигайтесь к Главе 6: *Предательство в пустоте*.

ИГОЛКА В СТОГЕ СЕНА

СИТУАЦИЯ

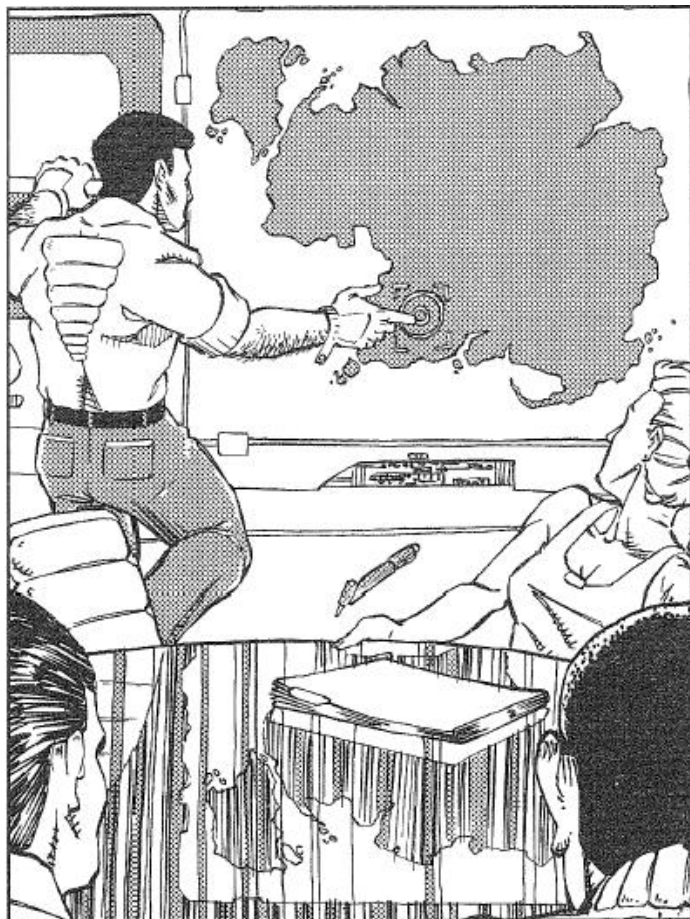
На влажном и сумрачном мире Флетчер игровые персонажи должны попытаться обнаружить как минимум одного из «Бандитов с большой дороги» с целью выяснить, кто их нанял для нападения на семью Бриндов. Поскольку во время вторжения Марика-Ляо местная ГИГ-станция класса В была уничтожена, на Флетчере царит беззаконие – лишь горстка местной знати, некогда преданная Федеративному Содружеству, являет собой некое подобие власти в столице и в окружающих городах. Как результат, планета стала идеальным местом для пиратов, отступников и представителей «чёрного рынка», проворачивающих здесь свои тёмные делишки и продолжающих операции в марке.

В этом очень большом стоге сена игровые персонажи должны отыскать бывшего члена «Бандитов с большой дороги» по имени Джесси Булерик, покинувшего банду, когда они приняли контракт со «Словом Блейка». После своего ухода Булерик ушёл в тень, и все – от местных головорезов и охотников за призами до агентов ROM «Слова Блейка» – сядут на хвост тем, кто задаёт слишком много вопросов.

После прибытия на Флетчер персонажи окажутся в Ройсе, планетарной столице и месте единственного законного (и по-настоящему безопасного) космопорта. Хотя Ройс и является официальным центром власти на планете, настоящая преступная активность на Флетчере – согласно слухам и полицейским отчётам – сосредоточена в городе Цюань Ло. Игроки узнают, что в этом отдалённом поселении, возникшем вокруг последнего крупного владения «Чжаньчжэн де гуан» после развала Содружества, правят грубая сила и предательство – и, скорее всего, наверняка станет ледующим местом, куда направятся персонажи.

ИСТОРИЯ

Хотя капитан *Саманты*, Винсент Дюран, и говорил вам, что скорость вашего путешествия до Флетчера равнялась обычному для планеты тяготению в 1,3G, во время путешествия вы не чувствовали ничего, кроме назойливого чувства безотлагательности. Всего за несколько часов до подлёта к планете Эндрю Озборн вызвал вас на встречу в конференц-комнате шаттла.



Прибыв в конфернц-комнату *Саманты*, вы обнаружили, что *Озборн* уже здесь – он стоял рядом с плоскоэкранным проектором у дальнего конца стола. Рядом с ним вы увидели человека невысокого роста с суровым выражением лица – это был *Уолтон Стэнтон*, первый помощник капитана корабля. Сохраняя полное молчание, Стэнтон поприветствовал вас лишь кивком, и *Озборн* сразу же перешёл к делу:

– Доброе утро, друзья. Я надеюсь, у вас всё хорошо, и вы готовы к нашей неизбежной посадке на планету. Я хочу воспользоваться возможностью

рассказать вам о том, что мы знаем о *Флетчере*. К сожалению, этого немного. Однако мистер Стэнтон оказался достаточно вежлив – за время нашего путешествия он собирал некоторые сведения, и сейчас он расскажет вам всё, что ему удалось выяснить.

Стэнтон прочистил горло и немного приспустил карту планеты, используя небольшой пульт дистанционного управления, который он уже держал в руке. Карта изображала отдельный обширный континент, называвшийся *Гамильтон*, а в его юго-восточном квадранте появилась красная иконка.

– То, что мы знаем о *Флетчере*, – это обычная история большинства народов, – начал Стэнтон. – Постоянный дождь и постоянная облачность сильно затрудняют орбитальное сканирование, но я слышал, поверхность этой планеты гораздо мрачнее, чем на *Солярисе VII*. Когда здесь появились капелланцы, планета стала превосходным похоронным местом для бесчисленных канцлеров, но – подобно большинству местных планет – в 4-й Наследной войне она перешла к *ФедСоду*. Когда *Катерина* развалила Содружество, льяоистские партизаны попытались взять верх, но провалили дело, в результате местная ГИГ-станция сгорела. С тех пор *Флетчер* находится в информационной изоляции. *КомСтар* и «Слово *Блейка*» проявили готовность вновь подключить планету к единой коммуникационной сети, но этого до сих пор так и не произошло. Конечно, находясь в изоляции, эта планета стала превосходным местом для скрывающихся свергнутых тиранов и мелких головорезов со всей марки. Не удивительно, что некоторые наёмники-отступники направляются именно сюда, если не могут оказаться на *Галатее*.

Стэнтон указал на красную иконку на карте и продолжил:

– Мы сядем вот здесь, в столичном городе *Ройс*. Это единственное место на этом пыльном шарике, чей космопорт достаточно безопасен для безоружных путешественников вроде нас. Столица по-прежнему удерживается местной милицией, которая, очевидно, связана с частью профедсодовского правительства.

ТАБЛИЦА «РЕЗУЛЬТАТЫ РАССПРОСОВ В РОЙСЕ»

MoS	Информация
-8 или меньше	Едва заслышав о «Бандитах с большой дороги», глаза ваших собеседников дико расширились, и люди разбегались кто куда. (Бросок на неожиданную встречу, +10)
от -5 до -7	«Да я сам ишу этих ублюдков! Мне дадут за них награду!» (Бросок на неожиданную встречу, +10)
от -3 до -4	«Вы задаёте слишком много вопросов. Вам объяснить, где вы находитесь?» (Бросок на неожиданную встречу, +2)
от -2 до 0	«Я ничего не знаю. Последнее, что я слышал, – «Бандиты» несколько недель назад улетели отсюда» (Бросок на неожиданную встречу, -1)
от +1 до +3	«Ха! Последнее, что я слышал, – «Бандиты» подцепили новый контракт. Не знаю, с кем, но перед их отлётом они продали один из своих шаттлов» (Никакого броска на неожиданную встречу)
от +4 до +5	««Бандиты» где-то накосячили, как я понимаю. Говорят, что за их головы назначена награда – и не только на <i>Аутриче</i> . Большинство из них улетело» (Бросок на неожиданную встречу, +1)
от +6 до +7	««Бандиты» улетели, но я знаю как минимум одного из их командиров копий, покинувшего корабль прежде, чем они взялись за эту свою последнюю работу. Ходят слухи, что где-то в <i>Цюань Ло</i> их разыскивают охотники за призом. Вы, ребята, что – тоже охотники за головами?» (Бросок на неожиданную встречу, +4)
от +8 до +9	«Я знаю, что один из них остался здесь. После того, как он покинул корабль, ему на хвост пытаются сесть блейкисты и охотники за головами. Поищите в <i>Цюань Ло</i> . Спросите парня по имени <i>Булерик</i> . Джесси Булерик. Он их человек» (Бросок на неожиданную встречу, +7)
от +10 и выше	««Бандиты» подписали контракт со «Словом Блейка» и улетели отсюда, правда, не все. Блейкистские агенты выследили большинство из несогласных, но я слышал, что парень по имени лейтенант <i>Булерик</i> сумел скрыться в <i>Цюань Ло</i> . Мне кажется, вам нужно сильно поспешать, если вы ещё хотите застать в живых» (Бросок на неожиданную встречу, +8)

Они контролируют город и большую часть окружающих земель, в радиусе примерно 200 км, но на этом все наши сведения и заканчиваются. Помимо этого, всё остальное – пустая болтовня.

– Итак, – подвёл итог вышесказанному Озборн, нервно улыбнувшись, – после посадки будем возлагать надежды на местное население. Если они не оправдаются, я опасаясь, что капитан Дюран не очень-то будет рад новому приключению где-нибудь ещё. В конце концов, наш корабль будет весьма ценным призом для всевозможных пиратов и наёмников. Вопросы?

ЗА КУЛИСАМИ

Игровые персонажи вольны задавать любые вопросы, но – кроме изложенного в инструктаже Стэнтона – представители семьи Бриндов больше ничего не знают о Флетчере. Стэнтон, чья статистика приведена в главе 6, при успешной Проверке Разведки со штрафом +2 к целевому числу может припомнить дополнительные подробности – вроде названий других городов и их возможной принадлежности (милиция, независимые или капелланские). Если Проверка окажется успешной с Пределом Успеха (MoS) более 5, он расскажет о существовании Цюань Ло, крупного города в 540 км к северо-западу от Ройса, который считается разрушенным владением лоялистских мятежников, который превратился в город «чёрного рынка», наводнённого пиратами и другими отступниками.

Приземлившись, игровые персонажи могут поразвлекаться в Ройсе, в котором имеется немало баров, магазинов, правительственных зданий и рынков, все эти объекты могут оказаться источником

информации о «Бандитах с большой дороги». Однако расспрос о «Бандитах» повышает риск конфликта с сильно подозрительными жителями Ройса. Осуществление более осторожных расспросов требует успешной Проверки Протокола или Мудрости Улиц против TN 15. Вычтите 2 из этого броска, если специфическая сфера деятельности персонажа не включает марку Хаос. В качестве бонуса (или штрафа), равного значению Черты, могут применяться любые уместные социальные Черты, но если ни Черта Контакт, ни Черта Обширные Связи не охватывают конкретно марку Хаос или Флетчер, размер этого бонуса понижается вполтину (округляя доли в меньшую сторону). Чтобы определить результат этих расспросов, а также любые возможные неожиданные встречи, обусловленные ими, проконсультируйтесь с нижеприведённой таблицей. Расспросы об электронных или публичных новостях (используя Компьютеры, Расследование или подобные Навыки против TN 12) при MoS 3+ лишь подтвердят существование награды KCHN за голову любого захваченного или убитого члена «Бандитов». При MoS больше 5 игровые персонажи узнают также и о второй награде за голову любого члена этой банды, находящегося на Флетчере. В довершение всего, этот бандит должен быть доставлен ближайшему представителю «Слова Блейка», живым или мёртвым.

На этот раз Озборн не будет сопровождать игровых персонажей в их расследовании, не видя необходимости рисковать собой. Не будут сопровождать команду и какие-либо другие представители семьи Бриндов, хотя персонажи время от времени и могут выходить с ними на связь.

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННЫЕ ВСТРЕЧИ В РОЙСЕ»

Бросок 1D6	Тип неожиданной встречи
1	Любопытные местные жители: 1D6 НИПов-свидетелей (см. стр.206, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Восприятие, <i>Второстепенные:</i> Склонность) заметили персонажей, но ничего не делают, если их не вынудить сражаться. Если расследование ведётся согласно вышеприведённой таблице, примените к броску штраф -4.
2-3	Мелкие головорезы: 1D6 НИПов-головорезов (см. стр.206, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Склонность, <i>Второстепенные:</i> Пистолеты) думают, что персонажи окажутся лёгкой добычей и выжидают момент напасть на них на тёмной аллее. Если их допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации штраф -3.
4-5	Назойливые полицейские: Появились 1 НИП-солдат и 3 НИПа-головореза (см. стр.206-207, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Пистолеты, <i>Второстепенные:</i> Допрос, замените автомат (SMG) автопистолетом), или в униформе, или в штатском, они являются членами местной группы усиления правопорядка или милиции. Они подвергнут персонажей расспросам, но не будут сражаться, если не будут вынуждены сделать это. Если их расспрашивать, примените к собранной по таблице расспросов информации штраф -2.
6-7	Охотник за призом: На хвосте у персонажей повис 1 НИП-солдат (см. стр.207, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Автоматы, <i>Второстепенные:</i> Ножи), он подслушивает все их разговоры. Вряд ли он конкурент, нападёт он лишь в том случае, если подумает, что сможет убить или ошеломить персонажей. Если его допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации бонус +2.
8-9	Сыщики: Охотник за призом плюс его приспешники (1D6 НИПов-головорезов) (см. стр.206-207, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Пистолеты, <i>Второстепенные:</i> Ножи, замените автомат (SMG) пистолетом «Штернснахт Питон»: 4*4D6; 5/15/40/80; 12 выстрелов; при «перевёртыше» заклинание) рассматривают персонажей как конкурентов и будут повсюду следовать за ними, собирая информацию и выжидая удачного момента для нападения. Они хотят взять в плен как минимум одного персонажа и допросить его, но не будут лить слёз и в том случае, если убьют его. Если их расспрашивать, охотник за призом принесёт по таблице расспросов штраф -1; его приспешники принесут по таблице расспросов бонус +2.
10-11	Враждебный агент: За персонажами следит 1 НИП-элита (см. стр.207, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Пистолеты, <i>Второстепенные:</i> Ножи и Винтовки) из разведывательного агентства, действующего в марке, он выжидает момента для нападения. Ловкий делец, он может и раскрывать себя прямо сейчас, и не нападёт, если у него не будет возможности после этого раствориться среди людей. Если его захватить и допросить, он принесёт по таблице расспросов штраф -4.
12+	Агенты ROM: 1D6 -2 (минимум 1) враждебных агентов из ROM «Слова Блейка» выбрали своими целями персонажей. Они неустанно будут преследовать персонажей, но могут захотеть взять в живых 1-2 игровых персонажей, чтобы узнать, висит ли кто-нибудь ещё у них на хвосте. Если их допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации штраф -6 из-за их фанатизма.

Как только персонажи узнают, где можно отыскать бывшего офицера «Бандитов с большой дороги», они должны как можно быстрее выйти на него. Существует множество способов попасть в Цюань Ло, но поскольку планетарные власти не имеют сил обеспечить его жизнедеятельность, всякий, кто направляется в этот город по местным транспортным системам, в буквальном смысле слова испытывает свою судьбу. Дороги ненадёжны, они кишат опасностями – от позабытых мин до бродячих бригад. Однако поиск и найм местного проводника, который сможет переправить команду в городские предместья, производить легче всего в ройском космопорте, начальная цена будет от 100 С-банкнот за человека. С другой стороны, игровые персонажи могут попытаться убедить капитана *Саманты* перебросить их в район поближе к Цюань Ло (Проверка Переговоров или Лидерства, TN 16), но, едва шаттл окажется в какой-либо опасности, капитан Дюран тут же сделает прыжок обратно в космопорт – зато персонажи узнают, что эта посадочная зона слишком опасна. Цюань Ло не имеет объектов для безопасного приземления аэродинамических шаттлов, это вынуждает *Саманту* садиться на открытой местности к востоку от города.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

К концу этой главы персонажи должны понять, что Булерик, уцелевший дезертир из «Бандитов с большой дороги», просто сбежавший от них, прячется в Цюань Ло, известном на Флетчере центре всевозможной незаконной деятельности. Большинство персонажей должно остаться в живых и находиться в состоянии, допускающим продолжение игры.

Единственная настоящая опасность в этой главе возникает только в том случае, если в ходе получения сведений будут убиты или серьёзно ранены слишком многие персонажи, или же если у игроков будет много неудачных бросков с целью быстрого заполучения информации. В первом случае гейм-мастер должен избегать смерти персонажей из-за неожиданных встреч, он волен игнорировать некоторые опасности, чтобы сохранить игровой интерес. Однако не надо и слишком упрощать игру. Тайные операции – это грязный, опасный бизнес, где очень многое делается на крови.

Гораздо более важен процесс быстрого обнаружения Булерика, поскольку за ним охотятся «Слово Блейка» и местные охотники за призами. Бывшего члена этой банды найдут и убьют уже на следующий день или через день, и поэтому если игроки не успеют выйти на него, гейм-мастер может создать зацепки для движения игроков в правильном направлении. Чтобы получить подсказку, игроки могут связаться с Озборном или Стэнтоном и выслушать их предположения. С другой стороны, если гейм-мастер позволит себе сократить время, он может проследовать к следующей главе с учётом того, что Булерик уже мёртв.

ПОД ПЕРЕКРЁСТНЫМ ОГНЁМ

СИТУАЦИЯ

Установив личность и местонахождение на Флетчере бывшего офицера «Бандитов с большой дороги», игровые персонажи должны попытаться выйти на него раньше, чем это сделают «Слово Блейка» или охотники за призом. Лейтенант Джесси Булерик, бывший у «Бандитов» МехВоином, покинул их корабль прежде, чем они подписали контракт со «Словом Блейка», и теперь за ними охотятся блейкистские агенты, чьей задачей является обеспечение молчания их бывшего товарища о цели их новой миссии. На самом деле Булерик не знает о том, где сейчас находятся остальные «Бандиты», или чем они заняты, но ROM не хочет оставлять даже мизерной вероятности, что кто-нибудь встретится с ним и что-нибудь узнает.

Персонажи должны немедленно отыскать Булерика и переговорить с ним, чтобы получить информацию, кто нанял «Бундитов» для нападения на владения Бриндов. Булерик, прекрасно понимая, что жизнь его висит на волоске, с трудом идёт на контакт, но может воспользоваться возможностью защиты и вероятного побега от преследователей. Хотя он по-прежнему рассматривается КНСН как отступник, за голову которого назначена награда, он будет рад иметь дело с «Драгунами» на Аутриче, чем со «Словом Блейка» на Флетчере.

ТАБЛИЦА «РЕЗУЛЬТАТЫ РАССПРОСОВ В ЦЮАНЬ ЛО»

MoS	Информация
-8 или меньше	Лязг затвора автомата возвестил вам о какой-то оплошности в ходе расспросов... (Бросок на неожиданную встречу, +10)
от -5 до -7	«Булерик – кто?!» (Бросок на неожиданную встречу, +5)
от -3 до -4	«Да здесь многие ходят-то, я же не могу их всех запомнить». (Бросок на неожиданную встречу, +2)
от -2 до 0	«Звучит так, будто этот человек для вас очень много значит. Может, он живёт где-то у реки...» (Бросок на неожиданную встречу, -1)
от +1 до +3	«Он несколько раз заходил сюда, но держался в стороне. Мне кажется, он живёт (Бросок на неожиданную встречу, +0)
от +4 до +5	«Булерик? Хм. Он живёт в жилых кварталах к северу, ближе к реке, но уходит оттуда редко» (Бросок на неожиданную встречу, +1)
от +6 до +7	«Так за этого парня деньги дают – хотя вы и сами знаете это... Он появляется здесь лишь ради продуктов, а потом опять исчезает. Многие говорят, что он живёт в Цюань Ло. Может, вам стоит посмотреть дома, что рядом с причалом №11...» (Бросок на неожиданную встречу, +3)
от +8 до +9	«За голову Булерика назначена награда, достаточно большая, чтобы все хотели найти его. Если вы хотите переговорить с ним прежде, чем его убьют или он вновь ударится в бег, вам лучше поторопиться – быстрее идите к Северо-фронтальной аллее, 14. Он живёт там и, насколько мне известно, Джесси уже приготовил для побега лодку». (Бросок на неожиданную встречу, +4)
от +10 и выше	«Джессии в бегах. Кажись, он отремонтировал глиссер, чтобы пересечь реку к западу отсюда. Я видел охотников и блейкистов – все они охотятся за ним, и поэтому если вы думаете, что это вам и на самом деле нужно, вам нужно сильно торопиться – сегодня ночью он покинет своё временное убежище на Северо-фронтальной аллее, 14». (Бросок на неожиданную встречу, +5)

Ответы Булерика и его готовность направиться на Акамар, чтобы обеспечить доказательство, очень нужны персонажам для успеха их миссии – хотя бы отчасти. Однако, к сожалению для него и игровых персонажей, доставить его на Акамар живым практически невозможно.

ИСТОРИЯ

Поскольку город расположен на берегах извилистой грязной реки, к северу и западу от которой местность заболочена, сам термин «город» применяется исключительно к разбросанным поселениям, чьи малозатяжные строения и здания среднего размера и образуют то, что местные называют «Цюань Ло». Жизнь поселенцев теплится в жилых предместьях, преимущественно брошенных после боёв, в ходе которых множество зданий было превращено в обугленные сваи в куче щебня или одинокие стены; практически никто из местных не реагирует на ваше появление – если вы не стоите у них на пути.

ЗА КУЛИСАМИ

Цюань Ло – город, которым правит собрание преступных организаций и бывшие прокапелланские революционеры, чьи планы к концу операции «Гуэрреро» – одержать решающую победу над «дэвионовским» планетарным правительством – развалились, как и большинство вспомогательного аппарата. Городская администрация – на самом деле ядро бывшей группы «Чжаньчжэн де гуан», которая правит местным населением грубой силой, состоя в союзе с наименее щепетильными жителями Флетчера. Основной приток населения в город происходит за счёт охотников за призами, «свободных художников» (наёмники-неудачники, изыскатели утратеха или охотники за призами) и организованной преступности, а бывшие административные офисы и места для гуляний превратились в центры самых мрачных форм коммерции. Игровые персонажи должны как можно осторожнее проходить эти места, но – поскольку они являются новыми лицами в этих кварталах – они ловят на себе изучающее-враждебные взгляды.

Как и в ройсе, лучшим средством персонажей при поиске местонахождения Булерика являются осторожные расспросы, но в Цюань Ло такие

расспросы происходят в условиях более опасных подводных течений. Многие местные охотники за призами будут только рады быстро и первыми получить деньги за Булерика, а при тайной слежке со стороны агентов «Слова Блейка» шансов практически не остаётся. Сам Булерик живёт в речной части Цюань Ло, среди руин в предместье, частично уничтоженного во время городского боя и заброшенного. Ради предметов первой необходимости он регулярно появляется на «чёрных рынках» в северной, «деловой» части города, приобретая именно там всё – от пищи до оружия и машинных частей. Расспросы продавца в магазине с использованием Навыков Переговоров или Мудрость Улиц помогут определить местонахождение Булерика – или же принесёт персонажам ещё более опасные неожиданные встречи, как написано в нижеследующей таблице. С-банкноты, до сих пор – даже несмотря на то, что планета выпала из деловой сферы государства – имеющие хождение на Флетчера, могут смазать «сухие ложки» любых расспросов, если они протекают не под дулом оружия. Каждые 200 С-банкнот (или доли этой цифры), которые персонажи предложат расспрашиваемому, принесут бонус -1 к TN (максимум до -3). Те продавцы магазинов, которые припомнят Булерика как честного покупателя (он никогда не спорит!), также дадут положительный ответ на вопрос персонажей, помогут ли они им найти его, получая ещё один бонус -1 к TN. Банкноты Домов в качестве платёжного средства не принимаются.

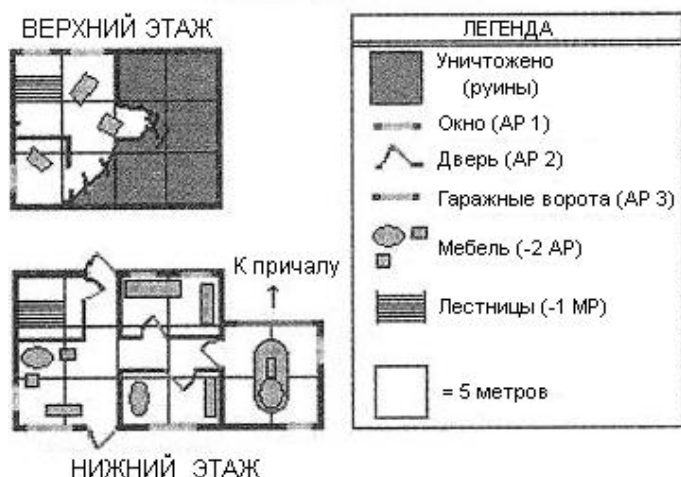
Следуя указаниям одного из своих информаторов, получив сведения от дружественного (или не очень) источника или идя ломаясь напролом, персонажи должны в конце концов достичь дома Булерика, разрушенного дома, половина которого была уничтожена прямым артиллерийским попаданием несколько лет назад. Этот дом, расположенный на набережной реки, характеризуется собственной лодочной стоянкой, а пандус приведёт вас в шаткий гараж, который закроется, едва тут появятся персонажи. Булерик оснастил свой дом детекторами движения и видеокамерами, которые предупреждают его о появлении посторонних, а окна и двери оснащены минами-ловушками класса D со взрывчаткой «инферно» (2•7D6; возгорание).

ТАБЛИЦА «НЕОЖИДАННЫЕ ВСТРЕЧИ В ЦЮАНЬ ЛО»

Бросок 1D6	Тип неожиданной встречи
1-2	Мелкие головорезы: 1D6 НИПов-головорезов (см. стр.206, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Склочность, <i>Второстепенные:</i> Пистолеты) думают, что персонажи окажутся лёгкой добычей. Если их допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации штраф -5.
3-4	Информатор: Один НИП-свидетель (см. стр.206, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Восприятие, <i>Второстепенные:</i> Пистолеты) насторожился при имени Булерика. Поскольку ему заплатили за то, чтобы от отвёл от Булека любую угрозу, этот НИП заведёт персонажей прямо в бой, если они последуют за ним. Если его допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации штраф -4.
5-6	Информатор Булерика: См. обычный информатор. Он побежит прямо к Булерiku, поскольку ему заплатили за то, чтобы он предупреждал его обо всех таких случаях.
7-8	Охотники за призом: После того, как персонажи слишком уж громко пообсуждали свои дела, у них на хвосте повисло 1D6 НИПов-солдат (см. стр.207, <i>CBT:RPG</i> , <i>Главные:</i> Автоматы, <i>Второстепенные:</i> Ножи). Они нападут на игроков, если не смогут как-то иначе отбить у персонажей охоту вести расспросы. Если их допросить, примените к собранной по таблице расспросов информации бонус +2.
9	Враждебный агент: См. абзац Враждебный агент таблицы «Неожиданные встречи в Ройсе». Если этот человек достаточно осведомлён, он сам попытается перехватить Булерика, в противном случае отведёт от себя подозрения персонажей и сам последует за ними. Если его захватить и допросить, он принесёт по таблице расспросов штраф -4.
10+	Агенты ROM: 1D6+2 НИПов-солдат (<i>Главные:</i> Автоматы, <i>Второстепенные:</i> Ножи) из ROM «Слова Блейка» выбрали своими целями персонажей. Они будут неустанно нападать на персонажей, совершенно не обращая внимания на сопутствующие повреждения.

Персонаж может заметить минный провод при успешной Проверке Восприятия (TN 15) и сможет обезвредить её, используя Навык Разрушительность (TN 16). Чтобы сделать это без вынужденной стрельбы со стороны Булерика, который либо будет стрелять по персонажам через окна, либо постарается пробраться в гараж, в котором находятся реактивные сани, и скрыться, нужно обмануть 4 видеокamеры, которыми оснащены все углы дома (см. карту, стр.144). В целях выведения камер из строя Булерик имеет такую же статистику (включая и бонус Навыка Восприятие), что и обычный НИП-солдат.

Дом Джесси Булерика



Для персонажей лучшим способом сблизиться с Булериком будет проход – осторожный и как можно менее угрожающий – к передней двери и просьба увидеться с ним. Булерик не впустит их до тех пор, пока она не гарантируют, что они не причинят ему вреда и помогут ему. Как только он уверится в своей безопасности, бывший лейтенант «Бандитов с большой дороги» согласится рассказать персонажам всё, что они хотят услышать, если они помогут в целости и сохранности покинуть это место.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

На этом этапе крупнейшие неприятности включают в себя выстрел какого-нибудь неприятного типа, слишком сильная увлечённость защитой Булерика или гибель Булерика от пули охотника за призом или по своей собственной глупости. Гейм-мастер должен свободнее использовать подходящие случаи для избежания гибели персонажей в мясорубке, но остерегаться и слишком тонкой дипломатии. Цюань Ло в 10 раз опаснее Ройса, и в той же степени высок риск как для жизни, так и для потери члена/конечности. Если для персонажей всё окажется слишком просто, нужно увеличить противодействие им.

С другой стороны, если местонахождение Булерика раскрыто (из-за неудачи на Ройсе или здесь, в Цюань Ло), и это становится известно охотникам за призом, к тому времени, когда персонажи выйдут на него, он может погибнуть. Если нужно, гейм-мастер может просто сказать, что в силу некоего неизвестного обстоятельства охотники за призом задерживаются. В противном случае игровые персонажи, появившись в доме Булерика, обнаружат там лишь его труп, и их миссия на Флетчере провалится.

Если Булерик будет жив, но испугается появления персонажей и попытается скрыться на своих реактивных санях, гейм-мастер может решить, что сани неожиданно вышли из строя (поскольку их восстановление происходило с использованием

некачественных заменителей и в спешке), или же он может ограничить расстояние, на которое отъедет Булерик, что даст персонажам некоторый шанс выследить его. С другой стороны, гейм-мастер может пожелать расширить эту сторону приключения, выделив несколько дней на преследование Булерика, убегающего через болота на северо-запад от Цюань Ло.

ШПИКИ В КИТАЙСКОМ МАГАЗИНЕ

СИТУАЦИЯ

Персонажи сумели обнаружить местонахождение Булерика, но у них на хвосте висят агенты «Слова Блейка» и несколько местных охотников за призом. Бывший лейтенант «Бандитов с большой дороги» может рассказать им о том, кто нанял этих наёмников для нападения на владения Бриндов, но пока персонажи не доставят его на Акамар, чтобы он подтвердил свои слова уликами, к его информации будут относиться с подозрением и пренебрежительно. К сожалению, едва Булерик перевёл дух, как в игроков и их «груз» вцепилось смертоносное отделение «Слова Блейка». Оказавшись под ударом превосходно экипированной группы, чьими членами являются неустрашимые фанатики, которые не остановятся ни перед чем, лишь бы убить их всех, персонажи должны добраться до шаттла и покинуть Флетчер – любым возможным способом.

ИСТОРИЯ

Джесси Булерик не похож на человека, который мог бы служить в подразделении с репутацией «Бандитов с большой дороги». На мгновение он даже показался даже безобидным малым, который скорее любит празднично шататься по городу, чем оказаться в таких местах. Его светлые волосы спутаны, его комбинезон сильно изорван, особенно в тех местах, где, судя по всему, были нашивки, а густая щетина сильно огрубляет лицо, которое в лучшие времена могло бы использоваться для лиранских плакатов с призывом поступать на военную службу. Тёмные круги под его пронзительно голубыми глазами выдают, что он уже давно не высыпался как следует, а заметная дрожь рук говорит о нервном истощении и приёме слишком большого количества стимуляторов.

– Что вы хотите знать? – спросил он, и в его голосе прозвучала усталость и отчаяние. – Я расскажу вам всё, что вы хотите знать, но только если вы мне поможете уйти отсюда.

ЗА КУЛИСАМИ

Джесси Булерик был в «Бандитах с большой дороги» лейтенантом, и до своего дезертирства, случившегося чуть меньше недели назад, командовал ударным копьем подразделения. Теперь за ним охотятся, он отчаянно хочет покинуть Флетчер и даже готов предстать перед КНСН на Аутиче за свои преступления на Генуе (за что «Бандиты» и получили свой статус преступников). Однако Булерик не просто отсиживался, позволяя всему покрыться ржавчиной. Понимая, что информация, которой он располагает, имеет ценность для игровых персонажей, он в обмен на то, что расскажет свою историю, потребует увести его с Флетчера, и даже добровольно – если никто не предложит этого – согласится направиться с игроками на Акамар, чтобы предоставить доказательство своих слов.

Как только его начнут расспрашивать, гейм-мастер должен сам решить, сколь большой информацией располагает Булерик.

Что знает Джесси Булерик

Джесси Булерик был лейтенантом, командующим ударным копьём «Бандитов с большой дороги». Первоначально он был со ВСАЛ главой разведывательного копия и пилотировал *Mex Nightsky*, пока в ходе наступления Марика-Ляо его подразделение не был отрезан путь для отступления домой. После этого он последовал за своим командиром, гауптманом Даниэлем Гровером, когда тот превратил подразделение в наёмников и занялся выполнением массы мелких работ по всей марке Хаос. И тут они оказались на Генуе, планете, обстановка на которой после недавних боёв лишь стала стабилизироваться.

На Генуе «Бандитов» наняли для помощи войскам местной милиции. Они получили работу у нескольких корпораций, помогая установить местное правительство и неся основные гарнизонные обязанности. Прошли считанные месяцы после подписания контракта, как случилась неразбериха с поставками, и гауптман Гровер сильно поссорился с командиром генуйской милиции. Затем Гровер заявил, что он и его подразделение покидают свои посты, но, помимо этого, он также обратил свои войска против ближайших городов, назвав это налётами на объекты. Булерик, чувствуя себя преданным – как и остальные «Бандиты», – всё же принял участие в нескольких нападениях на хранилища и банки прежде, чем подразделение покинуло Флетчер. Понятно, что никто на Аутриче не слышал их версию происшедшего.

«Бандиты» согласились на миссию на Акамаре после того, как немного поработали на местных контрабандистов и другие такие же отбросы. Достаточно интересно, что их новый наниматель вновь оказался связанным с корпорациями, заявившего, что он принимал непосредственное и главное участие в установлении местного правительства. «Джонстон индастриз», явно не испытывая радости от местной обстановки с участием местного барона, решила проучить этого барона. Исполнительный директор «ДИ» по имени Сантэус предложил щедрое вознаграждение и даже пообещал, что «Джонстон индастриз» позабудет о неприятностях на Генуе, и поэтому «Бандиты» приняли эту работу. Булерик, ожидавший хоть какого-нибудь сопротивления такому решению, ужаснулся его отсутствию, и поэтому при нападении на Лопец придерживал своё копьё.

После Акамара «Бандиты» вернулись на Флетчер на «прыгуне» своего корпоративного нанимателя. Здесь они получили известие о том, что с ними желает встретиться новый наниматель. Когда Булерик узнал, что этот наниматель – «Слово Блейка», он занервничал. Его дурное предчувствие подтвердилось, когда блейкисты стали расспрашивать, уничтожали ли «Бандиты» когда-нибудь гражданских. Наконец, Булерик убедился, что его копьё пойдёт за ним, но блейкисты убили двух его людей, пытавшихся забрать свои Мехи и уйти. Третий подчинённый Булерика был убит 4 дня назад в Ройсе невидимым снайпером на рынке. С тех пор Булерик пытается покинуть Флетчер как можно быстрее и любым удобным способом. В качестве маршрута побега из Цюань Ло на одноместном глассере с подводными крыльями, который он частично отремонтировал, он планирует воспользоваться рекой.

Хорошее правило – выдавать информацию порциями за каждые 2 пункта (или доли этого) MoS броска, делаемого спрашивающим персонажем при Проверке Допроса (TN 15). Например, если персонаж спрашивает о том, что случилось на Генуе и выбрасывает при Проверке Допроса 17, Булерик скажет только то, что в то время он был командиром ударного копия. Проконсультируйтесь с информацией с колонкой «Что знает Булерик» (слева), чтобы определить, что он расскажет.

Любое продолжение диалога с Булериком в конечном счёте заставит персонажей сплотиться перед лицом опасности, т.к. агенты «Слова Блейка» даже сейчас незримо окружают их. Их неизбежный удар, который начнётся со снайперского выстрела по Булерiku, может произойти в любой момент. Чтобы отразить это (и избежать углубления в приключение из-за слишком пространный диалог), гейм-мастер должен считать каждый вопрос и ответ на него как боевой раунд, и после 3-го раунда продолжает открывать каждый новый раунд с броска 2D6. Этот бросок должен делаться перед тем, как заговорит Булерик, чтобы держать персонажей в напряжении, и гейм-мастер должен считать, сколько раундов он делал этот бросок. Когда число раундов с бросками превысит результат броска, блейкисты начнут своё нападение.

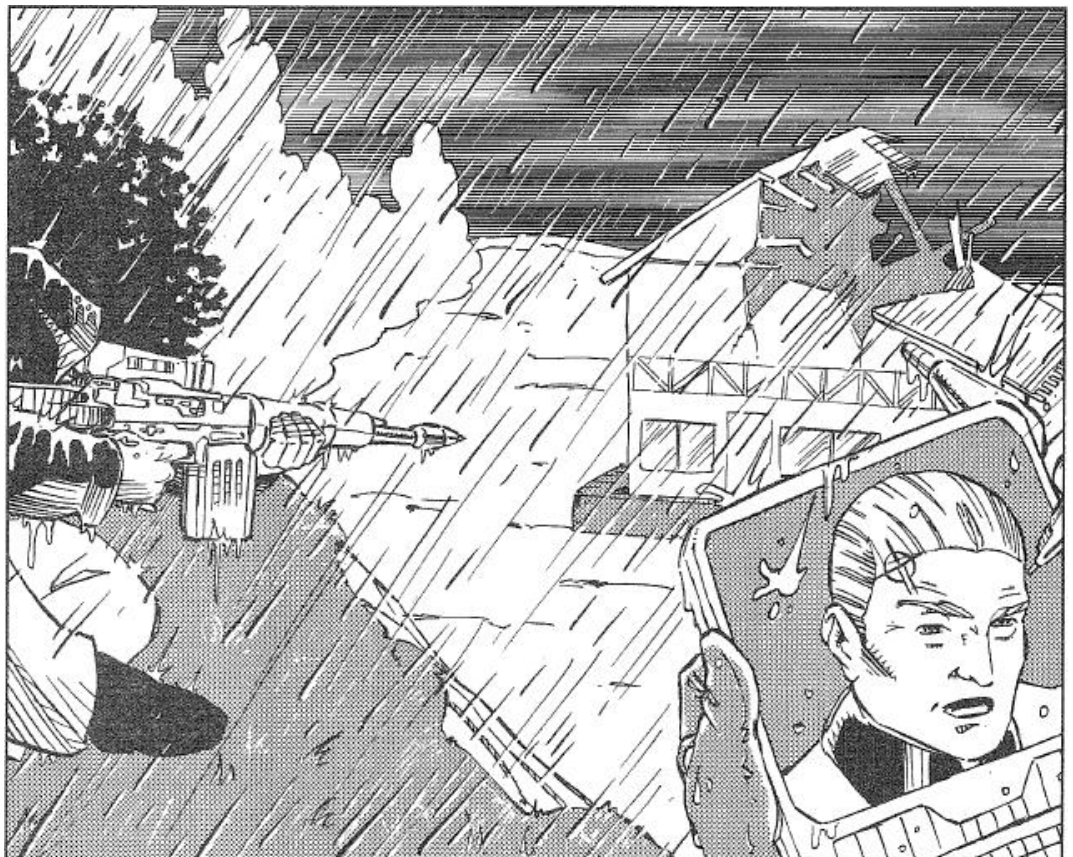
Джесси Булерик

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 5
RFL 6	SOC 2
INT 5	Движение 11/21/42

Черты

Плохая Репутация (4)/Внутренняя Сфера
Клеймо (2)/Наёмник-преступник
Причууда/Паранойя



Навыки

Ножи +2

Кулачный Бой +3

- **Короткий прямой удар** [Удар в конкретную локацию, TN -3]
- **Удар наотмашь** [+2D6 повреждения; противник должен сделать Проверку Нокдауна с +5 к TN]
- **Увёртка** [+2 к TN противников; +4 к TN противников, если используется специальный манёвр]

Восприятие +5

Пилот/БэтлМех +4

Пистолеты +3

Стрельба/Человек/Баллистика +4

Стрельба/Человек/Лазер +4

Стрельба/Человек/Ракеты +3

Военные Искусства/Воинственность +3

Дробовики +3

Техника/Механика +0

Оборудование

Аблативный/Зенитный жилет [2/5/5/2]

«Штернсхат Питон» [4*4D6; 5/15/40/80; 12 выстрелов (5 магазинов); при «перевёртыше» заклинивание]

Флешетная винтовка «МГ» [1*4D6; 5/12/25/40; 30 выстрелов (3 магазина); разрывное (5/3); сплэш; против препятствий AP 0]

3 ножа [1*2D6 каждый]

Агенты «Слова Блейка» начнут своё нападение со снайперского выстрела по Булерiku из однеого из окон дома. Гейм-мастер должен записать выстрел как имеющий TN 12, а оружие наносит базовое повреждение 4D6 (энергия, после выстрела через окно AP 3) прямо в голову Булерика. Увеличьте это TN на 4, если персонажи скажут, что он стоит у окна и это опасно, поскольку его могут убить. Независимо от того, убьёт или нет Булерика первый выстрел, всё остальное отделение из 7 агентов ROM «Слова Блейка» начнёт нападение. Их статистика приведена ниже. Среди тех, кто войдёт в здание, снайпера не будет.

Единственное, что остаётся персонажам, – это сражаться или убежать, поскольку никто из блейкистов не будет брать пленных или идти на переговоры. Уже убедившись в том, что Булерик знает слишком много, они намерены заставить замолчать егои всех, кто с ним разговаривал. Если они не остановят их в доме, то в случае необходимости они будут преследовать персонажей на всём пути к *Саманте*. Гейм-мастер может разыграть этот бой и преследование любым подходящим способом, используя карту дома и помня о следующих деталях:

Одноместные рактивные сани в гараже Булерика – если не уничтожены – выйдут из строя и потерпят крушение через 1 раунд непрерывного использования. Помимо этого, на причалах есть две старых лодки, одна из них имеет подводные крылья с той же самой крейсерской и фланговой скоростями, что и традиционный автомобиль на воздушной подушке (160 и 240 км/ч соответственно). Другая лодка – это традиционная моторная лодка с рейтингом движения 75/120. оба этих аппарата имеют достаточно места, чтобы увезти 5-х взрослых человек. Тем временем агенты блейкистского ROM имеют доступ к бронированному автомобилю на воздушной подушке и

двум мотоциклам на воздушной подушке, которые имеют те же самые крейсерскую и фланговую скорости (160 и 240 км/ч соответственно), но они припарковали эти аппараты в одном квартале от цели, чтобы избежать обнаружения по время подхода к дому. Их снайпер, остающийся вне дома и наблюдающий с плоской крыши ближайшего здания, предупредит своих товарищей по микрокоммуникатору обо всех, кто покидает атакуемый дом. И река позади дома Булерика, и шоссе, проходящее через центр Цюань Ло, приведут обратно к Ройсу. *Саманта* находится в ройсском космопорте, готовая взлететь в любой момент возвращения персонажей.

Солдат ROM'a (4)

Атрибуты

STR 6 WIL 6

BOD 6 CHA 4

DEX 7 EDG 5

RFL 7 SOC 4

INT 6 Движение 13/25/50

Черты

Причуда (2)/Фанатик

Отвага

Навыки

Восприятие +4

Скрытность +3

Бег +2

Тактика/Пехота +2

Пилот/Ховер +2

Ножи +2

Автоматы (SMG) +4

Ножи +3

Военные Искусства/Воинственность +3

- **Выматывание** [Получаете 1 Усталость, добавляете 2D6 повреждений]
- **Удар по шее** [TN попадания + RFL цели и наивысший бонус Навыка Военные Искусства; в случае успеха противник должен сделать Проверку Нокаута]
- **Толчок** [TN попадания +2; в случае успеха противник теряет сознание]

Оборудование

Аблативный/Зенитный костюм [2/4/5/2]

«Гюнтер МР-20» [4*3D6; 4/12/30/50; 30 выстрелов (5 магазинов); разрывное (5/2); при «перевёртыше» заклинивание]

Вибронож [5*2D6; энергопотребление: 1/ход]

Микрокоммуникатор, военный

Коммандос ROM'a (2)

Атрибуты

STR 6 WIL 7

BOD 7 CHA 4

DEX 6 EDG 4

RFL 7 SOC 4

INT 6 Движение 13/26/52

Черты

Причуда (2)/Фанатик

Отвага

Чувство Боя

Навыки

Восприятие +5

Скрытность +4

Бег +3

Тактика/Пехота +3

Лидерство +2

Ножи +2

Винтовки +3

Пулемёты (MG) +3

Военные Искусства/Воинственность +4

- **Выматывание** [Получаете 1 Усталость, добавляете 2D6 повреждений]
- **Удар по шее** [TN попадания + RFL цели и наивысший бонус Навыка Военные Искусства; в случае успеха противник должен сделать Проверку Нокаута]
- **Толчок** [TN попадания +2; в случае успеха противник теряет сознание]

Оборудование

Энергетическая броня (лёгкая) [PA(L)-костюм] [4/5/6/5; энергопотребление: 1/ход; Камо +4, ECM +6, ИК +6]

Штурмовая винтовка «Император АХ-22» [4•4D6; 30/80/185/435; 15 выстрелов (8 магазинов); разрывное (15/3); при «перевёртыше» заклинивание]

2 виброножа [5•2D6; энергопотребление: 1/раунд]

Микрокоммуникатор, военный

Снайпер ROM'a (1)

Атрибуты

STR 5	WIL 5
BOD 5	CHA 4
DEX 6	EDG 5
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 11/21/42

Черты

Причуда (2)/Фанатик

Отвага

Терпеливость

Навыки

Восприятие +6

Пилот/Ховер +2

Пистолеты +3

Винтовки +5

Ножи +2

Военные Искусства/Воинственность +2

- **Выматывание** [Получаете 1 Усталость, добавляете 2D6 повреждений]
- **Толчок** [TN попадания +2; в случае успеха противник теряет сознание]

Оборудование

Аблативный/Зенитный костюм [2/4/5/2]

Лазерная винтовка УДД «Старфайр» [4•4D6; 85/285/625/1.300; 6 единиц энергии за 1 выстрел (2 военных высокоемкостных энергоэлемента); 1 ход на перезарядку]

Кинжал [1•2D6]

Микрокоммуникатор, военный

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

На этот момент персонажи должны узнать, как минимум, что нанимателем «Бандитов» для нападения на Акамаре была «Джонстон индастриз», одна из корпораций, помогавших установить местное

планетарное правительство. Даже если Булерик погибнет, они всё равно должны узнать эти сведения. Однако вторичной целью является его выживание и его информация. И вновь гейм-мастер должен попытаться избежать гибели любого из персонажей (кроме Булерика), но в этот раз если это всё же случилось, то пусть так и будет. «Слово Блейка» играет наверняка и не остановится ни перед чем, лишь бы персонажи не пережили эту главу. Если команда понесёт слишком много потерь, или если они не сумеют улизнуть незаметно, гейм-мастер должен быть готов к предложению помощи – звонку от Озборна, например, или быстрому извлечению капитаном *Саманты*, который поведёт свой корабль персонажам на выручку. Во время преследования у блейкистов случится поломка в двигателе, или же во время нападения у них случится весьма подходящий неудачный бросок, что также поможет персонажам избежать смерти ещё на один день. Наконец, любые раненые персонажи могут пройти излечение на борту шаттла *Саманта*, который имеет полностью укомплектованный корабельный лазарет и двух докторов, каждый из которых обладает бонусом +3 к Навыку в МедТехе и Первой Помощи и бонусом +2 в Хирургии.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО В ПУСТОТЕ

СИТУАЦИЯ

Независимо от того, сколько персонажей достигли этой главы, после посещения Флетчера или следования напрямую с Аутрича игроки окажутся по пути на Акамар, дом бриндовского клана и место преступления, когда среди экипажа шаттла или «прыгуна» объявляется агент семьи Стевенсов. Стремясь выявить и уничтожить эту угрозу, персонажи также обнаруживают агента из семьи Лангдонов, просочившегося в экипаж с целью сбора разведанных.

ИСТОРИЯ

С мягким стуком, заставившем слегка задрожать пол коридора, стыковочный порт *Саманты* соединился с нужным гнездом на корпусе «прыгуна» *Даниэль Бринд*, сразу же изготовившегося для совершения гиперкосмического прыжка к Акамару. Из-за исчезновения притяжения всё, что было не закреплено или не имело магнитных креплений, сразу зависло в пространстве. Как только вы пришли в себя, ожила система общественного оповещения, и вы услышали глубокий баритон капитана «прыгуна», Густава Кормье:

– Добро пожаловать обратно на борт *Даниэля Бринда*, друзья! Сейчас мы приступаем к процедуре подготовки к прыжку. Пожалуйста, оставайтесь на местах.

Прошло несколько мгновений, прежде чем прозвучала сигнал о прыжке, и вы инстинктивно сжались в преддверии неминуемого – дезориентирующих эффектов ещё одного путешествия через гиперпространство. Перед самым прыжком вы ещё одно содрогание, более яростное, чем первое. Предупрежде о прыжке закончилось воем клаксона общей тревоги, а свет сменился с синего, предпрыжкового, на красный, опасности. Ещё до того, как вы услышали голос капитана, вы поняли, что случилось что-то ужасное.

– Внимание всем! Прыжок прерван! Пожар в отсеке с гелием! Аварийно-спасательные команды – к отсеку «Альфа»! Всем другим отсекам – рапортовать о своём состоянии в аварийный командный центр!

ЗА КУЛИСАМИ

Небольшое взрывное устройство, взорвавшееся на борту *Даниэля Бринда* в отсеках с жидким гелием, временно лишило корабль возможности совершать прыжки. Хотя экипаж сумел починить повреждённое и попытается в ближайшие 3-5 часов сделать другой прыжок, тот факт, что такое могло произойти, взвинтило многим нервы. Если персонажи не сумеют сразу же охладить страсти, Эндрю Озборн объявит, что они подверглись диверсии.

Обследование места

Любой, кто мог совершить диверсию на «прыгуне», вполне мог вызвать и более серьёзное повреждение, если у него было достаточно времени. Помня об этом, Озборн завербует персонажей отыскать виновного, начав с осмотра повреждённых отсеков. Любой персонаж, сделавший успешную Проверку Восприятия, Расследования или Разрушительности (TN 15), отыщет остатки небольшого взрывного устройства, использовавшегося для нарушения герметичности отсека. Если бросок успешен с MoS более 5, персонаж, ведущий расследование, также обнаружит остатки и радиодетонатора. Последующая Проверка Расследования или уместной Карьеры (TN 16) и использование соответствующего аналитического набора может принести дополнительные улики, принадлежащие диверсанту, хотя эти доказательства по-прежнему должны подвергаться сомнению.

В то же самое время любой персонаж с Навыком Средства Связи/Conv. может суметь просмотреть журналы связи из обоих кораблей за тот период времени, который предшествовал взрыву. Если он сделает это, обнаружится, что прямо перед тем, как *Даниэль Бринд* запустил своё двигатель, с *Саманты* было послано короткое сообщение. Выявление необычайно короткого сообщения среди другого шума на этот раз потребует успешной Проверки Средств Связи/Conv. против TN 15, что также выявит, что этот взрыв произошёл практически сразу же после передачи этого сообщения. Эти факты сузят область поиска диверсанта среди экипажа *Саманты*.

Проверка журналов

Если персонажи не смогут выявить из остатков бомбы и/или детонатора какие-либо дополнительные улики, они могут обратиться к журналам по техническому обслуживанию отсека с гелием. Поскольку это жизненно важная система «прыгуна», доступ в эту комнату строго ограничен, от всех желающих войти туда требуется иметь при себе карточку-ключ, уникальную для каждого члена экипажа. В течение дня эта система также и неоднократно проверяется – дважды перед и после каждого прыжка, – а экипаж записывает в журнал всех, кто входит в эту комнату. Успешная Проверка Восприятия для журналов (TN 12) раскрывает, что за неделю до отправки *Даниэля Бринда* (в игровом времени – более месяца назад) один из членов экипажа *Саманты* непонятно как проник в эту комнату. Этот человек, техник по связи по имени

Эррол Малвенери, какое-то краткое время побыл там – судя по журналам, он вернулся оттуда спустя менее получаса. Любой персонаж, желающий подробнее просмотреть записи, касающиеся Малвенери (Компьютеры или Расследование, TN 14), обнаружит, что он присоединился к экипажу непосредственно перед тем, как корабли направились на Аутрич.

Допрос Малвенери

Малвенери невиновен, и если персонажи попытаются расспросить его, он окажется нервным, но сбитым с толку. Он ничего не делал с бомбой в отсеке с гелием, а любые усилия проследить его алиби по журналу докажут, что он невиновен. Однако у него есть секрет. Если его спросить (TN 12), он скажет, что на самом деле он является агентом семьи Лангдонов, внедрённый в экипаж *Саманты* для того, чтобы выяснить, что предпринимают Бринды. Семья Лангдонов, чьи земли граничат с Бриндами, послала Малвенери потому, что они озадачены нападением наёмников. Хотя у них есть собственная теория, объясняющая произошедшее, они не скажут Малвенери о ней. Поэтому попытки получить от Малвенери более подробные сведения будут пустой тратой времени до тех пор, пока не всплывёт имя Сантэуса. Это имя вызовет у Малвенери замешательство, поскольку он знает Сантэуса как представителя «Джонстон индастриз». Затем Малвенери скажет – при ещё одной успешной Проверке Расследования (TN 10), – что «ДИ» вело переговоры с Лангдонами о правах на горные разработки вблизи территорий Бриндов. Предположительно, эта корпорация также имеет дела и с семьёй Стевенсов, чьи земли также граничат с владениями Бриндов. Что это за горные разработки, Малвенери не знает.

Продолжение расследования

Как только Малвенери расколется, персонажи могут пожелать возобновить допрос остальных пассажиров и экипажа *Даниэля Бринда* и *Саманты*. Всего имеется 18 членов экипажа на «прыгуне» и ещё 14 на шаттле – следовательно, этот допрос будет затяжным. Если персонажи доберутся до журнала по связи, в котором будет указано, что сигнал о подрыве был послан с *Саманты*, это расследование станет проще, особенно если Малвенери уже был допрошен.

По ходу своего расследования персонажи в конце концов узнают, что первый помощник командира *Саманты*, Стэнтон, отказывается разговаривать с ними. Стэнтон принесёт любые извинения, лишь бы избежать их вопросов. Если персонажи надавят, Стэнтон придёт в видимое волнение и в конце концов решит запереться в ближайшей эвакуационной капсуле. Если его не остановить, Стэнтон заберётся в эту капсулу и катапультируется в ней, надеясь, что его подберёт другой «прыгун», находящийся поблизости. Другие корабли Бриндов, ввиду отсутствия у них огневой мощи и поддержки малыми аппаратами, не смогут предотвратить его побег, и менее чем через час после того, Стэнтон покинет борт *Саманты*, его подберут. Если Стэнтон окажется зажатым в угол, страх вынудит его напасть на персонажей, и он попытается проложить себе путь к капсуле. Статистика Стэнтон приведена на следующей странице.

Уолтон Стэнтон**Атрибуты**

STR 4	WIL 5
BOD 5	CHA 4
DEX 6	EDG 5
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 11/21/42

Черты

Стеклянная Челюсть

Навыки

Восприятие +3

Операции при 0-гравитации +2

Пистолеты +2

Ножи +1

Склонность +2

- **Выматывание** [Получаете 1 Усталость, добавляете 2D6 повреждений]
- **Тычок в глаз** [+5 TN; если наваливается любая Усталость, противник получает +5 TN ко всем атакам следующие 1D6 ходов]

Оборудование

Кожаный жакет [1/1/0/1]

Игольчатый пистолет [1•5D6; 2/6/12/20; 10 выстрелов (2 магазина); против препятствий AP 0]

Кинжал [1•2D6]

О Уолтоне Стэнтоне

Стэнтон, как выяснится, является агентом семьи Стевенсов, одно из наиболее сильных противников клана Бриндов и ближайших соседей к востоку от их владений. Однако в его записях об этом нет никакого упоминания, т.к. ему уже который год платили Бринды. На самом же деле Уолтон Стэнтон уже давно перестал быть преданным Бриндам, будучи несколько лет назад перекупленным Стевенсами.

Как первый помощник капитана, Стэнтон нанял Малвенери, зная о том, что этот человек предан семье Лангдонов. Понимая, что в случае необходимости этот Малвенери будет превосходным козлом отпущения, Стэнтон после найма Малвенери скопировал его карточку доступа и использовал её для доступа в отсек с гелием. Персонажи могут обнаружить это, если они исследуют каюту Стэнтон на *Саманте*, где он оставил консоль связи, в которой до сих пор хранились его последние электронные банковские платёжки вместе с копией карточки доступа Малвенери.

Если же игроки сумеют захватить Стэнтон и допросят его, он признается, что перед тем, как «прыгун» покинул Аутрич, он заложил в корабль бомбу, спрятав её среди труб, где – как он знал – техники без надобности не появляются. Если для выкачивания из него информации использовалась Проверка Расследования, Запугивания или Переговоров (TN 14), причём MoS будет больше 3, Стэнтон добавит, что за нападением на Акамаре стоит не семья Стевенсов, но он знает, кто. Если надавить на него, он признается, что для нападения местные представители «Джонстон индастриз» наняли «Бандитов с большой дороги», надеясь ускорить наступление кризиса.

Если всплывёт имя Сантэуса, Стэнтон с пониманием улыбнётся и укажет на то, что гордость семьи Бриндов – «житница Акамара» – из-за погони мощной корпорации за прибылью вскоре будет лежать

в руинах. Он расскажет, что недавно во владениях Бриндов была обнаружена залежь титановой руды. «Джонстон индастриз», крупный военный поставщик Федеративных Солнц и один из главных архитекторов постфедсодовского правительства, оказался в тупике, пытаясь заполучить права на разработки титановой руды, т.к. жила проходит под наиболее плодородными землями клана Бриндов. Однако права на разработку от их соседей, Стевенсов и Лангдонов, «ДИ» уже заполучила.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

В этой главе самая большая опасность – это утрата нити расследования. К счастью, маловероятно, что либо агенты на борту шаттла сбегают, либо сделают всё возможное, чтобы нанести кораблям более серьёзный ущерб, поскольку никто не желает подвергаться опасности оказаться в безвоздушном пространстве. Если покажется, что персонажи слишком увязли в деталях расследования, гейм-мастер может с помощью Озборна или одного из капитанов кораблей может подсказать следующий логичный шаг этого расследования. Если персонажей нужно будет по-прежнему подталкивать в нужном направлении, эти же самые персонажи могут сделать следующий шаг по своему усмотрению и получить результаты, которые всё-таки выведут их на правильный путь. Однако не надо пытаться сделать всю работу руками офицеров семьи Бриндов. Поскольку на борту кораблей отсутствует какая-либо охрана, они не могут решить всех возможных проблем, связанных с допросом, через охрану. Именно игровые персонажи должны стать теми самыми «профессионалами», которые выявят агентов Стевенсов и Лангдонов.

В конце этой главы персонажи должны узнать, что семья Стевенсов и «Джонстон индастриз» участвуют в заговоре против Бриндов. Лангдоны, явно находясь в сговоре с «Джонстон», не знают подробностей о нападении, являясь невольными их соучастниками.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ**СИТУАЦИЯ**

На Акамаре персонажи получают возможность обследовать ущерб, нанесённый земельным владениям Бриндов, и собрать дополнительные видеоулики, а также свидетелей того нападения. Вскоре после прибытия персонажи получают приглашение посетить общественное собрание, устроенное Бриндами с целью заполучить некоторую поддержку среди местных. Здесь персонажи встретятся с главами семей Стевенсов и Лангдонов, а также с Джорджем В. Сантэусом, вице-президентом акамарских офисов «Джонстон индастриз», и смогут познакомиться с местной политической обстановкой. Именно то, сколько информации было собрано персонажами на данный момент, и определит динамику этой главы.

ИСТОРИЯ

Во время полёта внутри системы Озборн сказал вам, что хотя Акамар и является холодной планетой, владения семьи Бриндов лежат в более умеренных внутренних экваториальных зонах континента Катенга. Поскольку эта область имеет гораздо более приятный климат, чем остальная планета, а местная почва является самой плодородной, она превратилась в житницу планеты.

Озборн расскажет вам, что Бринды очень гордятся своими богатыми урожаями – как с открытых сезонных полей, так и с купольных агриплексов, – которые помогают накормить миллионы людей. Более того, благодаря вековому честному обхождению этой семьи с местными фермерами в ходе боёв 3058 года, когда местный гарнизон был разбит, их земли практически не пострадали – но сейчас совершенно иной случай.

– Теперь, когда вы оказались здесь, – добавил он, – мы надеемся, что мы сможем, наконец, разобраться во всей этой непонятной суете. После посадки барон Бринд будет более чем рад встретиться с вами.



Если персонажи прибыли с Джесси Булериком, прочитайте следующее:

Вскоре после вашего прибытия в город Жюстен, что во владениях Бриндов, вас встретили два прилично одетых молодых человека и проинформировали вас, что они – шофёры барона Родерика Бринда и имеют приказ доставить вас в свои ближайшие владения. После установления их личностей и поручительства Озборна два ховеравтобуса доставили вас с Жюстен. Никто – кроме вас и Булерика – не смотрел через окошки на сильно разрушенные здания, мимо которых проезжали автобусы, и с ваших лиц не сходило озабоченное выражение.

– Ваши друзья неплохо здесь поработали, мистер Булерик, – сказал Озборн, голос его предательски дрогнул.

– Моя команда напала на Лопец, – ответил Булерик. – Я пытался сделать всё возможное, чтобы урон был минимальным.

– Если вы стреляли даже из одного оружия, считайте, что вам это не удалось, – отреагировал Озборн.

Автобусы привезли вас в тихие предместья Жюстена, оставив позади рухнувший купол агриплекса, работавшего круглый год. Взойдя на холм, господствовавший над городом, вы увидели то, что могло быть только именем Бриндов – элегантное здание из белого полированного мрамора и камня. Западное крыло этого строения, которое до сих пор несло на себе следы недавнего сражения, было облеплено строительными лесами. Парадная лужайка перед входом также была с выбоинами, а несколько древних деревьев, образовавших аллею по пути ко входу в имение, недавно были спилены – от них остались лишь пеньки, которые и напоминали об их существовании.

– Здесь прошли БэтлМехи, – пояснил Булерик. – Бьюсь об заклад, это был гауптман Гровер. Он ненавидит знать, и наверняка не смог пропустить такое красивый дом.

– В этом нападении погибла старшая дочь барона Бринда и около 300 человек из числа прислуги, мистер Булерик, – промолвил Озборн. – Вы должны быть благодарны уже за одно то, что он не жаждет возмездия.

Булерик не отреагировал на этот выпад, вместо этого присоединившись к вам – а вы в сопровождении ваших шофёров уже входили в дом. Оказавшись внутри, ваш эскорт провёл вас через богато украшенный коридор в громадный обеденный зал или бальную комнату. Кроме двух здоровенных столов, стоявших друг против друга у дальних стен, каких-то громадных комнатных растений в углу зала, а также коллекции картин, никакой другой обстановки в зале не было. Рядом с лестничным поворотом, у восточного входа, стоял человек лет пятидесяти, одетый в строгий чёрный костюм.

– Добро пожаловать в мой дом, – сказал он, хотя его глаза и сузились при виде Булерика. – Я – барон Родерик Бринд, глава семьи Бриндов. Я рад наконец-то вас увидеть – даже с таким уважаемым «гостем».

Если персонажи придут без Булерика, прочтите следующее:

Вскоре после вашего прибытия в город Жюстен, что во владениях Бриндов, вас встретили два прилично одетых молодых человека и проинформировали вас, что они – шофёры барона Родерика Бринда и имеют приказ доставить вас в свои ближайшие владения. После установления их личностей и поручительства Озборна два ховеравтобуса доставили вас с Жюстен. Через окна автобусов вы видели шпаы нападения наёмников – здания, превращённые в щебень или частично опалённые пожарами, – всё это осталось нетронутым с того рокового дня штурма.

– Они неплохо поработали особенно здесь, – сказал вам Озборн, голос его не оставлял сомнений, кого он подразумевал под «теми». – Они практически не тронули жилые кварталы, но разрушали все здания, даже отдалённо относящиеся к агрибизнесу или администрации, даже если это был всего лишь случайный выстрел. Мы запросили помощи у планетарного правительства, но ко времени прибытия войск было слишком поздно.

Автобус привёз вас в тихие предместья Жюстена, оставив позади рухнувший купол агриплекса, работавшего круглый год. Взойдя на холм, господствовавший над городом, вы увидели то, что могло быть только именем Бриндов – элегантное здание из белого полированного мрамора и камня.

РАЗГОВОРЫ НА ВЕЧЕРЕ

Барон Теренс Лангдон:

– Родерик, пожалуйста! Попытайся понять нашу точку зрения! Твои фермерские хозяйства получают самые обильные урожаи в регионе, но сейчас они лежат в руинах. Тебе нужна вся помощь, которую мы можем оказать в деле восстановления этой отрасли. Я всего лишь предлагаю облегчить эту тяжесть. Как твой сосед, я заверяю тебя, что при правильном управлении мы сможем очень быстро восстановить и запустить в строй твои южные территории – скажем, те, которые окружают Страанд. Для меня год или чуть больше это приведёт, конечно, к потерям, но они временные, а жизнь Лопеца и Жюстена быстро войдут в обычную колею.

Барон Гаркурт Стевенс:

– Вы знаете, как я сочувствую вашей потере, барон Бринд, но прошло уже более месяца, а такое хорошее предложение ведь может и повториться... Попытка и дальше идти в одиночку достойна уважения, и я знаю, что в прошлом мы даже видеть друг друга не могли, но мы оба знаем, что воздействие на одного из нас затрагивает всех нас. Всё, что я прошу, – это дать мне возможность помочь вам встать на ноги, всего лишь небольшая административная помощь от обеспокоенного соседа.

**Джордж В. Сантэус
(«Джонстон индастриз»)**

– Превосходный вечер, барон Бринд. Я хотел бы, чтобы вы знали, что я смотрю далеко вперёд. Есть ли у вас возможность ещё раз рассмотреть моё предложение? Всё, что нам нужно, – это права на горные разработки в области Страанда, с обычным доходом вашей семьи в 15%. Мне всего-то нужно 20-30% ваших земельных владений. Не правда ли, это выгодное предложение?

Западное крыло этого строения, которое до сих пор несло на себе следы недавнего сражения, было облеплено строительными лесами. Парадная лужайка перед входом также была с выбоинами, а несколько древних деревьев, образовавших аллею по пути ко входу в имение, недавно были спилены – от них остались лишь пеньки, которые и напоминали об их существовании.

– Здесь прошли БэтлМехи, – пояснил Озборн. – Я подозреваю, это был их командир. Он обрушил огонь на восточное крыло здания, убив старшую дочь барона Бринда и около 300 человек из числа прислуги. У них не было никаких шансов. Почему он оставил остальное здание нетронутым, мне неизвестно до сих пор, но и нанесённый урон достаточно серьёзен.

В сопровождении ваших шофёров вы вошли в дом. Оказавшись внутри, ваш эскорт провёл вас через богато украшенный коридор в громадный обеденный зал или бальную комнату. Кроме двух здоровенных столов, стоявших друг против друга у дальних стен, каких-то громадных комнатных растений в углу зала, а также коллекции картин, никакой другой обстановки в зале не было. Рядом с лестничным поворотом, у восточного входа, стоял человек лет пятидесяти, одетый в строгий чёрный костюм.

– Добро пожаловать в мой дом, – сказал он. – Я – барон Родерик Бринд, глава семьи Бриндов. Я рад наконец-то вас увидеть. Я слышал, вы уже немало узнали о происшедшем?

ЗА КУЛИСАМИ

В этой главе персонажи имеют возможность обсудить свои поиски со своим нанимателем, который внимательно выслушает всё, что они расскажут ему о нападении. Барон Бринд при определённых обстоятельствах оказывается весьма собранным, дисциплинированным человеком, не проявляющий своего гнева до тех пор, пока точно не выяснит, кто непосредственно стоял за этим и почему. Из-за отсутствия военных источников он попросит персонажей помочь ему выявить всех его врагов, надеясь заполучить в своё распоряжение средство, которое позволит ему одержать победу в суде Акамара.

Бринд проявит видимое неудовольствие, услышав название наёмного подразделения, он хочет узнать, кто их нанял и почему. Если персонажи сумеют доставить Булерика с Флетчера, они окажутся на один шаг впереди игры, т.к. Булерик по-прежнему будет стремиться вывести на чистую воду сущность работы бывших своих товарищей на Акамаре. Если же, с другой стороны, они представят барону лишь результаты своего расследования на Аутриче, Бринд окажется разочарованным и скажет им, что ему нужно больше информации. В любом случае мотивация нападения останется неясной – или, как минимум, необоснованной. Барон Бринд хочет знать причину этого нападения; он намерен заставить дорого заплатить виновного, представив его планетарному правительству, и поэтому не может допустить пропуска никаких подробностей.

В конце своей встречи Бринд проинформирует игровых персонажей о том, что позже, на вечере, он встретится с ними ещё раз, кратко упомянет о своих друзьях в акамарском правительстве и в местных кругах. Он надеется отыскать виновника среди ближайшего окружения, и поэтому включит в число подозреваемых некоторых соседей и местных представителей, которым он не совсем доверяет. Бринд попросит персонажей быть с ними повнимательнее и посмотреть, не могут ли они поискать надёжное доказательство для обеспечения безопасности своих земельных владений, а также отомстить за потери и урон (предварительно Бринд обратит своё внимание на то, как одеты персонажи, соответствующе ли этой формальной встрече – так что им было бы неплохо запастись и гражданской одеждой). Тем временем персонажи могут свободно прогуливаться по владениям Бриндов, посетить немногочисленные уцелевшие рынки, бары и рестораны, в которых они могут провести время до условленной вечерней встречи.

Осмотр сцены

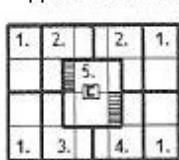
Если персонажи решат прогуляться по владениям, семья Бриндов предоставит в их распоряжение водителей и машины – обычно это машины эконом-класса и автобусы. Поскольку Озборн всегда находится при них, они могут запросто посетить города Жюстен и Лопец, которые находятся менее чем в часе езды от имения Бриндов. Оба города до сих пор несут на себе следы сражения, включая и урон близлежащим фермерским хозяйствам и купольным агриплексам. Персонажи могут свободно задавать любые вопросы немногочисленным местным жителям о нападении, но не смогут собрать информации больше, чем та, которую они получили при просмотре головид-плёнки на Аутриче.

Если их вопросы выведут их на местную политику и новости, персонажи вскоре обнаружат, что соседние семьи Стенсонов и Лангдонов десятилетиями жаждут заполнить власть над земельными владениями Бриндов и что главы обеих этих семей часто враждуют с бароном Бриндом в планетарном совете. Наверняка всплывёт и весть о недавнем открытии на Акамаре дочернего офиса «Джонстон индастриз» (в городе Гусс). «ДИ», одна из двух главных корпораций, ответственных за формирование нового правительства планеты, в последнее время хочет получить права на горную разработку в этом районе, и это их намерение серьёзно обеспокоило местных жителей, живущих за счёт земли. Поговаривают, что семьи Стенсонов и Лангдонов встретились с «ДИ» по этому поводу, они явно намерены заключить какую-то сделку, но семья Бриндов отказывается считаться с этим.

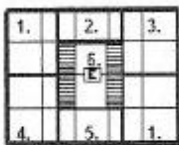
Вечер у барона Бринда

Когда персонажи будут готовы присоединиться к вечернему собранию барона Бринда, они могут вернуться во владение, где должно быть приготовлено приличествующее одеяние для тех, у кого его нет. Прислуга не позволит персонажам остаться в чем-нибудь, что не соответствует общепринятым нормам, но если персонажи как-нибудь перехитрят её и покажутся на вечере в уличной одежде, в зале их подымут

"ДЖОНСТОН ИНДАСТРИЗ", АКАМАРСКИЕ ОФИСЫ



- ВЕРХНИЕ УРОВНИ = ЭТАЖИ 5 и 6**
1. Кабинеты руководства
 2. Кабинеты секретарей
 3. Конференц-комнаты
 4. Гостиная руководства
 5. Подъёмник/Лестницы/Тех.комната

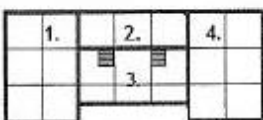


- СРЕДНИЕ УРОВНИ = ЭТАЖИ 2-4**
1. Кабинеты администрации
 2. Кафе-терий и комнаты отдыха
 3. Компьютерная лаборатория
 4. Дизайнерская или записывающая лаборатория
 5. Конференц-комната
 6. Подъёмник/Лестницы/Хранилище/Тех.комната



- НАДЗЕМНЫЙ ЭТАЖ**
1. Кабинеты административной поддержки
 2. Фойе для служащих
 3. Охрана
 4. Фойе для посетителей/Приёмная
 5. Конференц-комната для посетителей

□ = 10 м



- ИМЕНИЕ - Верх**
1. Комнаты
 2. Электроника
 3. Конференц-комнаты
 4. Хозяйские спальни



- ИМЕНИЕ - Середина**
1. Комнаты отдыха
 2. Жилые комнаты прислуги
 3. Верхняя зала
 3. Гостевые залы



- ИМЕНИЕ - Низ**
1. Эл.энергия и вода
 2. Общие комнаты
 3. Внутренняя зала
 4. Фойе/Зала
 5. Галерея/Кухня
 6. Обеденный зал

□ = 10 м

на смех. Оказавшись на встрече, персонажи увидят, что зал наполнен людьми в красивых одеждах – холёной знатью и представителями деловых кругов, у всех них будет соответствующее сопровождение. Барон Бринд – пожимая руки гостям – находится в центре зала, сбоку от него стоит Озборн. В стороне от них образовалась группа из трёх последних гостей, они оживлённо, но шёпотом ведут какие-то разговоры.

Эти трое гостей – бароны Лангдон и Стенсон и местный вице-президент «Джонстон индастриз». Их заговорщицкое перешёптывание закончится, как только их заметят персонажи, но любой, кто имеет Черту Хороший Слух и сделает успешную Проверку Восприятия против TN 18 услышит что-то о титановой руде. В свою очередь, враждебно настроенные бароны и вице-президент прекратят разговор с Бриндом, надеясь вынудить его говорить о финансовых проблемах. Если персонажи в любой момент позволят узнать любому из этих людей, что их нанял Бринд, этот человек тут же скажет, что их наниматель столкнулся с финансовыми проблемами, оказавшись между необходимостью провести дорогостоящее

восстановление земельных угодий или потерять доходы от урожая этого года. Этот человек будет вести дальнейшие расспросы, если персонажи будут убеждать его, что с ними расплатятся, когда они выполнят свою работу.

ПРЕПЯТСТВИЯ В ИМЕНИИ (ОБЫЧНЫЕ)

Охрана имения: 1 НИП-головорез (см. стр.206, СВТ:RPG; Главные: Пистолеты, Второстепенные: Ножи), экипированный фонарём, игольчатым пистолетом, миништаннером и микрокоммуникатором, всегда рядом. Обычно находится рядом с офисами и главными дверями.

Персонал имения: 1D6 НИПов-свидетелей (см. стр.206, СВТ:RPG; Главные: Карьера/Любая, Второстепенные: Склонность), ничем специальным не экипированы, занимаются в этом районе своими обычными делами. Ночью обычно находятся в каких-нибудь конференц-залах или рядом со спальнями, или в своих комнатах. Они не будут нападать до тех пор, пока численно не превысят персонажей как минимум вдвое. В противном случае будут пытаться поднять тревогу.

Статичная охрана: Обычная вид-камера, три-вид-камера или датчик движения, охватывающий эту комнату или коридор. При результате броска 1D6, равном 1-4, на другом конце появляется некто. Обычно имеется в офисе и общественных конференц-залах. В спальнях не устанавливаются.

Замки: Замки на большинстве внутренних и внешних дверях и окнах – это обычные механические системы, которые можно открыть успешной Проверкой Систем Безопасности (TN 14). Сейфы, технические комнаты (водопровода, электроники или электроэнергии) и офисы используют более сложные системы (TN 16), которые могут поднять тревогу, если MoS открытия для них составляет менее 3.

Компьютеры: Персонажи могут обойти любую компьютерную систему безопасности успешной Проверкой Компьютера/Операции, Компьютера/Взлом или Компьютера/Программирование (TN 13). Компьютер хозяина, если бросок не имеет MoS 3+, поднимет тревогу и вызовет 1D6 охранников службы безопасности имения.

ПРЕПЯТСТВИЯ В ОФИСЕ «ДЖОНСТОН ИНДАСТРИЗ» (ОБЫЧНЫЕ)

Охрана корпорации: 1 или 2 НИПа-головореза (Главные: Пистолеты, Второстепенные: Ножи), экипированные фонарями, автопистолетами, миништаннерами и микрокоммуникаторами, всегда рядом. Обычно находится рядом с офисами и главными дверями.

Персонал корпорации: 1D6 НИПов-свидетелей (Главные: Карьера/Любая, Второстепенные: Склонность), ничем специальным не экипированы, занимаются здесь своими обычными делами. Днём их можно увидеть где угодно, но ночью в кабинетах руководства их нет. Они не будут нападать до тех пор, пока численно не превысят персонажей как минимум вдвое. В противном случае будут пытаться поднять тревогу.

Статичная охрана: Обычная вид-камера, три-вид-камера или датчик движения, охватывающий эту комнату или коридор. При результате броска 1D6, равном 6, никто за этим монитором не следит. Обычно имеется во всех офисах и в коридорах, но в комнатах отдыха не устанавливаются.

Замки: Замки на большинстве внутренних и внешних дверях и окнах – это обычные механические системы, которые можно открыть успешной Проверкой Систем Безопасности (TN 14). Сейфы, технические комнаты (водопровода, электроники или электроэнергии) и офисы используют более сложные системы (TN 16), которые могут поднять тревогу, если MoS открытия для них составляет менее 3.

Компьютеры: Игровые персонажи могут обойти любую компьютерную систему безопасности успешной Проверкой Компьютера/Операции, Компьютера/Взлом или Компьютера/Программирование (TN 13). Компьютеры в кабинетах руководства имеют TN 15 и поднимут тревогу, если бросок для них не имеет MoS 3, вызвав 1D6 охранников службы безопасности корпорации.

Гейм-мастер может свободно задавать тон каждой возможной неожиданной встречи с этими тремя людьми, если это подходит к ситуации, используя нижеследующий текст как общее руководство. Суть всех переговоров с Бриндом состоит в том, что каждый человек хочет заполучить как минимум частичный административный контроль над южными районами земель семьи Бриндов, вокруг поселения Страанд. Хотя технически это выглядит как их соревнование между собой, все три человека сделают различные предложения для обеспечения контроля над этой областью, и они объединятся с целью отнять землю у барона Бринда, поскольку Бринд отвергает любые горные разработки на своих землях.

Все три джентльмена будут действовать в отношении игровых персонажей относительно независимо, не зная, чем вызвано их присутствие. Лангдон практически ничего не скажет, но Стевенс и Сантэус выскажут предположение, что барон Бринд – это уже закатившаяся звезда, и что персонажи могут воспользоваться удачной возможностью извлечь из этого выгоду – возможно, даже с кем-нибудь из них. Сантэус в конце концов предложит персонажам более выгодный контракт – с самыми неясными возможными условиями, – если они пожелают покинуть Бринда. После этого он даст персонажам свою визитку, на которой есть адрес его офиса в Гуссе. Если это случится, Сантэус окажется человеком, нанявшим «Бандитов», но в его планах предусмотрены и Стевенсы. Если у игровых персонажей появятся какие-нибудь теории относительно того, кто нанял «Бандитов», им нужно будет доказать их. Бринд, находясь в очень стеснённых финансовых условиях, не выдвинет никаких бездоказательных обвинений, и даже если будет жив Булерик, его слова для барона будут недостаточно.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

В этой главе персонажи не столкнутся ни с какой смертельной опасностью до тех пор, пока они не сделают чего-нибудь глупого. Основной момент этой главы – свести персонажей с большими игроками, влияющими на их миссию, и дать им возможность собрать любую информацию, которую они ещё не получили. К концу этой главы персонажи должны знать, что наёмники, напавшие на семью Бриндов, были наняты одним из трёх человек, заинтересованных в получении контроля над южными землями Бриндов.

Персонажи должны также узнать, что их наниматель из-за того нападения находится на краю финансового краха, так что вопрос с деньгами нужно разрешить как можно надёжнее. У них должно быть чёткое представление о том, что один из врагов барона заинтересован в их подставке и дискредитации в глазах барона, который вот-вот будет вынужден продать свои земли (что также вынудит его объявить миссию персонажей провалившейся).

Чтобы выполнить свою миссию, персонажи должны выяснить, кто из этих трёх явных заговорщиков запланировал это нападение. Виновником всего этого является Сантэус, хладнокровный покупатель, но он совершит достаточно большую оплошность, чтобы выдать себя. Если персонажи привезут с собой Булерика, Сантэус признает в нём бывшего члена «Бандитов с большой дороги» и станет сильно нервничать, что ещё больше повысит вероятность оплошности с его стороны.

НЕЗАКОННОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

СИТУАЦИЯ

Персонажи должны проникнуть в личный кабинет своего подозреваемого, чтобы обнаружить доказательство, необходимое для раскрытия заговора против Дома Бриндов. Если они окажутся достаточно сообразительными, что бы они ни нашли, это приведёт их прямо в дочерний офис «Джонстон индастриз» в Гуссе, но они могут попытаться сделать то же самое и в имениях Стевенсов и Лангдонов. Вооружившись информацией, персонажи могут вернуться к барону Бринду и представить ему все доказательства, необходимые для убеждения планетарного правительства в том, что Бринды стали жертвой заговора, и осуществления законного преследования виновной стороны.

ИСТОРИЯ

После того, как разойдутся последние гости, вас отыскал Озборн и поблагодарил за принятие приглашения на этот вечер. Он выглядит обескураженным, пока рассказывает вам, что лишь после разговора с бароном Бриндом он познал всю глубину финансового краха, в котором оказалась семья Бриндов.

– Я хочу, чтобы вы знали, что барон намерен компенсировать вам всю работу, которую вы проделали до этого момента, – закончил он своё повествование. – Однако у нас очень мало времени. Я боюсь, что мы будем вынуждены продать район Страанда одному из наших соседей, или даже «Джонстон индастриз». Такой позор! В последние годы этот район давал у нас самые лучшие урожаи.

Если персонажи не посещали Флетчер, прочитайте следующее:

– Но хватит об этом! – неожиданно закончил он, в его глазах появилась искорка последней надежды. – Я надеюсь, что после встречи с соседями у вас могут появиться какие-нибудь стоящие идеи – возможно, что-нибудь, что могло бы предоставить нам так необходимое надёжное доказательство...

Если персонажи посещали Флетчер, прочитайте следующее:

– Но хватит об этом! – неожиданно закончил он, в его глазах появилась искорка последней надежды. – Я надеюсь, что после встречи с соседями вы получите шанс подтвердить свою теорию о том, что за всем этим стоит «Джонстон индастриз». Вы уже подумали, как заполучить надёжное доказательство, так необходимое нам?

ЗА КУЛИСАМИ

Озборн готов выслушать, что персонажи предпримут следующим, но он надеется, что они подтвердят своё подозрение. Когда он спросит, что они планируют делать, и если их целью будет что угодно, кроме незаконного проникновения и получения информации таким образом, он огорчится, поскольку любой другой способ действия будет крайне длительным по времени (персонажей наняли для проведения тайных операций, которые позволяют достичь результатов гораздо быстрее, чем любые другие законные методы). Это та самая область, в которой семья Бриндов хочет преступить закон, чтобы отыскать своего врага.

Сейчас персонажи должны подозревать, что за нападением на Бриндов стоит Джордж Сантэус и его представительство «Джонстон индастриз», но чтобы отыскать доказательство этого, им нужно проникнуть в офисы «ДИ» в Гуссе и заполучить в свои руки некие надёжные сведения. Только с этой уликой барон Бринд сможет, наконец, действовать, но информация должна быть достоверной и неопровержимой. Единственное место, в котором существует такое доказательство, – это кабинет Сантэуса. С другой стороны, персонажи, только что прибывшие с Аутрича (вовсе избежав посещения Флетчера) могут вместо этого решить проверить имена двух ближайших соседей. Обзор согласится на это независимо от аргументов и озвученных подозрений персонажей, но настоятельно будет рекомендовать для получения доказательства более прямые действия, чем что-то деликатное.

Для игроков было бы идеально, чтобы игроки сами спланировали, как они будут действовать, но их целью – по большей части – является незаконное проникновение в кабинеты выбранной ими цели, обойдя все электронные системы безопасности и охранников, и отыскать какое-нибудь надёжное доказательство – или в виде компьютерных файлов, или личных документов. Точное количество посещаемых кабинетов и тип препятствий определяет гейм-мастер, используя карты со стр.150 как общее руководство по каждой из комнат. Дополнительные идеи может предложить таблица на той же странице – здесь даны случайные препятствия для имений враждующих баронов и «Джонстон индастриз», а также наиболее вероятные неожиданные встречи и опасности, которые должны преодолеть персонажи.

Когда персонажи решат осуществить незаконное проникновение, они должны в целевом кабинете в конце концов отыскать то, что им нужно. Каждое место может содержать информацию о нападении, но только в одном из них имеются доказательства преступления, необходимые Бринду.

В имении Лангдонов нет ничего нужного, если не считать зашифрованного компьютерного дневника барона Лангдона, в котором рассказывается о его планах переговорить с Бриндом о получении контроля над страандским районом. После его получения он планировал переговорить с «ДИ» о цене на права на горные разработки, увеличив её втрое. Помимо неопределённого указания на то, что семья Стевенсов находится в сговоре с «ДИ» с целью «вывести из игры» Лангдонов, никакой другой информации о нападении «Бандитов» нет.

В имении Стевенсов персонажи могут обнаружить более существенные улики, находящиеся в запёртом потайном сейфе, открыть который можно только успешной Проверкой Систем Безопасности против TN 15. В сейфе находятся сообщения от частного детектива, находящегося на содержании у барона Стевенса, о нападении наёмников. Этот детектив, являющийся не на Акамаре и называющий себя Смитом, в своих сообщениях информирует Стевенса обо всём, что знает на текущий момент об игровых персонажах – и что наёмное подразделение «Бандиты с большой дороги» было куплено по приказу «Джонстон индастриз». В поручении барона Стевенса, адресованном Смигу, указывается, что он доволен этим сообщением, и что это знание принесёт семье Стевенсов миллионы даже независимо от того, что будут делать Бринды.

В кабинете Сантэуса в представительстве «Джонстон индастриз» в Гуссе персонажи могут найти на компьютере Сантэуса зашифрованные сообщения, которые можно декодировать успешной Проверкой Криптографии, Компьютера/Операций или

Компьютера/Взлом (TN 14). Эти записи ясно показывают, что Сантэус нанял «Бандитов с большой дороги», включив туда платёжные ведомости, в которых наёмники проведены как «сторонний подрядчик». В потайном сейфе лежат диски с данными без каких-либо пометок, на которых персонажи отыщут дополнительные записи. Это крайне важные с Акамара в головной офис «ДИ» на Новом Сиртисе, в которых Сантэус обсуждает несколько возможностей для получения громадных источников на Акамаре. Одна из этих возможностей – названная операцией «Удар в спину» – привлекает использование наёмников с целью нанесения максимального экономического урона кому-то, кого он называет «субъектом», приведя того к финансовому кризису, «выход» из которого может предложить «ДИ». «Удар в спину», как следует из компьютерных записей, обеспечивает, по мнению Сантэуса, наискорейший способ получить доступ к «активам» и напоминает, что нестабильность политики в марке Хаос обеспечивает для «ДИ» достаточную защиту. Для игровых персонажей должно быть ясно, что «субъект» из данного сообщения – это барон Бринд, а «активы» – это южные земли семьи Бриндов.

Как только в руках персонажей окажутся копии информации, они могут покинуть офис и вернуться в имение Бриндов. Разумеется, они должны сделать это прежде, чем появится какая-нибудь охрана или подкрепление.



РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Что бы они ни делали, персонажи должны унести добытую информацию, понеся минимальные потери в личном составе. Самое главное – в какие личные кабинеты решат пробраться персонажи сначала? Если игроки решат проникнуть в одно из имений враждебных баронов, охрана должна быть слабее и неряшливее, что позволит им быстро проникнуть и быстро обнаружить любое доказательство или его отсутствие. Помните, что Лангдоны не участвуют в заговоре, а барон Стевенс знает, что случилось, но держит это в тайне, чтобы позднее использовать это для шантажа.

Обнаружение двух этих фактов в их кабинетах направит персонажей обратно в офис «ДИ» в Гуссе.

В этот момент крупнейшей опасностью является неожиданная встреча с местными представителями, которые либо сами поднимут тревогу, либо позовут кого-нибудь на помощь. Персонажи должны проникнуть незаметно, поскольку любая перестрелка наверняка будет иметь последствия. Особенно вероятно это в офисе «Джонстон индастриз», но если персонажи заполучат необходимое доказательство, вся эта тревога не остановит барона Бринда от мести.

ВЕРНОЕ ДЕЛО

Игровые персонажи успешно добыли сведения, объясняющие неуместное вмешательство «Джонстон индастриз» в политические дела на Акамаре и раскрывающие стремления этой корпорации получить контроль над ценными источниками. После своего возвращения к Бринду с этой информацией их попросят задержаться до тех пор, пока не пройдут быстрые – и весьма широко оповещаемые – правительственные слушания против «Джонстон индастриз». В конце концов Сантэус и «ДИ» проиграют, их вынудят возместить урон в объёмах, установленным правительством.

В ходе слушания персонажей могут допросить как свидетелей, но никакое судебное преследование не поколебит правительство вынести своё решение. Ко тому, когда времени персонажи будут готовы покинуть Акамар, они услышат, что из-за разразившегося скандала «ДИ» может вскоре закрыть своё местное представительство. Это слух приведёт к смешанной реакции у тех местных жителей, которые понимают, что потеряют коррумпированный, но очень прибыльный источник работы и дохода. В то же самое время семья Бриндов начнёт сложный процесс восстановления.

За усилия персонажей благодарный барон Бринд оплатит им стоимость работы за полные 3 месяца (независимо от того, справятся они с заданием или нет), плюс бонус в 10.000 С-банкнот за каждого игрока. Как последнюю награду за прекрасно выполненную работу персонажи получают в своё распоряжение шаттл *Саманта* для переброски к любому коммерческому «прыгуну», находящемуся в системе.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ТРУДНОСТИ

Большинство сведений, необходимых гейм-мастеру для успешного течения приключения, включено в текст каждого эпизода и события. Конечно, закон Мерфи и внутреннее чувство всегда говорят, что наверняка будут какие-нибудь проблемы. Нижеизложенные советы помогут гейм-мастеру быстро преодолеть наиболее распространённые трудности.

Потеря зацепок

Поскольку это приключение продвигается на основе расследования, *Операция «Удар в спину»* требует, чтобы персонажи были готовы к неожиданностям и замечали все типы зацепок. В конце каждой главы, в секции *Разбор затруднений*, приводятся те критические моменты, когда персонажи должны следовать определённым путём, но иногда персонажи пропускают эту важную информацию. Если это случилось, гейм-мастер может использовать Озборна – проводника персонажей по ходу большей части приключения – для советов, как отыскать тот

или иной жизненно важный факт, или что сделать, чтобы отыскать его самостоятельно.

Серьёзное ранение или гибель

Подобно стартовым приключениям в предыдущих Руководствах, *Операция «Удар в спину»* изобилует моментами, когда персонажи могут погибнуть. Хотя гибель персонажа – крайне неприятное событие, природа этого приключения не позволяет провести вербовку нужного человека по ходу расследования. Поэтому гейм-мастер должен очень тщательно подходить к каждой неожиданной встрече, в которой персонажи могут уцелеть. Если это невозможно, то гейм-мастер должен оставить доступными традиционные средства спасения жизней игровых персонажей от неожиданной смерти.

Однако следует помнить, что тайные операции являются опасными по своей сути и что даже малозначимая миссия вроде этой может привести к гибели. Очень заманчиво часто спасать персонажей, но гейм-мастер не должен смягчать опасности этого приключения. Вместо этого команда должна учиться на своих ошибках, и если это потребует жизней нескольких из них – значит, так и должно быть.

Замена оборудования

Для персонажей, испытывающих затруднения с оборудованием, *Операция «Удар в спину»* предоставляет обширные возможности для подбора необходимого оборудования на своё усмотрение – от магазинов в Гарлехе на Аутриче до самых мрачных «чёрных рынков» в Цюань Ло на Флетчере. Персонажи, лишённые этого из-за удалённости от этих мест, также могут отыскать некоторое оборудование через Проверку соответствующей Мудрости Улиц/Марка Хаос (TN 15). Доброжелательный местный житель может указать им на ближайший нужный им источник, хотя доступность такого оборудования всегда зависит от того, насколько оно важно для миссии. Более подробную информацию, касающуюся «чёрного рынка», смотрите на стр.131-132, *СВТ:RPG*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Не все «висячие концы» *Операции «Удар в спину»* обязательно приведут к её завершению. Они дают гейм-мастеру превосходную возможность на основе уже имеющейся кампании скомпоновать свои собственные приключения. Наиболее вероятные из них приведены ниже – как возможные мостики к следующим приключениям персонажей.

Месть

Если игроки направляются на Флетчер, очень велика вероятность того, что они окажутся там в плотном кольце «Слова Блейка». Если после боя с персонажами уцелеют какие-нибудь блейкистские агенты, они наверняка захотят отомстить своим обидчикам. Гораздо важнее другое – они уверены в том, что персонажи знают то, что они знать не должны. Блейкистские агенты умело подготовят заявку, в которой пообещают щедрую награду любому, кто сумеет взять игроков в плен или убить их, а это обещает серьёзную охоту за ними.

Всё это применимо и к «Джонстон индастриз», крупной оборонной корпорации со связями в правительстве Федеративных Солнц. Опозоренная раскрытием своими беспринципными махинациями на Акамаре и последующим скандалом, эта компания может попытаться отомстить за свою неудачу, напав на игроков в более позднее время.

Возвращение на Акамар

Неприятности на Акамаре – только лишь начало. Игровые персонажи помогли разрешить спор между мелкой знатью, дравшейся за залежи титановой руды, но наибольшая опасность исходит от «Слова Блейка», чьи оперативники даже сейчас втираются в доверие к центральному правительству. В условиях вакуума власти, образовавшегося после раскрытия персонажами сведений, дискредитирующих тех, кто был тесно связан с «Джонстон индастриз» – включая и семью Стевенсов, – «Слово Блейка» увидело возможность расширить своё влияние. Барон Бринд может вновь нанять персонажей для расследования этого предположения во имя сохранения суверенитета Акамара, или же блейкисты, уже находящиеся на планете, могут начать охоту на персонажей. В последнем случае оперативники «Слова Блейка» могут или стремиться к контакту с персонажами с целью обеспечения своего влияния на планете (позабыв о фиаско на Флетчере, если это было), или же с целью заставить их замолчать о том, что они уже знают.

С точки зрения Булерика...

Если персонажи сумеют вывезти Джесси Булерика живым с Флетчера, у них в руках оказывается возможность получения дополнительной премии, поскольку Булерик, за голову которого назначена награда (3.000 С-банкнот за живого и 2.000 за мёртвого), по-прежнему разыскивается КНСН на Аутриче.

Если доставить его на Аутрич, это приведёт к столкновению игроков с Булериком и его друзьями из «Бандитов с большой дороги», которые могут оказаться гораздо опаснее, чем это кажется на первый взгляд. Булерик, избавившись от угрозы неминуемой смерти от рук «Слова Блейка», может попытаться вырваться из-под опеки игроков или даже отважиться на попытку бегства. Даже если этого не произойдёт, или если персонажи перехватят его прежде, чем он уйдёт далеко, публичный суд над ним на Аутриче привлечёт внимание «Слова Блейка», которое попытается закончить то, что было начато на Флетчере.

НАГРАДЫ

В конце этого приключения персонажи должны получить очки опыта – за действия, выполняемые ими по ходу приключения. Гейм-мастера должны руководствоваться при этом правилами *Наград* со стр.208, *CBT:RPG*, классифицируя каждую пройденную главу как цель миссии. Если персонажи также спасут Булерика от «Слова Блейка» и увезут его на Акамар, они могут получить дополнительный бонус за успех и этой миссии. Они могут получить бонусы и за доставку Булерика на Аутрич, где он предстанет перед судом за преступления, совершённые его подразделением на Генуе.

РАССЛЕДОВАНИЕ

В этой секции представлены все подходящие фоновые данные для всего того, что окружает персонажей, и недавние события, которые могут понадобиться для ознакомления или упрощения подачи сведений по ходу приключения.

АКАМАР

Находясь далеко от своего солнца, Акамар – планета, где на большей части земли практически постоянно господствует зима, и лишь крупный экваториальный континент Катенга подходит для проживания. Первые поселенцы на этой планете кормились в основном за счёт богатых жил драгоценных металлов, включая золото и серебро, а также промышленных металлов – вроде титана и никеля, – имевшихся как на самой планете, так и в местном астероидном поясе Иллюдиан. Эти ценные источники на века сделали систему Акамара бриллиантом в короне Конфедерации Капеллы. С целью упрочения своего влияния, правительство Ляо выделяло львиную долю прибылей от торговли золотом и серебром местной знати. Однако после 4-й Наследной войны торговое сословие Акамара – крайне недовольное таким положением – после недолгого членства в Тиконовской свободной республике проголосовало за присоединение к Федеративному Содружеству, которое вскоре развалилось. При Содружестве средний класс Акамара процветал, и большинству знати пришлось поглубже запрятать свою любовь к Ляо и выжидать время.

Когда в 3057 году Дома Марика и Ляо начали операцию «Гуэрреро», знать Акамара присоединилась к капелланским агентам, посланным для дестабилизации правительства и развала местного игрушечного гарнизона. Торговое сословие, во главе с серебряным магнатом, убеждённым сторонником ФедСолнц, сформировало Вольную гильдию акамарских торговцев с целью противостоять знати, и купило «Тигровых акул», наёмное подразделение, с той же целью. Последующее сражение разрушило на планет всё центральное правительство, поскольку обе стороны не щадили друг друга. На некоторое время планета превратилась в союз разбросанных городов-государств, в которых немногочисленная знать и администраторы боролись за власть над прилежащими районами.

Акамар стремительно проваливался в пропасть хаоса, когда «Дженерал моторс» с Катилы и «Джонстон индастриз» с Нового Сиртиса выступили единым фронтом, начав операцию «Стилетто», предприятие с опрой на наёмников, нацеленное на восстановление на Акамаре и на близлежащей Генуе стабильного (и процветающего) правительства. Захватив главные города Гусс и Флат, а также планетарную столицу Кальсаг, корпоративно-наёмнические войска утомили многочисленные фракции и помогли построить новое правительство, гарантировавшее планете стабильную автономию и сохранение торговых маршрутов открытыми.

Однако в тех боях приняли участие не вся знать Акамара и не всё местное население. Поселенцы внутренних равнин вдоль экватора, где погода была самой мягкой, а индустрия горной добычи металлов процветала, превратились в островки спокойствия посреди хаоса. Погода была мягкой, почвы – богатыми, а местные небольшие агрикультурные сообщества были готовы торговать со всеми, независимо от принадлежности покупателей. Поскольку экономика Акамара была обязана своим существованием преимущественно этим районам и поскольку никто из знатных семей или глав торговцев этого региона не располагали сколь-нибудь серьёзным военным оборудованием, эти удалённые земли во время сражений оказались нетронутыми. Этот регион контролировали семьи Бриндов, Лангдонов и Стевенсов.

АУТРИЧ

Аутрич – мир наёмников, эта планета была заселена в 2100-х гг. терранскими колонистами, привлечёнными сюда тёплым климатом, похотной землёй и обильными натуральными источниками. В первые годы Аутрич был известен как агрикультурный экспортёр, но после того, как планета в 2704 году оказалась местом проведения Военной Олимпиады Звёздной Лиги, основным источником доходов планеты стал туризм. После развала Звёздной Лиги и более чем 200 лет последующего капелланского правления туризм и экономика Аутрича находились в упадке, пока в ходе 4-й Наследной войны планета не была захвачена Федеративным Содружеством.

В качестве награды «Волчьим Драгунам» за их службу в той войне принц Ганс Дэвион подарил им планету Аутрич. Усилия «Драгун» восстановить загнивающую планету вскоре оправдали себя – произошёл резкий подъём экономики и развития, и этот мир превратился в новый центр наёмной торговли, затмивший даже Галатею, – в так называемую Звезду Наёмников. Находящийся на континенте Ромул, столичный город Аутрича, Гарлех, является местом нахождения прославленного Зала Найма, привлекая сюда и туристов, и наёмников, став для них местом встреч и устройства бизнеса. Этот город также является домом Комиссии по надзору и сотрудничеству с наёмниками (КНСН), которая следит за честностью наёмной торговли по всей Внутренней Сфере. Помимо этого, Аутрич также является домом для немалого количества военных промышленных комплексов, включая и завод «ДМ Блэкуэлл» на Реме, другом континенте Аутрича.

Аутрич имеет мощную оборону, на планете постоянно располагаются основные силы 5-и полных элитных полков «Драгун», а на орбите находятся основные силы военно-космических активов «Драгун», во главе которых стоит мощная и грозная орбитальная станция «Циклоп I». Эти средства обороны и грозная репутация хозяев планеты уберегли Аутрич от хаоса, возникшего после 3057 года (хотя это и не остановило Конфедерацию Капеллы, объявившей эту планету «независимым баронством»). А всплеск боевых столкновений по всей марке привёл к бешеному спросу на услуги наёмников, и планету наводили сотни местных лидеров, стремящихся заполучить те или иные войска.

Оборотной стороной всей этой деятельности является резко выраженный рост так называемых темптаунцев. Эти разорившиеся наёмники из многочисленных формирований, разбитых в ходе недавних сражений, сумевшие лишь наскрести денег на обратный путь на Аутрич, поскольку денег у них больше нет никаких, а их надежды на дальнейшее процветание рухнули. Всего за несколько последних месяцев число этих разорённых воинов резко выросло, и сейчас их можно встретить практически в любом баре, ресторане и аллее Гарлеха как грозное предупреждение о цене провала.

ФЛЕТЧЕР

Плотная атмосфера Флетчера и постоянная облачность являются источниками сырости и промозглости этой планеты. Будучи в лучшие свои времена владением Теранской Гегемонии, Флетчер стал промышленным «мотором», здесь находилось несколько заводов по выпуску вооружений, включая «СтарКорп индастриз», «Калетра файтерс», «Йельм уэпнс» и «Флейм тек». Планета была не менее важна и как место ссылки многочисленных капелланских

канцлеров, начиная с Алейши Ляо, автора Аресских конвенций, проторившей дорогу сюда ещё с тех времён, когда у власти была Гегемония.

Во время Наследных войн практически вся тяжёлая промышленность Флетчера была уничтожена, и ко времени включения этой планеты в состав Федеративных Солнц планета превратилась в мрачный, самодостаточный, унылый мир. Едва защищённый гарнизоном после завоевания, Флетчер благодаря усилиям «Чжаньчжэн де гуан», пытавшегося во время вторжения Марика-Ляо в 3057 году захватить планету без какой-либо поддержки, превратился в средоточие преступной деятельности.

В боях против слабосильных защитников правительства и ляоистские партизаны, и войска милиции были практически уничтожены, центральная власть рухнула, отрезав города по всей планете друг от друга, а также случайно была уничтожена местная ГИГ-станция. Спустя десятилетие КомСтар и «Слово Блейка» до сих пор восстанавливают межзвёздный контакт с Флетчером, а посетители, проезжающие через эту планету, говорят, что планета разделена на полунезависимые города-государства, в которых правит оружие. Профедсоводская милиция по-прежнему утверждает, что имеет некоторую власть над столичным городом Ройс, но город находится в окружении земель, не подчиняющихся никаким законам, где правят пираты на Мехах, разорившиеся наёмники и даже (как утверждают) элементы «Слова Блейка».

«ДЖОНСТОН ИНДАСТРИЗ»

«Джонстон индастриз» – одна из крупнейших военных корпораций Федеративных Солнц, выпускающая практически всю линейку продукции – от традиционных транспортных средств до БэтлМехов и новейших ОмниИстребителей *Dagger*. Первоначально корпорация располагалась на Аддиксе, возникнув на остатках производственного завода «Таукенские оружейные системы» бывшей Звёздной Лиги. Ко времени 4-й Наследной войны корпорация переместила свой головной офис на Новый Сиртис, столицу марки Капеллы, где также открыла и несколько новых заводов.

После войны «Джонстон индастриз» и другие местные промышленные кампании получили доступ к ценным источникам на бывших капелланских мирах, включая и Акамар, который стал главным источником промышленных металлов военного назначения – вроде титана и алюминия. Когда во время наступления Марика-Ляо в 3057 года власть рухнула, «Джонстон индастриз», объединив усилия с «Дженерл моторс» с Катилы, решила восстановить порядок и торговлю с некоторыми из своих ключевых поставщиков. Военная операция, во главе которой встали войска службы безопасности при поддержке мелких наёмных групп, была названа «Операция «Стилетто»», именно она и принесла мир на измотанные войной Акамар и близлежащую Геную.

После «Стилетто» «ДМ» вывела свои охранные войска, оставив здесь лишь небольшой представительский офис, занимавшийся преимущественно местными делами. В противовес этому, «ДИ» решила установить в городе Гусс региональный офис. Из этого офиса «ДИ» начала устанавливать более неформальные контакты с жителями Акамара, и частенько давала советы планетарному правительству в сфере промышленного развития. Главный интерес «ДИ», конечно, заключался в открытии дополнительных шахт.

Несколько разработок, или частично, или полностью принадлежащих компании, до сих пор существуют на Акамаре, некоторые из них расположены далеко в полярных пустошах планеты.

ДОМ БРИНДОВ

Дом Бриндов – один из горстки знатных семей, контролирующих узкие полосы плодородных, пахотных земель на Акамаре. Из этих семей Бринды исторически наибольшую выгоду получали от сезонных урожаев – тех, которые выпадают на зимние месяцы, – и круглогодичных посевных площадей в агрикуполах. Хотя Бринды, подобно всей знати Акамара, доминируют на планете ещё со времён капелланского правления в эпоху его расцвета, они никогда не занимались горнодобывающей промышленностью, подавляющей долей в экономике планеты. Как результат, их прибыли были ниже, а сопутствующая этому пропасть между бедностью и богатством во владениях Бриндов была гораздо уже. Вдобавок семья Бриндов крайне редко подавляла в своих владениях волю местных жителей, а этого местные фермеры никогда не забывают.

По этим причинам, когда Акамар стал частью Федеративного Содружества, Дом Бриндов почти не пострадал от этого экономически или политически. Даже когда вторжение Марика-Ляо нарушило мир и процветание планеты, Бринды и их фермеры отделались, что называется, «мелкими ушибами». Именно это и является гордостью семьи Бриндов, чьи члены гораздо ближе к обычным людям, чем их соседи.

Земельные владения семьи Бриндов – это громадное, неправильного треугольника в плане пространство наиболее плодородных почв Акамара. Их территории раскинулись на 1.400 км² и включают в себя три небольших города: Жюстен и Лопец на севере и Страанд на юге. Вблизи Жюстена находится феодальное поместье Бриндов, а также частный космопорт, принадлежащий этой семье, достаточно крупный, чтобы вместить переоборудованный шаттл *Саманата* класса *Ярость/Fury*. Бринды также владеют одним «прыгуном» *Даниэль Бринд* класса *Разведчик/Scout*.

ДОМ ЛАНГДОНОВ

Земли Дома Лангдонов находятся к востоку от земельных владений Бриндов. Появившись здесь почти на 50 лет раньше Бриндов, Лангдоны были в числе наиболее видных представителей знати Акамара, небольшое время являясь лидером всей агрикультурной сферы планеты. Однако века капелланского правления постепенно роняли престиж этой семьи, т.к. все её члены неоднократно становились объектами частых ляоистских чисток. В итоге род Лангдонов сильно иссяк, а также внушило им глубокий страх перед Конфедерацией. Когда Акамар стал частью Федеративного Содружества, весь Дом Лангдонов с обличением перевёл дух.

Подобно большинству агрознати Акамара, фортуна Дома Лангдонов не отвернулась от них, когда планета присоединилась к Содружеству, и Лангдоны также оказались избавленными от самых плохих последствий вторжения Марика-Ляо 3057 года. Тем не менее, Лангдоны в тот момент встали на сторону остальной акамарской знати, боровшейся во имя Дома Ляо, надеясь в качестве награды за это получить ценные земли с шахтами во внутренних областях планеты. Однако операция «Стилетто» положила конец мечтам Лангдонов, пока «Джонстон индастриз»

не обнаружила титановую жилу, проходившую через территорию Лангдонов.

Семья Лангдонов контролирует регион неправильной прямоугольной формы к востоку от Бриндов, общая площадь этой земли составляет примерно 1.300 км². В этом регионе имеется два небольших города, Аллистон и Гранж, они оба поддерживают фермерскую индустрию, напоминающую бриндовскую. Помимо этих активов, Лангдоны владеют единственным копьём устаревших АгроМехов. Имение Лангдонов находится в предместьях Аллистона.

ДОМ СТЕВЕНСОВ

Дом Стевенсов граничит с земельными владениями Бриндов на западе. Более молодая, чем Бринды или Лангдоны, эта семья оказалась на виду после того, как в ходе капелланских чисток были уничтожены предыдущие владельцы их земель, семья Цзян-Се. Глава семьи Стевенсов в то время, Роджер Стевенс, получил агрикультурные земельные владения от канцлера Максимилиана Ляо в знак признательности его преданной службы Дому Ляо. Известный своей преданностью Конфедерации, клан Стевенсов пострадал от неразберихи после аннексии Акамара Федеративным Содружеством.

Хотя поначалу эти политические перемены поставили их в безвыходное положение, семья Стевенсов в правление ФедСода сумела вернуть себе некоторое бывшее уважение и решила не рисковать своими достижениями, когда остальная знать Акамара объединилась с целью возвращения под капелланское правление. Более того – когда «Джонстон индастриз» и «Дженерал моторс» начали операцию «Стилетто», семья Стевенсов стала оказывать помощь профсоюзам, ротам, состоявшим из добровольцев охраны владения. Вскоре после этого барон Гаркурт Стевенс начал добиваться расположения мощных промышленников, стремясь получить права на горную разработку на своих землях, но этот план вызвал некоторый спор, поскольку угрожал лишить Акамар почти десятой части всех посевных площадей.

Земельное владение Стевенсов – это треугольный в плане регион, на западе его подпирают Бринды, общая площадь земель – примерно 1.000 км². В этой области имеется 3 небольших городка – Ингата, Нан-це и Синья, – которые поддерживают группу купольных агриплексов, находящихся преимущественно на севере. Клан Стевенсов поддерживает аэрокосмический порт, который – хотя и слишком мал, чтобы принимать шаттлы, – обслуживает коммерческие авиалинии и даже – изредка – военные воздушные аппараты. Имение Стевенсов находится непосредственно около Нан-це.

ПОДБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

В этой секции представлены обзоры и статистика *CBT:RPG* для главных неигровых персонажей (НИПов).

ДЖОРДЖ В. САНТЭУС

С лёгкой усмешкой, с пронзительным взглядом, с ухоженными, зачёсываемыми назад волосами и в безукоризненном сером костюме, Джордж Сантэус – образчик корпоративной «акулы». В разговоре он обаятелен, невольно располагает к себе, складывается такое впечатление, будто ему абсолютно не важна социальная среда, в которой он окажется, – от зала заседаний совета директоров фирмы до обеденного зала.

Его амбициозный и безжалостный подход к бизнесу – «пленных не брать» – принёс ему пост вице-президента в новом офисе «Джонстон индастриз» на Акамаре, но он не намерен останавливаться на достигнутом. Вербовка наёмников для разграбления имущества семьи Бриндов таким образом, чтобы его компания получила доступ к скрытым на их территории титановым жилам, – всего один пример того, как далеко пойдёт этот человек, лишь бы получить выгоду и продолжить свою карьеру.

Атрибуты

STR 4 WIL 7
BOD 4 CHA 5
DEX 6 EDG 5
RFL 6 SOC 3
INT 6 Движение 10/20/40

Черты

Привлекательность
Плохая Репутация/Новый Сиртис
Общительность
Терпеливость
Обширные Связи (2)/«Джонстон индастриз»

Навыки

Действие +3
Административность +4
Бюрократизм/Корпорация +4
Быстрый Разговор +4
Военные Искусства/Айкидо +2

- **Уловка айкидо** [+4 к TN противника, не наносите ему никакого повреждения; если игрок выигрывает этот раунд боя, противник теряет сознание]
- **Бросок** [-2 к TN противника, не наносите ему никакого повреждения; если игрок выигрывает этот раунд боя, противник теряет сознание]

Переговоры +6
Восприятие +4
Пилот/Ховер +1
Пистолеты +2

Оборудование

Карманный лазерный пистолет [4•2D6; 10/22/50/120; 3 единицы энергии/выстрел (2 микроэнергоэлемента)]
Микрокоммуникатор, гражданский
Блокнот (Noteputer)
Карманный дешифровщик

БАРОН ГАРКУРТ СТЕВЕНС

Хотя он предпочитает говорить тихо, ничего другого «несерьёзного» в главе семьи Стевенсов нет. Его рост – почти 2 метра, а рельефно проступающие мускулы говорят о его любви к физической культуре и военным искусствам. Имея командирский взор и нося различные регалии, Стевенс легко может сойти за офицера славных дней Федеративного Содружества. Внутри Стевенс ещё жёстче, чем кажется. Авантюрист, стремящийся избежать жизни простого землевладельца, он ухватился за шанс нажить капитал на титановой руде, найденной в этом регионе, но был сокрушён, узнав, что основные залежи руды находятся на территории его ненавистного соседа, Родерика Бринда. По-прежнему надеясь заполучить контроль над жилой и извлечь из этого выгоду, он

быстро разузнал о плане Сантэуса нанять «Бандитов с большой дороги» и втайне надеется на их успех, поскольку позднее он сможет шантажировать этим Сантэуса.

Атрибуты

STR 6 WIL 6
BOD 7 CHA 5
DEX 6 EDG 4
RFL 6 SOC 4
INT 6 Движение 12/22/44

Черты

Здоровяк
Упрямство
Плохая Репутация/Новый Сиртис
Обширные Связи (2)/Акамар

Навыки

Административность +4
Ножи +2
Бюрократизм/Акамар +4
Быстрый Разговор +2
Военные Искусства/Воинственность +3

- **Выматывание** [Получаете 1 Усталость, добавляете 2D6 повреждений]
- **Удар по шее** [TN попадания + RFL цели и наивысший бонус Навыка Военные Искусства; в случае успеха противник должен сделать Проверку Нокаута]
- **Толчок** [TN попадания +2; в случае успеха противник теряет сознание]

Переговоры +5
Восприятие +3
Пилот/Колёсные +0
Пистолеты +2

Оборудование

Игольчатый пистолет [1•5D6; 2/6/12/20; 10 выстрелов (2 магазина)]
Микрокоммуникатор, военный
Карманный дешифровщик

БАРОН ТЕРЕНС ЛАНГДОН

Приземистый, с пышной бородой, с лысиной и предпочитающий изысканные одежды, барон Лангдон выглядит скорее как актёр театра, нежели глава знатной семьи. Однако облик Лангдона – лишь часть того фасада, который он выстроил вокруг себя; он даже допускает глупости, лишь бы не раскрывать перед собеседником свои громадные возможности. Неоднократно он был замешан в византийской политике и в играх мощных корпораций, правящих Акамаром, выступая в них как высокомерный хвостун. Он до сих пор предпочитает говорить обтекаемо, пытаясь – зачастую неудачно – найти себе союзников среди другой знати. Обнаружение в его земельных владениях титана заставило «Джонстон индастриз» обратить на него внимание, корпорация решила не обращать внимания на его неудачные выходки, лишь бы заключить выгодную сделку. Однако этот успех не успокоил его, т.к. Лангдон уверен, что он сможет своим обаянием и практичностью заполучить дополнительные источники в земельных владениях барона Бринда, который не знает, чем он обладает.

Атрибуты

STR 5 WIL 5
BOD 5 CHA 4
DEX 6 EDG 7
RFL 6 SOC 4
INT 5 Движение 11/21/42

Черты

Причуда/Высокомерие
Обширные Связи (2)/Акамар

Навыки

Административность +4
Ножи +1
Бюрократизм/Акамар +3
Быстрый Разговор +0
Переговоры +3
Восприятие +1
Пилот/Колёсные +0
Пистолеты +1

Оборудование

Микрокоммуникатор, гражданский
Блокнот (Noteputer)

Черты

Причуда/Благородство
Обширные Связи (2)/Акамар

Навыки

Административность +5
Ножи +2
Бюрократизм/Акамар +4
Быстрый Разговор +0
Переговоры +5
Восприятие +3
Пилот/Колёсные +1
Пистолеты +2

Оборудование

Микрокоммуникатор, гражданский
Блокнот (Noteputer)

БАРОН РОДЕРИК БРИНД

Родерик Бринд — темноволосый мужчина в возрасте где-то конца четвёртого десятка. Он редко повышает голос — даже во гневе — и предпочитает больше показывать личный пример, чем командовать. Он гордится тем, что его семья всегда честно поступает с людьми, которые живут на их землях, и крепко дружит с местными фермерами Акамара, идущих в ногу со временем, которых он считает вымирающим сортом людей. Он выступает против расширения промышленных концернов за счёт не очень обширных плодородных почв планеты, веря, что избыточная горная разработка в конце концов лишит Акамар независимости. Бринд также непоколебимо верит в правосудие и намерен представить перед судом виновника с как можно меньшими потерями. После потери старшей дочери во время нападения «Бандитов» это стремление к справедливости лишь усилилось.



Атрибуты

STR 6 WIL 6
BOD 5 CHA 5
DEX 6 EDG 4
RFL 6 SOC 4
INT 7 Движение 12/22/44



ТЕНЕВЫЕ ВОИНЫ

Космическая армада медленно принимала нужную форму, растянувшись на сотни миллионов километров над эллиптической плоскостью звезды; целевая планета не имела армии, чтобы остановить массированное вторжение с применением БатлМехов, которое вот-вот начнётся. Вместо этого по направлению к своим целям медленно маневрировала горстка людей в замаскированных герметичных полимерных мешках. После присоединения к кораблям они прорезали дыры в их корпусах и устремились к хрупким модулям

Керни-Фушиды, который и делает возможным межзвёздные путешествия. Зная, что единственным исходом для них будет смерть, эти люди вывели из строя флот, прервав вторжение ещё до его начала, изменив ход истории. Они - тайные оперативники.

Руководство по тайным операциям предоставляет подробную информацию обо всех разведывательных агентствах Вселенной **BattleTech**. Вдобавок сюда включены обширные Жизненные пути, охватывающие их все - от ЭУКД, "Лознгрин" и "Валькирии" до партизан.

Наконец, новое специальное шпионское снаряжение, правила кампании и отдельное приключение предоставляют как игрокам, так и гейм-мастерам всю информацию и инструменты, необходимые для входа в тайный мир специальных операций.

Для использования с
Классической **BattleTech®**
РИ Классической **BattleTech™**

WIZKIDS

**РУССКАЯ ЛИГА
BATTLETECH**

BattleTech®, Мех®, БатлМех® и МехВоин® зарегистрированные торговые марки корпорации FASA.
Руководство по Тайным операциям™ зарегистрированная торговая марка корпорации WizKids.
Все права на копию © 2005 Компания ВизКидс LLC. Все права зарегистрированы.