

КЛАССИЧЕСКАЯ
БАТТЛТЕСН[®]
ВОЙНЫ ЗА НАСЛЕДИЕ[™]

ТЕХНИЧЕСКОЕ[™]
ОПИСАНИЕ



3

0

2

5

WIZKIDS



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4	Кинтаро	82	ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА	164
ЛЕГКИЕ МЕХИ	6	Скорпион	84	Бумебранг	166
Локуст	8	Шэдоу Хок	86	Свифт Уинд	168
Меркурий	10	Волверин	88	J-27	170
Стингер	12	ТЯЖЕЛЫЕ МЕХИ	90	ПАХГ	172
Торн	14	Чемпион	92	Пакрэт	174
Уосп	16	Дракон	94	Мобильный ПШ	176
Коммандо	18	Ланселот	96	Хладо Трак	178
Мангуст	20	Острок	98	Роммель / Паттон	180
Гермес	22	Остсол	100	Фон Лукнер	182
Гусар	24	Квикдроу	102	Лонг Том	184
Джавелин	26	Райфлман	104	АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ СУДА	186
Спайдер	28	Бомбардир	106	Сейдлиц	188
УрбанМех	30	Катапульта	108	Чита	190
Валькирия	32	Крусайдер	110	Траш	192
Файрстартер	34	Экстерминатор	112	Спэрроухок	194
Дженнер	36	Ягермех	114	Шологар	196
Остскаут	38	Тандерболт	116	Корсар	198
Пантера	40	Арчер	118	Транзит	200
СРЕДНИЕ МЕХИ	42	Грасхоппер	120	Стингер	202
Ассасин	44	Гильотина	122	Люцифер	204
Цикада	46	Вархаммер	124	Шилона	206
Клинт	48	Блэк Найт	126	Трансгрессор	208
Гермес II	50	Флэшмен	128	Слейер	210
Сентинел	52	Мародер	130	Чиппева	212
Вулкан	54	Орион	132	Риевер	214
Уитуорт	56	ШТУРМОВЫЕ МЕХИ	134	Штука	216
Блэкджек	58	Авесом	136	ШАТТЛЫ	218
Хэтчетман	60	Чарджер	138	Леопард	219
Феникс Хок	62	Голиаф	140	Юнион	222
Виндикатор	64	Таг	142	Оверлорд	224
Уиверн	66	Виктор	144	УКАЗАТЕЛЬ	226
Центурион	68	Зевс	146		
Краб	70	Батлмастер	148		
Энфорсер	72	Крокет	150		
Хэнчбек	74	Сталкер	152		
Требушет	76	Циклоп	154		
Дерфиш	78	Хайлендер	156		
Гриффон	80	Банши	158		
		Атлас	160		
		Кинг Краб	162		

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ: 3025 ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ РЕДАКЦИЯ

Описания

Блейн Л. Парду
Бой Ф. Петерсен, мл
Энтони Прайор
Дейл Л. Кемпер
Шон Дункан

Параметры BattleTech

Л.Р. Бач Липер
Л. Росс Бабкок III
Джордан К. Вэйсман
Форест Браун
Кевин Штейн

Редакционная группа

Главный редактор
Л. Росс Бабкок III
Помощник редактора
Донна Ипполито
Редактор
Тодд Хуттел

Производственная группа

Главный художник
Дана Кнутсон
Управляющие производством
Джордан К. Вэйсман
Карен Вандер Мей
Разработчик графики
Джордан К. Вейсман
Обложка

Дана Кнутсон

Иллюстрации

Дуейн Луз
Девид Р. Дейтрик

Набор

Тара Галлахер

Размещение

Тара Галлахер
Дана Кнутсон
Тодд Ф. Марш
Джон Тайлк

Дополнительная помощь

Дейв Уайли
Л.Р. Бач Липер
Клер В. Хесс

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ: 3025 ПЕРЕСМОТРЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

Материалы из ТО:2750

Клер В. Хесс
Дейл Л. Кемпер
Джим Лонг
Блейн Л. Парду
Бой Ф. Петерсен, мл

Дополнительные материалы

Сэм Льюис
Филлип Дж. ДеЛука

Разработчик линии BattleTech

Брайен Нистул
Разработка
Брайен Нистул
Рендалл Н. Биллс

Редакционная группа

Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Редакторы связей
Дайана Пайрон-Джелман
Роб Круз

Помощник редакторов

Карен Стенж

Производственная группа

Главный художник
Джим Нелсен

Обложка

Дуг Чаффи

Иллюстрации

Джоел Биске
Девид Р. Дейтрик
Леон Гор
Кевин Лонг
Дуейн Луз
Бред МакДевитт
Майк Нилсен

Верстка

Джон Брайдгрум

Группа перевода

Глава

Петр «Питон» Шевцов

Переводчик

Константин «КонстК» Кривоногов
Денис Петрунин

Редактор

Андрей Е. Кувшинов

Верстка

ЭшТри



РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH
2003



BATTLETECH®, MECH®, BATLMEX®, и MECHVOIN® зарегистрированные торговые марки корпорации FASA. Классическая BATTLETECH ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ: 3025™ торговая марка корпорации FASA. Право на копию © 2003 Компания WizKids LLC. Все права зарегистрированы.

НОВОЕ
СООБЩЕНИЯ

ОТПРАВИТЬ

СОХРАНИТЬ

ОТМЕНИТЬ

УДАЛИТЬ

Являясь последним из серии руководств, описывающих оборудование и материалы войн Внутренней Сферы, этот том фокусируется на БатлМехах, главном оружии Войн за Наследие. В него включены обзоры и общие исторические справки по тридцати пяти Мехам различных классов, а также добавлены описания двадцати самых популярных БатлМехов периода Войн за Наследие, которые в связи с производственными проблемами выпали из предыдущего издания и описания двадцати БатлМехов времен Звездной Лиги. Хотя целью данной книги не является описание каждой известной военной машины, этот том включает большинство основных классов и моделей аэрокосмических истребителей, транспортных кораблей и передвижных средств, использующихся на данный момент.

Техническое описание: 3025 не подразумевает того, что его необходимо прочитать от корки до корки за один присест, оно является источником для консультации при возникновении необходимости в оной. Механизмы объединены в главы, в зависимости от класса, что позволяет быстро и легко находить необходимую информацию. Для каждого Механизма в данном руководстве перечислены производители основных компонентов, на ряду с их полными боевыми характеристиками.

Хотя составители данной книги постарались наполнить ее полными и точными сведениями, не вся информация может быть абсолютно верной в наше время войн и упадка технологий. Более того, Лорды-Наследники имеют обыкновение хранить как можно больше данных в секрете от других, для получения возможного военного превосходства. Эти факторы в слиянии с тем, что большинство информации в этой книге было собрано из весьма пристрастных источников всего населенного пространства, могут быть весьма двусмысленны или даже противоречивы. Составители сделали все возможное, чтобы исключить всяческие выдумки и преувеличения, но без сомнения ясно, что некоторые из них все же остались.

- Дэвид Кит
адепт XVII-сигма
Издательство КомСтар
Терра, 5 июня 3025 года.

НОВОЕ
СООБЩЕНИЯ

ОТПРАВИТЬ

СОХРАНИТЬ

ОТМЕНИТЬ

УДАЛИТЬ

Для тех, кто интересуется, почему мы выбрали для загрузки пересмотренную версию такого устаревшего на сегодняшний момент документа как *Техническое описание: 3025*, я напомним следующий факт. Это Техническое Описание, хотя и устаревшее с точки зрения современных стандартов, остается полезным для Вольфнет, поскольку оно описывает большую часть БатлМехов, используемых в настоящее время Внутренней Сферой. Издательство КомСтар распространяло его на протяжении всех Воин за Наследие, и тысячи студентов и историков во всем известном пространстве используют его в повседневной работе. Тем не менее, «официальная», КомСтаровская версия этой книги не менялась на протяжении трех десятилетий, хотя оригинальное издание содержало ряд непоследовательностей и упущений. Не смотря на то, что во введении в первоначальном варианте объявлялось, что ошибки могли вкрасться случайно, нам известно, что большинство из них было введено умышленно, с целью сокрытия реального уровня технологического развития, который скрывался КомСтаром для собственных целей.

В этой редакции мы внесли поправки и дополнения в тех местах, где данные были неточны. Особый интерес представляют двадцать БатлМехов эры Звездной Лиги, добавленных в этот файл и удаленных из первоначального документа цензурой КомСтар. Эти редкие Мехи появились в данной пересмотренной редакции в конфигурациях, разработанных КомСтаром, во избежание их забвения. Каждая конфигурация включает в себя оборудование, широко известное войскам Внутренней Сферы и Периферии. Некоторые примеры этих конфигураций встречались на практике среди КомГвардии и других войск, которым было приказано уничтожать неисправное оборудование или оборудование, не подверженное ремонту. Для того, чтобы вместить эти дополнения, нашим редакторам пришлось заметно расширить размеры этого тома, что повлекло за собой ряд технических проблем с изданием.

- Генерал-майор Маргарет Талливер
Исполняющий Директор
Вольфнет
22 марта 3058 г.

Примечания к игре

БатлМехи, описанные в этой книге, построены с использованием правил *BattleTech Уровень Один* и полностью совместимы с коробочным набором *Классическая BattleTech, четвертая редакция* наряду с другими продуктами *BattleTech*. Для использования наземного транспорта игрокам потребуются соответствующие правила из коробочного набора *CityTech*, вторая редакция или из издания *BattleTech Правила Мастера*. Воздушные и аэрокосмические аппараты в этой книге могут быть использованы в играх *AeroTech 2*. Это издание также содержит игровые параметры для *BattleForce 2*.

ЛЕГКИЕ МЕХИ

Легкие Мехи весят от 20 до 35 тонн. Бесконечные слухи описывают БатлМехи, весящие менее 20 тонн, но никаких абсолютно достоверных данных, способных доказать существование таких моделей, никогда не было зафиксировано.

Как самый дешевый из класса БатлМехов, легкий класс является вторым по численности в активной эксплуатации, который перекрывается только Мехами среднего класса. Как и в случае со средними Мехами, они встречаются в большинстве подразделений фронтовых линий и в гарнизонных силах, и эксплуатируются почти на каждом мире во всем изведанном пространстве.

На полях сражений, легкие Мехи, чаще всего выполняют функции разведки. Их высокая скорость и прыжковые способности дают им хорошие шансы эффективного избежания трудных сражений при маневрировании, при оценке вражеских формирований. Более инновационные командующие посылают подразделения легких Мехов для миссий глубокого проникновения, главная функция которых предназначена разрушить вражеские поставки и линии коммуникаций в тылу противника. Легкие Мехи, оборудованные специальными лазерными дальномерами, способны действовать в бою в качестве наблюдателей и наводчиков для артиллерийских подразделений и для других БатлМехов.

Несмотря на их многие преимущества, легких Мехов, они не могут противостоять более тяжелым юнитам, даже в случае численного преимущества.



Масса: 20 тонн

Шасси: Берган VII

Реактор: 160 LTV

Крейсерская скорость: 86,4 км/ч

Максимальная скорость: 129,6 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: Стар Слаб /1

Вооружение:

1 средний лазер Мартелл

2 пулемета СперриБраунинг

Производитель: Берган Индастриез

Коммуникационная система: Гаррет Т 10 В

Система наведения и слежения: О/Р 911



Обзор

Локуст (саранча) был одним из самых выпускаемых и распространенных БатлМехов павшей Звездной Лиги.

Берган Индастриез начала выпуск Меха на восьми своих фабриках в 2499 году и достигла пика производства, когда спустя несколько лет после падения Звездной Лиги.

Производилось несколько вариантов Меха. Он модифицировался с течением времени, при этом получались весьма необычные версии. Все модификации были направлены на увеличение огневой мощи *Локуста*.

Возможности

Локуст был изначально разработан как легкий и быстрый разведывательный Мех, с этой миссией он хорошо справлялся и во времена Звездной Лиги и после возникновения Наследных Государств. Легко вооруженный и очень мобильный, Мех обладает возможностью проведения быстрой разведки, а также возможностью быстрого удара. В 3025 году *Локуст* сохраняет все эти особенности, но во многих случаях действует как Мех передней линии фронта.

Слабость *Локуста* — его размер. Хотя часто он снабжен приличным количеством огневой мощи, многие *Локусты* не имеют достаточного количества радиаторов для эффективного использования своего вооружения.

Поскольку скорость — основной козырь, LCT-1V часто размещается в областях нестабильной фронтовой линии, его скорости хватает для ответных действий в случае прорыва врага. Однако еще чаще *Локуст* должен сдерживать натиск врага до прихода более тяжелого подкрепления.

Редкий МехВоин наслаждается управлением *Локустом*. В настоящее время это самый малый из всех Мехов и практически каждый Мех на поле сражения превосходит его по возможностям. Нехватка прыжковых двигателей и рук, имеющихся у других легких Мехов приводит к тому, что *Локуст* слишком ограничен в близких боях или в схватке один-на-один.

Так как прямое попадание из практически любого оружия может уничтожить или сильно повредить *Локуст*, они часто объединяют в группы по три машины, что позволяет такой группе быстро окружить вражеский Мех. Многие большие Мехи, неспешно передвигающихся во время боя, были уничтожены атакой такого рода.

Служба

Во время Первой Войны за Наследие многие командиры продолжали использовать тактику ведения боя, разработанную за последние двести лет во время существования Звездной Лиги и Войны Воссоединения. Когда силы Дома Куриты вторглись на Новый Авалон, мир Дави-

она, генералы дома Давиона поняли, что настало время для более решительных действий.

Войска генерала Кессема из Дома Давиона попали в безвыходную ситуацию на мире Людвиг. Ведя безнадежную игру, генерал быстро реорганизовал свои войска для создания пяти копей, почти полностью состоящих из *Локустов* и других быстрых юнитов. Он приказал этим Мехам атаковать самый слабый участок фронта. Потери Давиона были ошеломляющими, но как только Мехи проникли за линию фронта, они быстро переместились в тыл врага.

Сами по себе *Локусты* не представляли большой угрозы, но им удалось увести за собой несколько больших подразделений Куриты. Это позволило генералу Кессему нанести мощную контратаку, которая в итоге замедлила падение Людвиг на несколько месяцев.

В менее давних боях Дом Штейнера сражался с Домом Марика на планете Коллисон в 3020 году. Части Десятого полка Милиции Марика осуществляли поддержку нескольких разведывательных копей, составленных из *Локустов* и их вариантов. В бою в городе Ролсо на Коллисоне эти подразделения доказали свою полезность, поскольку имели возможность легко передвигаться по узким городским улицам и наносить опустошающие удары по пехоте, находящейся в зданиях.

Во время боя Давион-Курита за Ройал, *Локусты* Дома Давиона показали себя и с худшей, и с лучшей сторон одновременно. С одной стороны,

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Локуст**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 356

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		2
Реактор:	160	6
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	6	10
Центральный Торс (зад)	2	
П/Л Торс	5	8
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	3	4
П/Л Нога	4	8

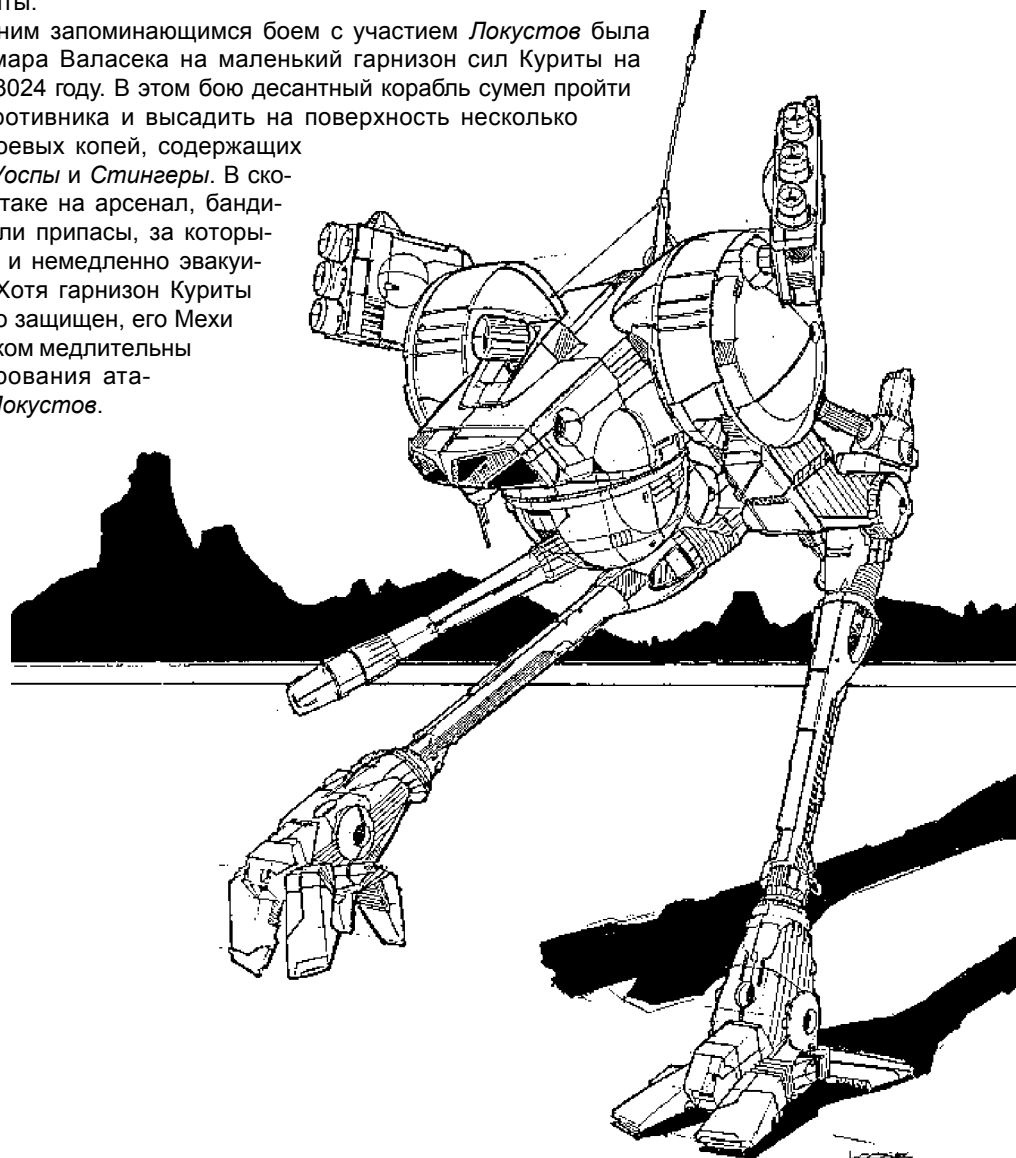
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ЦТ	1	1
Пулемет	ПР	1	0,5
Пулемет	ЦТ	1	0,5
Заряды (Пул) 200	ЦТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8	1/1/—	—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/2	4			

несколько групп Локустов из Восьмого полка Легкой Кавалерии Денеба смогли с фланга обойти силы Куриты и нанести серьезные разрушения и посеять смятение в тылу Куриты. Но этот прорыв не предотвратил практически полное уничтожение трех батальонов *Локустов* Десятого полка Денеба, по глупости попавших в засаду, устроенную тяжелыми и штурмовыми ко-
пьями Куриты.

Еще одним запоминающимся боем с участием *Локустов* была атака Хелмара Валасека на маленький гарнизон сил Куриты на Портосе в 3024 году. В этом бою десантный корабль сумел пройти оборону противника и высадить на поверхность несколько быстрых боевых копий, содержащих *Локусты*, *Уоспы* и *Стингеры*. В скоротечной атаке на арсенал, бандиты захватили припасы, за которыми пришли и немедленно эвакуировались. Хотя гарнизон Куриты был хорошо защищен, его Мехи были слишком медлительны для блокирования атакующих *Локустов*.



МСУ-98 МЕРКУРИЙ



Масса: 20 тонн

Шасси: Берган МХ II

Реактор: LTV 160

Крейсерская скорость: 86 км/ч

Максимальная скорость: 130 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: СтарСлаб

Вооружение:

2 средних лазера Мартелл

2 малых лазера Хессен IX

Производитель: Митчелл Вииклс

Коммуникационная система: Датаком

Система наведения и слежения: Скарбраф Трэк

Обзор

Появление *Меркурия* было названо рассветом новой эры в разработке БатлМехов. Объявленный явным наследником стареющих *Стингера* и *Уоспа*, *Меркурий* стал пределом мечтаний молодых пилотов. Первоначальные спецификации показали, что этот легкий Мех будет быстрее и лучше вооружен, по сравнению с любым другим Мехом этого класса, не теряя в бронировании.

Выпущенный впервые в 2742 году, *Меркурий* стал электронным чудом, визитной карточкой Сил Оборона Звездной Лиги. Во время церемонии первого показа, представители Митчелл Вииклс описали новшества конструкции в основных словах, и ни одна модель из новых Мехов не выходила из-под контроля Регулярной армии.

К моменту начала Исхода, новые *Меркурии* остались в распоряжении сил, расположенных на Терре и фабрики на Грэхеме IV. Все эти силы ушли вместе с генералом Керенским. Из оставшихся сил самым большим количеством *Меркуриев* располагал Восьмой разведывательный батальон Третьей Полковой Боевой Группы, известной как Легкая кавалерия Эридани, ставшей позднее известной наемной армией. Восьмой батальон потерял двенадцать *Меркуриев* во время сражения на Сендаи в 2798 году.

С течением времени запасные части для

Меркурия все сложнее и сложнее найти. Специальный состав миомера, позволяющий *Меркурию* развить скорость с очень большим ускорением, в настоящее время не производится, также как и улучшенная композитная броня, которой изначально были оснащены Мехи этой конструкции. В результате, оставшиеся боеспособные *Меркурии* подразумевают наличие запасных частей.

Возможности

Обладая высокой скоростью и оборудованный только энергетическим оружием, *Меркурий* идеален для разведки и набегов, оставаясь боеспособным, пока пилот способен выдержать боевые стрессы.

Некоторой критике подвергается отсутствие на *Меркурии* прыжковых двигателей, эта критика объясняется тем, что во время боя в застроенных местностях, таких как города, прыжок дает умелому пилоту возможность оказаться позади противника с целью атаки более слабой брони на задней части. Не смотря на этот очевидный недостаток, *Меркурии* хорошо принимались командирами легких копей, поскольку городские сражения стали менее распространены в 3025 году, чем во время Первой и Второй Войн за Наследие. Хотя *Меркурий* сравним по массе со *Стингером* и *Уоспом*, его более тяжелые системы оружия и броня дают ему преимущество в бою, а его высокая скорость

позволяет быстро ретироваться при встрече с более массивными оппонентами.

Малые лазеры Хессен IX в голове и центральном торсе — подходящая пара. Лазеры прикрепляются при помощи болтовых соединений и подсоединяются в трех местах к электроцепи и системе охлаждения. В случае повреждения или уничтожения лазеров, болты можно снять и заменить систему целиком, затратив при этом лишь несколько минут. Эта, так называемая, модульная замена должна была революционизировать систему полевой поддержки боевых машин, но Исход и Первая Война за Наследие эффективно расправились со всеми радикальными отклонениями от стандартных военных процедур.

Хотя средние лазеры Мартелл используют один и тот же тип стволов и наводящих лучей, они включают в себя различные энергетические системы. Лазер на правой руке рассеивает энергию на протяжении верхней и нижней части руки, прикрывая многочисленные системы и создавая дополнительную поддержку в случае, если одна из частей руки будет повреждена. Крепеж второго в торсе делает оружейную систему компактной. Любое попадание в торс (кроме, конечно, прямого попадания в энергетическую систему) скорее всего будет промахом, избегающим повреждение лазеров.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

MCY-98 MERCURY

Тип: **Меркурий**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 484

Оборудование

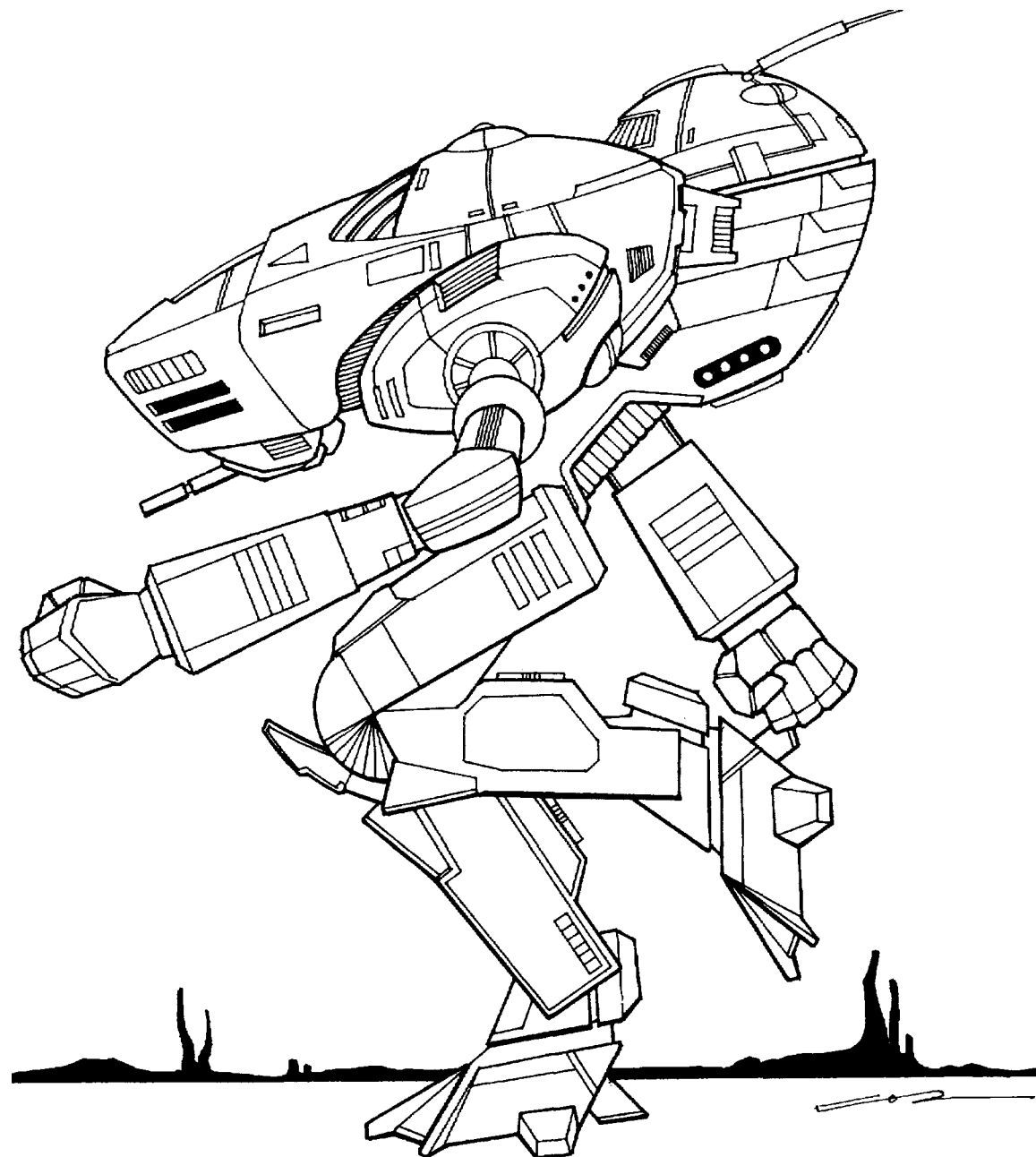
		тоннаж
Внутренняя структура		2
Реактор:	160	6
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	6	8
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	5	7
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	3	6
П/Л Нога	4	7

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Малый лазер	ЦТ	1	0,5
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8	2/1/—	—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/2	5			



STG-3R СТИНГЕР

Масса: 20 тонн
Шасси: Эрчверкс STG
Реактор: GM 120
Крейсерская скорость: 63,4 км/ч
Максимальная скорость: 91,6 км/ч
Прыжковые двигатели: Чилтон 360
Прыжковые способности: 180 м



Обзор

STG-3R *Стингер* (жало) был вторым массовым скаутом и рекогносцировочным Мехом. Впервые сконструированный после того, как Эрчверкс выиграла право на контракт у Дженера Механикс Инкорпорейтед (разработчиков WSP-1A *Уосп*), *Стингер* ушел на конвейерное производство параллельно с *Уоспом*, поскольку в тот момент существовала большая необходимость в легких скаутах, а также потому что конструкции обоих Мехов были идентичны.

В 2479 году первые *Стингеры* вышли со сборочных линий. В следующие четыре столетия было построено около 200000 машин. В настоящее время в Наследных Государствах используется более 5000 *Стингеров*. Мех до сих пор производят на нескольких фабриках внутри и за пределами Внутренней Сферы.

Стингер был разработан как скаут и рекогносцировочный Мех, хотя часто его используют в роли тренировочного Меха в некоторых академиях, заменяя им TRC-4B *Хамелеон*. У *Стингера* легкая броня и ограниченное количество вооружения. Однако, его скорость и маневренность делает его трудной мишенью.

Возможности

Если использовать Мех для целей, которые подразумевали его разработчики, STG-3R *Стингер* эффективен и надежен. В его правой

Броня: Реис – 100
Вооружение:
1 средний лазер Омикрон 3000
2 пулемета LFN Либлад
Производитель: Эрчверкс Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Датаком 26
Система наведения и слежения: Динатек 990

руке крепится средний лазер Омикрон 3000, на левом и правом предплечьях находятся два пулемета LFN Линблад. Хотя броня *Стингера* минимальна, ее достаточно для класса легких Мехов. Настоящая оборонительная сила Меха - его скорость и маневренность. Развивая максимальную скорость 90 км/ч, а также обладая возможностью прыжка с помощью своих прыжковых двигателей Чилтон 360, *Стингер* может выбраться из большинства передраг.

Перегрев не является проблемой для *Стингера*. Охлаждающие рубашки пулеметов Линблад эффективно блокируют тепловые эмиссии от этих орудий, нагрев от среднего лазера - минимален. Даже в случае прыжка с постоянной стрельбой *Стингер* редко приобретает проблему перегрева.

Самой большой жалобой пилотов *Стингера* является очень маленькая кабина. Пилот буквально вдавливают себя в сиденье и затем часто не может выбраться из него без помощи техника. Пилоты *Стингера* в этом плане похожи на рыцарей феодальной Земли, которые не могли залезть на коня без помощи своих слуг из-за большой массы доспехов.

Служба

Во время атаки на Фоллон II частями Седьмого полка Улан Круциса в 3019 году капитан Мерсер Раваннион вел группу из шести *Стингеров* и *Уоспов* в бой за Маркерсон. Атакуя разведыватель-

ное копьё элитных Рейдеров МакКиннонастая легких Мехов капитана Раванниона была порвана на куски более тяжелыми машинами врага. Ни один из *Стингеров* и *Уоспов* не был восстановлен, хотя Раваннион бежал после катапультирования из своего Уоспа. Вернувшись в область, занятую силами Кури-ты, Раваннион утверждал, что его тактика сработала бы на любых войсках, кроме элитных. Однако, после боя за Маркерсон ни один из Домов не рисковал Мехами, полагаясь на его теории.

Части Волчьих Драгун атаковали планету Давиона Доневал II в 3021 году. Во время этой атаки, часть кадетов из Академии МехВоинов Мейстмора тренировались на *Стингерах* в пустынной области планеты, где и попали в засаду, устроенную копьём элитной роты Черная Вдова Волчьих Драгун. Практически сразу инструктор кадетов был выведен из строя. Тем временем кадеты начали спасаться бегством, преследуемые лишь *Уоспом* Черной Вдовы. Случилось так, что первым кадетом, выведенным из строя, оказалась женщина, в которую были влюблены другие четыре кадета. Хотя она удачно катапультировалась, *Уосп* приближался к ней. Все как один, четыре кадета развернулись для боя с *Уоспом*, и сумели его победить, прежде чем тот добрался до девушки. Затем кадеты подобрали ее и сбегали в пустыню прежде, чем тяжелые Мехи смогли подойти достаточно близко для нанесения удара. Говорят, что пилот *Уоспа* Черной Вдовы чуть не умер от стыда за то, что был побежден «толпой детей».

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

STG-3R STINGER

Тип: **Стингер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 320

Оборудование

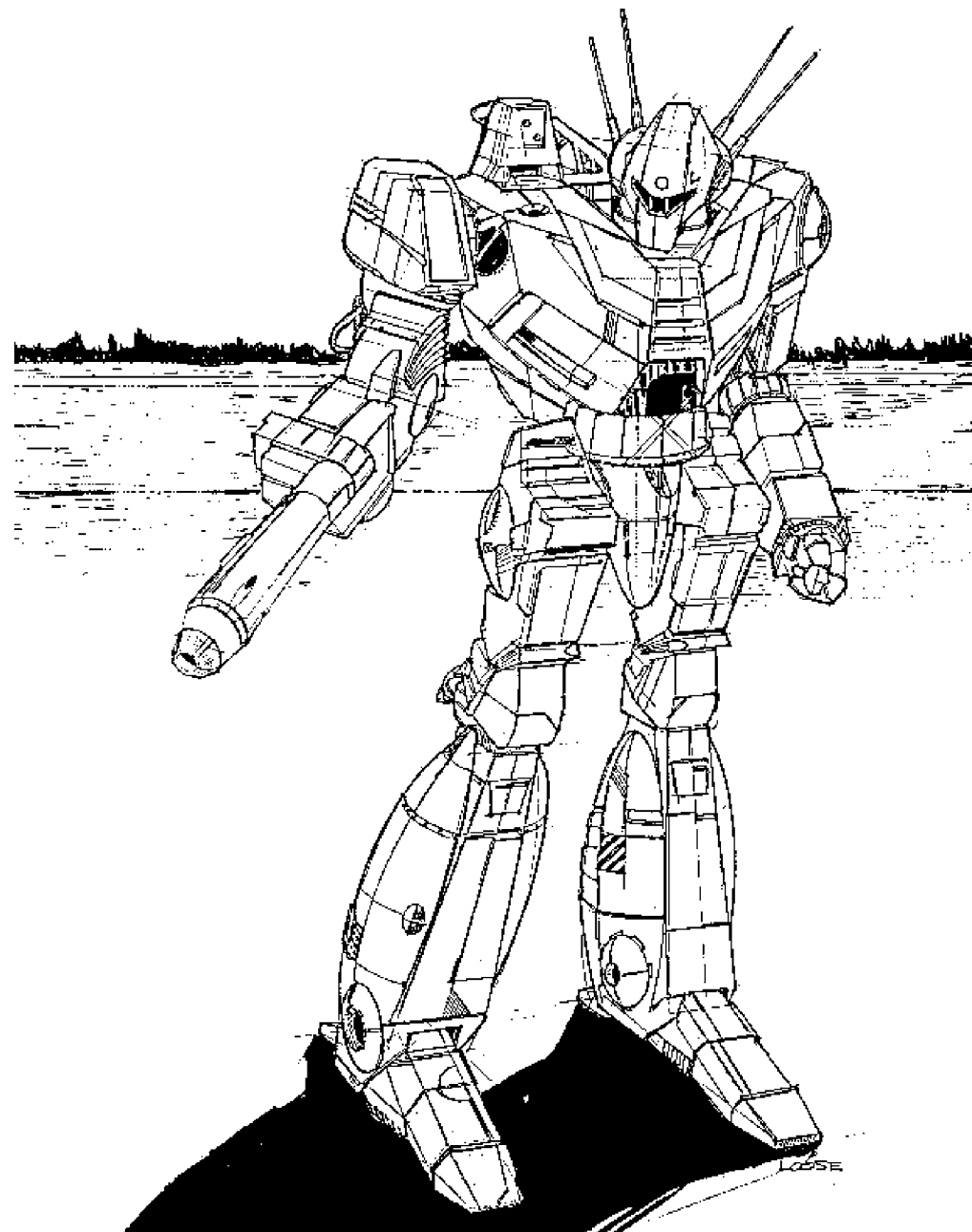
		тоннаж
Внутренняя структура		2
Реактор:	120	4
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	48	3

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	4
Центральный Торс	6	6
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	5	6
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	3	4
П/Л Нога	4	5

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР	1	1
Пулемет	ПР	1	0,5
Пулемет	ЛР	1	0,5
Заряды (Пул.) 200	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	3	1,5
Прыжковый порт	ЛТ	3	1,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	1/1/—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
1/2	3			





Масса: 20 тонн
Шасси: Шариот тип 2
Реактор: GM 120
Крейсерная скорость: 65 км/ч
Максимальная скорость: 97 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Дюралекс
Вооружение:
 1 установка РДД Зевс -5
 2 средних лазера Хеллион
Производитель: Форд Милитари лимитед

Коммуникационная система: Олмстид 30
Система наведения и слежения: Омикрон VI!

Обзор

Торн (шип) — старая модель БатлМеха, используемая в Вооруженных силах Гегемонии в конце двадцать четвертого века. Это был первый Мех, в котором использовался скелет из эндо-стали II. Основной скелет был сделан из сплава, создававшегося из высокотвердой стали с низким содержанием титана и алюминия при нулевой гравитации. Получавшийся сплав был в два раза прочнее, сплавов, создававшихся при обычных условиях, но при этом более массивным.

К началу Второй Войны за Наследие орбитальные фабрики, производившие этот сплав, были уничтожены. В результате, Форд Милитари пришлось использовать более тяжелое шасси для *Торна*, поэтому для продолжения производства этого Меха его характеристики были ухудшены. Задняя броня и броня на голове была уменьшена, пришлось также отказаться и от инновационной разработки — раздельного хранилища боеприпасов, которое предохраняло Мех от катастрофических последствий при их взрыве. Эти изменения упростили изготовление *Торна*, но резко снизили его способность выживания в бою.

Возможности

Торн получал различные оценки во время своей службы. Приверженцы *Торна* указывали,

что его конструкция позволяет наносить более сильные удары, чем у других Мехов. В дальнем бою «один-на-один» *Торн* обычно может победить соперника такого же веса, разнеся его на кусочки в течение нескольких минут. Как и *Гусар*, *Торн* был разработан все же больше для быстрой огневой поддержки Мехов, находящихся на передней линии боя, нежели чем для разведывательных целей, поэтому его неумение прыгать не рассматривалось столь отрицательно. Тем не менее, многие командиры, пробывавшие все легкие Мехи для разведки, признали, что *Торн* очень подходит для этого. Близкие бои, засады с которыми часто сталкиваются разведывательные подразделения, пресекаются ракетной установкой Зевс, хотя у Меха не хватает скорости для быстрого прекращения боя.

Противники *Торна* указывали также на то, что Мех не может попасть в то, до чего не может дотянуться. Хотя двигатель 120 класса позволяет ему бежать на приличной скорости, отсутствие прыжковых двигателей приводит к тому, что *Торн* теряет преимущество в случае, если его мишень выпрыгнет из-за гущи деревьев или подходящего холма.

Оружейная мощь *Торна* превосходит его маневренность, поэтому он стал очень популярен среди тех, кому интересна была быстрая огневая поддержка. Расположение оружия и легкий уход всегда получали высокие оценки в каждом

техническом руководстве. Руки и ноги полностью доступны, что позволяет ремонтной бригаде попасть в их внутренности и вести ремонт изнутри.

Основное вооружение *Торна* содержит два средних лазера. Мех называли «бегущим с ветерком», однако расположение одного лазера непосредственно под ногами пилота давало МехВоину ощущение, что *Торн* бежит отнюдь не с ветерком, а значительно горячее, чем показывает система. Обширное охлаждение охватывает весь кокпит, но отсутствие эффективной вентиляционной системы для среднего лазера придает пилоту чувство дискомфорта при частых выстрелах.

Ракетная система дальнего радиуса действия Зевс очень точная, а ее крепление на руке позволяет пилоту быстро менять цели. В случае повреждения вся система меняется в течение нескольких часов. Это является замечательным достоинством, поскольку ракетная установка может быть легко уничтожена, если Мех примет рукопашный бой. Подача ракет осуществляется с помощью специальной перезарядной системы из хранилища в торсе. В случае повреждения системы перезарядка осуществляется из верхней части руки, сильное повреждение которой может вызвать детонацию с полным уничтожением руки.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

THE-S THORN

Тип: **Торн**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 445

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		2
Реактор:	120	4
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

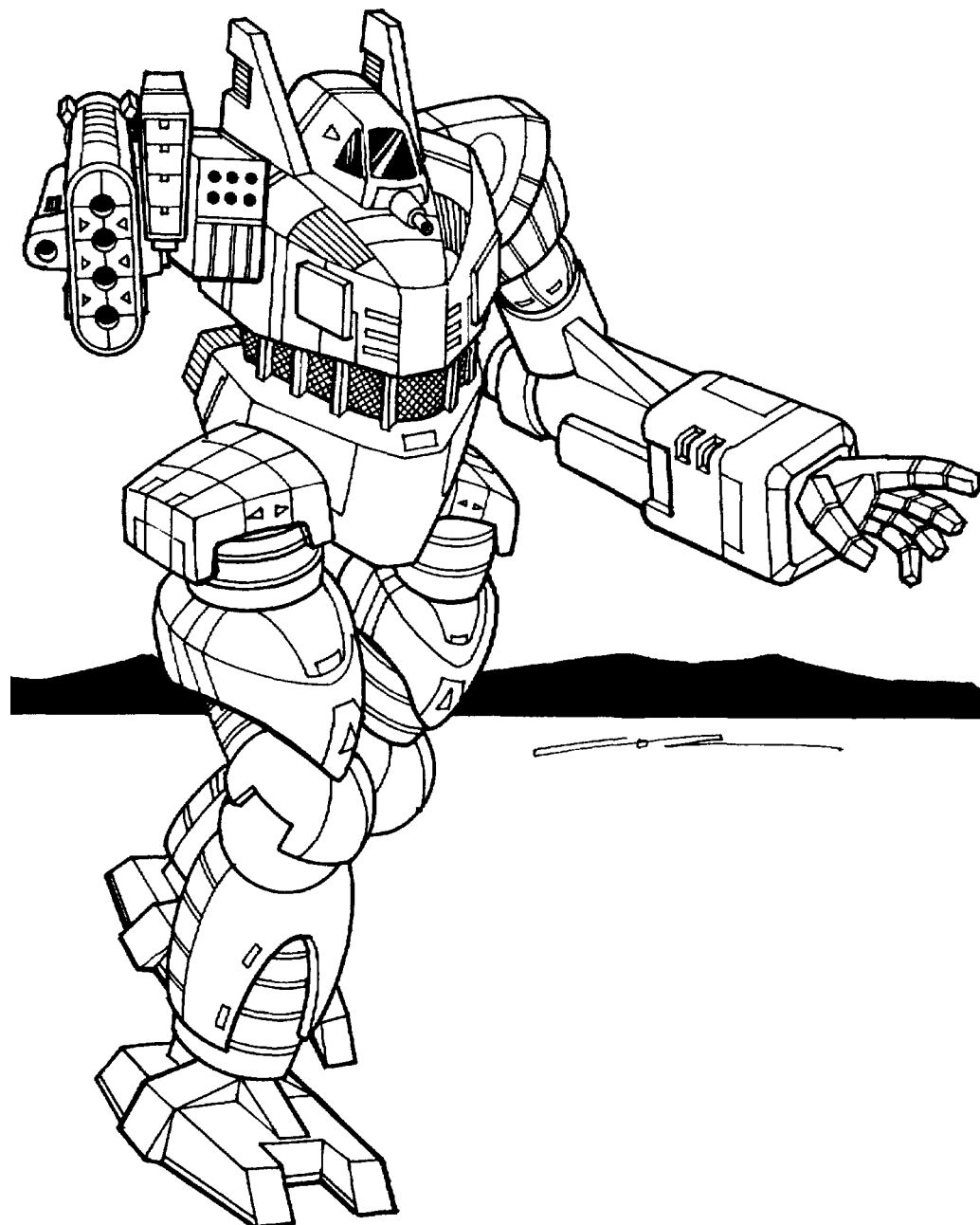
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	6	8
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	5	6
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	3	6
П/Л Нога	4	7

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 5	ПР	1	2
Заряды (РДД) 24	ПТ	1	1
Средний лазер	Г	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
	2/1/—		—	Л

Броня/Структура	Ценность	Специальное
2/2	4	



Масса: 20 тонн

Шасси: А 1тип 3

Реактор: GM 120

Крейсерская скорость: 66,5 км/ч

Максимальная скорость: 95,1 км/ч

Прыжковые двигатели: Раулингс 52

Прыжковые способности: 180 м



Обзор

WSP-1A *Уосл* (шершень) был первым разведывательным Мехом, попавшим в массовое производство для Терранского военного комплекса. Со времен первого выпуска в 2471 году Мех распространялся по всему пространству, населенному человечеством. Записи старой Звездной Лиги свидетельствуют, что тысячи *Уослов* были построены за четыре столетия, предшествующие Войнам за Наследие. Хотя многие из них безнадежно износились или были уничтожены, специалисты говорят о том, что более половины из выпущенных Мехов до сих пор действуют на полях сражений. Более того, некоторые модели *Уосла* до сих пор производятся в некоторых областях Наследных Государств. Оставшееся количество *Уослов* говорит о том, что этот Мех останется популярным разведывательным Мехом в Наследных Государствах на ближайшие века.

Уосл всегда использовался для основного патрулирования и разведывательных задач. Его броня очень легка и вооружения недостаточно для боя, но скорость и маневренность могут помочь ему избежать основных неприятностей.

Возможности

WSP-1A *Уосл* хорошо подходит для роли разведчика. Развивая максимальную скорость

Броня: Дюраллекс Лайт

Вооружение:

1 средний лазер Диверс Оптик тип 2

1 двутрубный РБД Бикал

Производитель: Джeneral Механикс

Инкорпорейтед

более 95 км/ч на открытой местности, Мех обычно легко избегает опасности. Имея усовершенствованные прыжковые двигатели Раулингс 52, он легко преодолевает природные и искусственные преграды. В случае, если прыжковые двигатели не используются слишком интенсивно, перегрев является редкой проблемой для *Уоспа*. Фактически, Мех может непрерывно стрелять из своих орудий, не опасаясь возникновения перегрева.

Броня *Уосла* обычна для Меха его класса, что означает, что он не сможет выдержать довольно серьезных ударов. Обычно двух попаданий в одну и ту же область достаточно для нанесения очень серьезного вреда. *Уосл* вооружен средним лазером Диверс Оптик тип 2, находящимся в правой руке. Двуствольная ракетная установка ближнего радиуса действия Бикал служит для ближнего боя. Главный недостаток конструкции Меха был обнаружен во время Войны Воссоединения (2575 - 2597). Во время боя за Имброс II в марте 2580 года получила популярность тактика прыжка-пинка. При этом маневре легкий или средний Мех, имеющий прыжковые возможности, совершал прыжок и при этом пинал соперника ногой в голову или верхнюю часть торса в надежде на то, что тот получит большее повреждение, чем он сам. Эта тактика была очень популярна в среде пилотов *Уосла*, поскольку она несколько увеличивала атакующий потенциал Меха.

Коммуникационная система: Дуотек 65

Система наведения и слежения: Радком ТТХ

Практикующие эту тактику вскоре выяснили, что *Уоспы* могли выполнять прыжок-пинок лишь один раз, даже если после этого испорченную ногу ремонтировали перед новым боем. После выполнения первого или второго прыжка-пинка нижняя часть ноги *Уосла* слетала с креплений, после чего Мех лишался мобильности. Проблема обнаружилась в передаточных планках нижних актуаторов ноги. Разработчики никогда не думали, что тактика прыжка-пинка будет использоваться и легкими Мехами, поэтому мономолекулярный материал, выдерживающий большие нагрузки, никогда не использовался в Мехах такого класса.

К 2610 году практически все *Уоспы* и другие легкие Мехи были построены с использованием планок актуаторов из этого материала, что избавило их от проблемы ампутирования.

Служба

Во время Гражданской Войны, развязанной Стефаном-Узурпатором, лояльные силы Звездной Лиги начали штурм планеты Силена IV в марте 2772 года. Массированные разведывательные копыя, состоящие в основном из *Уослов* и других легких Мехов поддерживали штурм. Не дожидаясь, пока основные силы Лоялистов высадятся на планете, повстанческие оборонительные силы начали борьбу против подразделений-разведчиков. Многие из легких Мехов просто отошли и ожидали подкрепления. Но некоторые оказались в непроходимых участках планеты, что позволило

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

ПОТЕРЯННЫЕ МЕХИ

Тип: **Уосп**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 336

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		2
Реактор:	120	4
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	48	3

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	4
Центральный Торс	6	6
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	5	6
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	3	4
П/Л Нога	4	5

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР	1	1
РБД 2	ЛН	1	1
Заряды (РБД) 50	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ПН	3	1,5
Прыжковый порт	ЛН	3	1,5

BATTLEFORCE 2

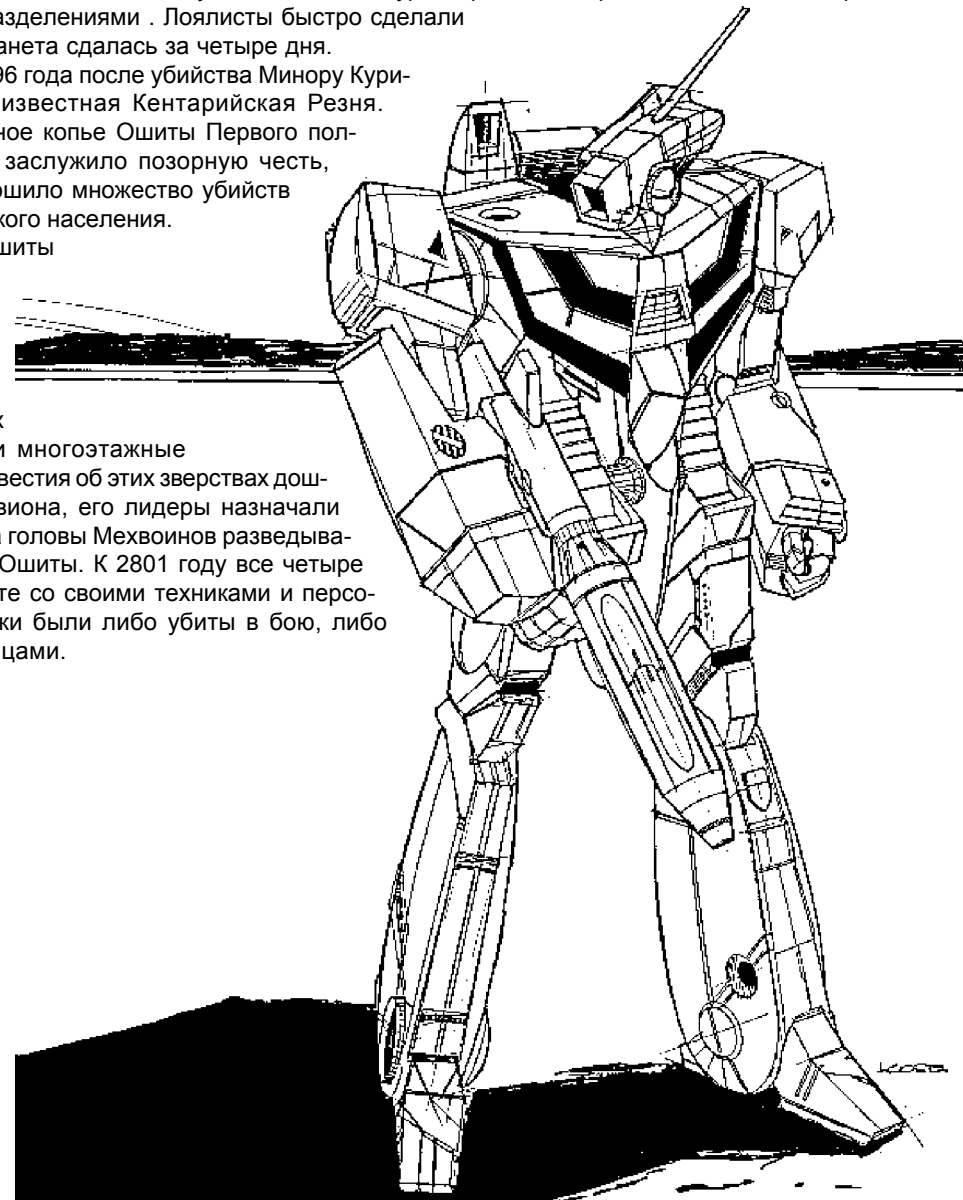
ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	1/1/—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
1/2	3			

средним и тяжелым Меха́м повстанцев уничтожить их.

Жертвуя этими *Уоспами*, основные силы Лоялистов смогли высадиться на планету, не встретив особого сопротивления, поскольку многие Меха́ Узурпатора были сорваны со своих мест разведывательными подразделениями. Лоялисты быстро сделали свое дело, и планета сдалась за четыре дня.

В апреле 2796 года после убийства Минору Кури-ти произошла известная Кентарийская Резня. Разведывательное копьё Ошиты Первого полка Меча Света заслужило позорную честь, поскольку совершило множество убийств среди гражданского населения.

Уоспы копьё Ошиты известны своими систематическими зверствами в трудно эвакуируемых участках, таких как больницы и многоэтажные здания. Когда известия об этих зверствах дошли до Дома Давиона, его лидеры назначали высокую цену за головы Мехвоинов разведывательного копьё Ошиты. К 2801 году все четыре МехВоина вместе со своими техниками и персоналом поддержки были либо убиты в бою, либо наемными убийцами.



COM -2D КОММАНДО



Масса: 25 тонн
Шасси: Ковентри Метал Воркс
Реактор: GM 150
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Лексингтон Лимитед
Вооружение:
1 шестизарядная установка Шэннон
1 четырехствольная система Ковентри
1 средний лазер Хесперус-BSM
Производитель:
Ковентри Дифенс Конгломерат

Коммуникационная система:
ТарХес Кристал Флауер RG-2
Система наведения и слежения:
ТарХес Стар Шарк

Обзор

Коммандо COM-2D был создан как разведывательный мех, предлагающий сильную альтернативу *Уоспу* и *Стингеру*. Хотя не обладая прыжковыми возможностями, *Коммандо* имеет более мощное вооружение, чем любой другой из хорошо зарекомендовавших себя разведывательных Мехов.

Задуманный инженерами в Ковентри Дифенс, первый прототип *Коммандо* был протестирован в 2483 году и нес большой лазер на правой руке. Поскольку резкий перегрев, возникший в результате работы лазера, уничтожил смазку в ладони и руке, оружие было позднее заменено на РБД-4. После того, как тесты показали, что мех боеспособен, *Коммандо* был куплен Лиранским Содружеством в 2486 году. Хотя Звездная Лига предприняла множество попыток включить модель *Коммандо* в состав собственных вооруженных сил, Содруеству удалось с помощью умных ходов и утонченной лжи оставить разработку за собой. Этот ход был благоразумен со стороны СОдружества.

Возможности

Несмотря на легкость брони, десять РБД *Коммандо* позволяют ему играть помимо основной роли, еще одну — огневое прикрытие в случае опасности. Хотя это необычно — комбинировать две ракетных системы в одном Мехе, конструкция не позволяет врагу одним удачным

попаданием уничтожить все ракетные стволы и сделать *Коммандо* неэффективным. Эта концепция также позволяет *Коммандо* направить группу ракет непосредственно по одной цели, либо разделить ракетную мощь и наносить удары по двум целям одновременно.

Эта конструкция обладает также и недостатками. Две различных ракетных системы требуют две различных системы управления. Средний лазер требует наличия третьей системы управления. Координация всех этих систем подразумевает компьютер мощнее, чем планировалось изначально. Это одна из причин, почему вес *Коммандо* вырос с первоначальных 20 тон до 25. Несмотря на трудности, различные Лиранские МехоЗаводы, особенно завод на Ковентри, производили большое количество *Коммандо* за год.

Коммандо снабжен большим количеством зарядов для ракетных систем, он несет 25 ракет для ракетной установки на правой руке в правой части торса и 15 ракет в левой части торса для шести ракетных стволов в торсе.

Тот факт, что огневая мощь *Коммандо* сравнима с огневой мощностью некоторых более тяжелых мехов, не означает, что он может сразиться с ними один-на-один. На самом деле, поскольку у *Коммандо* тонкая броня, пилоты должны позаботиться о том, чтобы не попасть под сильный огонь противника. МехВоин может использовать огневую мощь *Коммандо* для

того, чтобы преградить путь тяжелому Меху, а затем бежать, рассчитывая на то, что враг будет слишком занят своими повреждениями вместо того, чтобы начать преследование своего обидчика.

Служба

Лиранское Содружество вручает особые награды разведчикам, которые совершают подвиги не только в рамках военного долга. В длинных посвящениях этих наград таится множество историй *Коммандо* на полях сражений.

Одна из самых впечатляющих историй рассказывает о Льюэне и Синт Тулмани, брате и сестре, паре разведчиков из Гвардии Уинфилда. В 3011 году два полка Гвардии располагались на Северене. Плохие разведданные заставили их поверить, что направление атаки Курицы пройдут мимо их позиций. Множество Мехов, в том числе и Мехов, управляемых Льюэном и Синт, попали в ловушку на горном перевале, когда их атаковали и уничтожили воздушной бомбардировкой.

Тулмани остались в живых, раненые и одинокие, на поврежденных Мехах. Мех Льюэна потерял левую руку, Синт управляла безголовой машиной. Взглянув на восток, они увидели, что столица, их первоначальное место дислокации, горела. Они решили пойти на запад к дальнему и возможно все еще нетронутому городу, чтобы связаться с подкреплением или любыми другими отставшими.

Путешествуя по ночам для того, чтобы избе-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Коммандо**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 25

Боевая Ценность: 432

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		2,5
Реактор:	150	5,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	8	8
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	6	6
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	4	6
П/Л Нога	6	8

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РБД 6	ЦТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1
РБД 4	ПР	1	2
Заряды (РБД) 25	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1

BATTLEFORCE 2

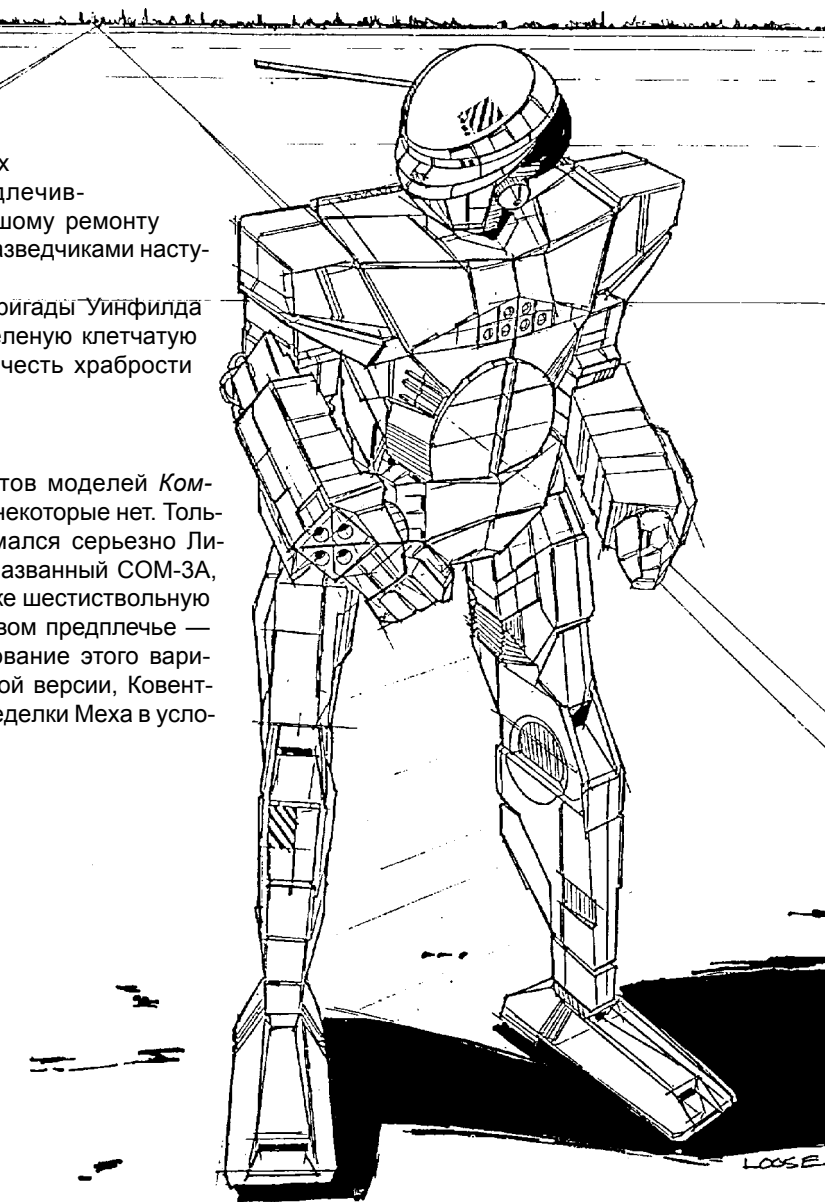
ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6	2/2/—	—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/2	4			

жать многочисленных патрулей Курицы, они наконец-то прибыли в город, который все еще удерживался Лиранским Содружеством. Они появились как раз в тот момент, когда приземлялись транспортные корабли Второго полка Гвардии Донегиала, собирающиеся начать контратаку. Поскольку лишь несколько офицеров были знакомы с местностью, Синт и Льюэн немедленно поступили в их распоряжение. Слегка подлечившись и подвергнув небольшому ремонту свои Мехи, эти двое стали разведчиками наступающей армии.

С тех пор разведчики Бригады Уинфилда носят на своих обшлагах зеленую клетчатую ленту Гвардии Донегиала в честь храбрости брата и сестры Тулмани.

Варианты

Было несколько вариантов моделей *Коммандо*, некоторые удачные, некоторые нет. Только один вариант воспринимался серьезно Лиранскими командующими. Названный СОМ-3А, этот мех несет на правой руке шестиствольную ракетную систему, а на правом предплечье — огнемёт. Обширное тестирование этого варианта показало удачность этой версии, Ковентри выпускает набор для переделки Меха в условиях боя.





Масса: 25 тонн

Шасси: Келл/D

Реактор: Nissan 200

Крейсерская скорость: 86 км/ч

Максимальная скорость: 130 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Обзор

Впервые представленный весной 2660 года, подвижный *Мангуст* вскоре стал популярен у командиров легких копей Звездной Лиги. Оборудованный активным зондом Бигл, который комбинирует термические и магнитные пассивные сенсоры с активным УКВ-радаром, *Мангуст* сводит все попытки укрыться от него бесполезными.

Хотя этот Мех первоначально создавался для глубокой разведки, командиры начали приспособливать его для командных и управляющих функций, как только они открыли, что улучшенный набор сенсоров *Мангуста* и соответствующие центральные процессоры позволят им легко координировать активность всей разведывательной группы. Спрос на этот новый Мех был высоким, и к 2668 году он стал стандартным командным Мехом для всех легких и разведывательных копей.

Первая и Вторая Войны за Наследие уничтожили индустриальную мощь Внутренней Сферы. Многие улучшенные БатлМехи, такие как *Мангуст*, требовали постоянных поставок запасных частей, поэтому пилотам *Мангустов* в тот момент приходилось латать и обходиться подручными запчастями при ремонте электроники и вооружения. Первым предметом, который пострадал при этом был набор сенсоров, сегодня ни один из нескольких боеспособных

Броня: Протек Тех 6

Вооружение:

3 средних лазера Старфлэш

1 малый лазер Старфлэш

Производитель: Дипла Мехярдс оф Озава

Мангустан имеет в наличии работоспособный зонд Бигл.

Способности

Мангуст был создан для замены *Локуста*, имевшего почтенный возраст, ставка была сделана на скорость, являющейся ключевым параметром в маневренности Меха, а не на способность к прыжкам. Мех завоевал большую популярность у полевых командиров, поскольку обладал выдающейся конструкцией. Вооружение Меха полностью основано на энергетическом оружии, освобождая его от необходимости перезарядки. Этот факт делает *Мангуста* идеальным Мехом для глубокой разведки или набегов.

Мангуст несет большое количество брони для своего размера и может выдержать прямое попадание из ППЧ в торс без возникновения внутренних повреждений. При необходимости *Мангуст* может сразиться со средними Мехами с некоторым шансом на победу.

Лазерные системы испытаны и зависимы, снабжены отличным охлаждением, обеспечиваемым первичными радиаторами, расположенными непосредственно над локтями меча.

Вторичные радиаторы, расположенные в задней части торса, снижают нагрев в районе талии. Лазеры смонтированы в центральном торсе и голове очень точно, с привязкой к внутренней системе компенсации, что позволяет

Коммуникационная система: ON-5

Система наведения и слежения:

ТарХез Марс-1

Мангусту отлично целиться даже на полной скорости. Единственный минус оружейной системы — охлаждающая рубашка для лазера центрального торса, которая расположена выше двигателя и может быстро выйти из строя. Замена несложна, но тесты показывают, что рубашка становится в сущности бесполезной всего лишь после 100 выстрелов.

Дополнительный перегрев не влияет на параметры *Мангуста*, но заставляет чувствовать пилота некомфортно и иногда влияет на работу сенсоров.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

MON-67 MONGOOSE

Тип: **Мангуст**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 25

Боевая Ценность: 612

Оборудование

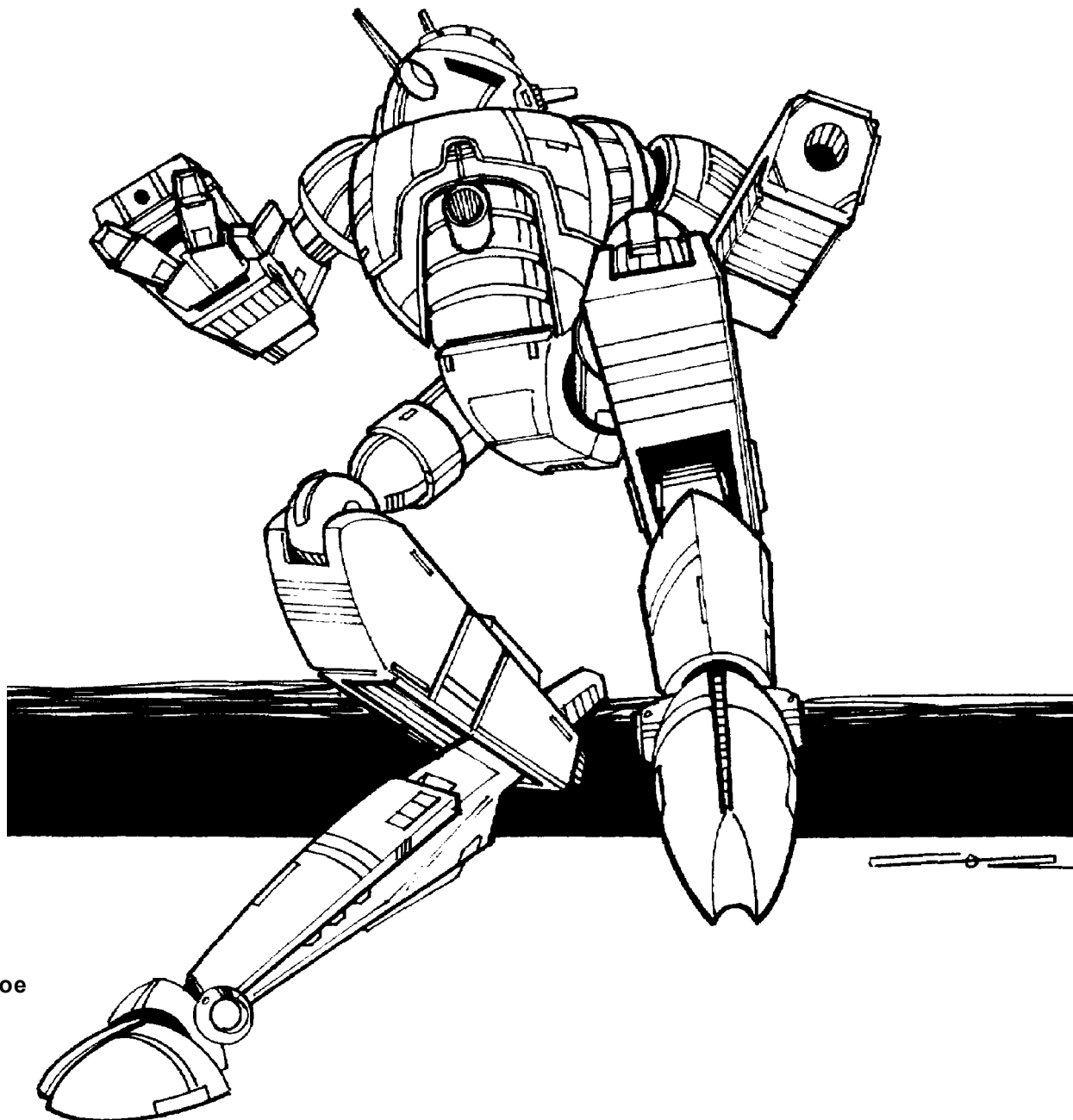
		тоннаж
Внутренняя структура:		2,5
Реактор:	200	8,5
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	88	5,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	8	12
Центральный Торс (зад)		3
П/Л Торс	6	10
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	4	8
П/Л Нога	6	12

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8	2/2/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
2/2	6		



HER-1A ГЕРМЕС



Масса: 30 тонн
Шасси: Ириан шасси класс 10
Реактор: GM 270
Крейсерская скорость: 97 км/ч
Максимальная скорость: 151 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Старшилд
Вооружение:
2 средних лазера Хеллион-V
1 огнемет Олимпиян
Производитель: Ириан БатлМех Анлимитед

Коммуникационная система: Ириан ТелСтар
Система наведения и слежения:
Фотонная Установка Удаленного
Целеуказания Алексис

Обзор

Гермес был создан в качестве тяжелого разведчика для Сил Обороны Звездной Лиги. Заказанный в 2632 году, Мех был разработан за рекордно короткое время. Хотя требования к конструкции были исполнены с точностью до буквы, Главное Командование скептически отнеслось к готовой машине. Поэтому линейные офицеры не были удивлены, когда многие из первых *Гермесов*, как оказывалось, имели ошибки в электронном управлении, из-за чего их системы наведения оказывались бесполезными. Когда несколькими месяцами позже был обнаружен источник проблем, техникам пришлось потратить много часов на полевой ремонт, переподключая компоненты электронного управления новых Мехов.

Когда ошибка была исправлена, Фотонная Установка Удаленного Целеуказания Алексис стала предметом гордости Ириан. Установка Алексис определяет мишень с помощью слабоинтенсивного наводящего лазера прежде, чем начать стрельбу из основного оружия. Если Алексис не удастся захватить в прицел большую мишень, такую как транспортное средство или Мех, система задерживает выдачу приказа на поражение. Приказ на поражение хранится в буфере памяти до тех пор, пока система не найдет подходящую мишень. Если ни одна мишень не была поймана в течение двух секунд,

приказ отменяется. Хотя нагрев лазера все равно происходит, такая система снижает износ системы фокусировки лазера, уменьшая требования к уходу за ним. Как и многие другие виды вооружения, находящиеся в распоряжении Звездной Лиги, большинство установок Алексис теперь не пригодны для использования и заменены более доступными системами наведения.

Разработка *Гермеса* велась на том основании, чтобы сделать самый быстрый Мех на тот момент времени. Конечный продукт превысил первоначальные ожидания, но ценой очень слабого вооружения. Высокая максимальная скорость была желанной, но недостаток огневой мощности сделала этот Мех мало популярным. Пилоты-разведчики не могли использовать Мех массой в 30 тонн со всего двумя орудиями средней дальности. В результате, *Гермесы* использовались на протяжении 19 лет, затем были сняты с действующей службы, попали на склады, а производство их прекратилось.

Войны за Наследие вернули *Гермесы* из оружейных складов, вновь бросив их в бой. Мехи были в цене, и даже такие непопулярные разработки как *Гермес* получили новое значение. К 2798 году Ириан решила возобновить производство *Гермесов*, усовершенствовав разработку, увеличив массу на 10 тонн и назвав ее *Гермес II*, при этом были использо-

ваны менее передовые компоненты. На протяжении войны, техники заменили улучшенную составную броню, использовавшуюся на оригинальной модели, на пластины худшего качества. Как и большинство Мехов времен Звездной Лиги на данный момент, несколько оставшихся *Гермесов* представляют собой, состоящих из различных кусков и деталей. Только пластина с серийным номером остается единственной оригинальной частью.

Возможности

Основная отличительная особенность *Гермеса* — его большая скорость. Имея возможность резко увеличивать свою скорость, Мех целиком и полностью выполняет роль разведчика, но только до тех пор, пока не вступит в бой с врагом. После этого его легкая броня становится недостатком.

Огнемет в руке *Гермеса* старой модели, использует в своей работе горючую смесь, а не плазменное поле. При выстреле из оружия верхний цилиндр выпускает напалмовый гель, который под давлением вытесняется к соплу. Вместо того, чтобы подвергнуть гель возгоранию под воздействием пламени, его смешивают с небольшим количеством фосфора, растворенного в воде. Когда фосфор попадает в воздушную среду, он воспламеняется, поджигая напалм. Такая система считается самой безопасной, потому что напалм хранится достаточно далеко от воспламеняющих ве-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

HER-1A HERMES

Тип: **Гермес**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 501

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	270	14,5
ПД ходьбы:	9	
ПД бега:	14	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	56	3,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	7
Центральный Торс	10	7
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	7	6
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	5	5
П/Л Нога	7	6

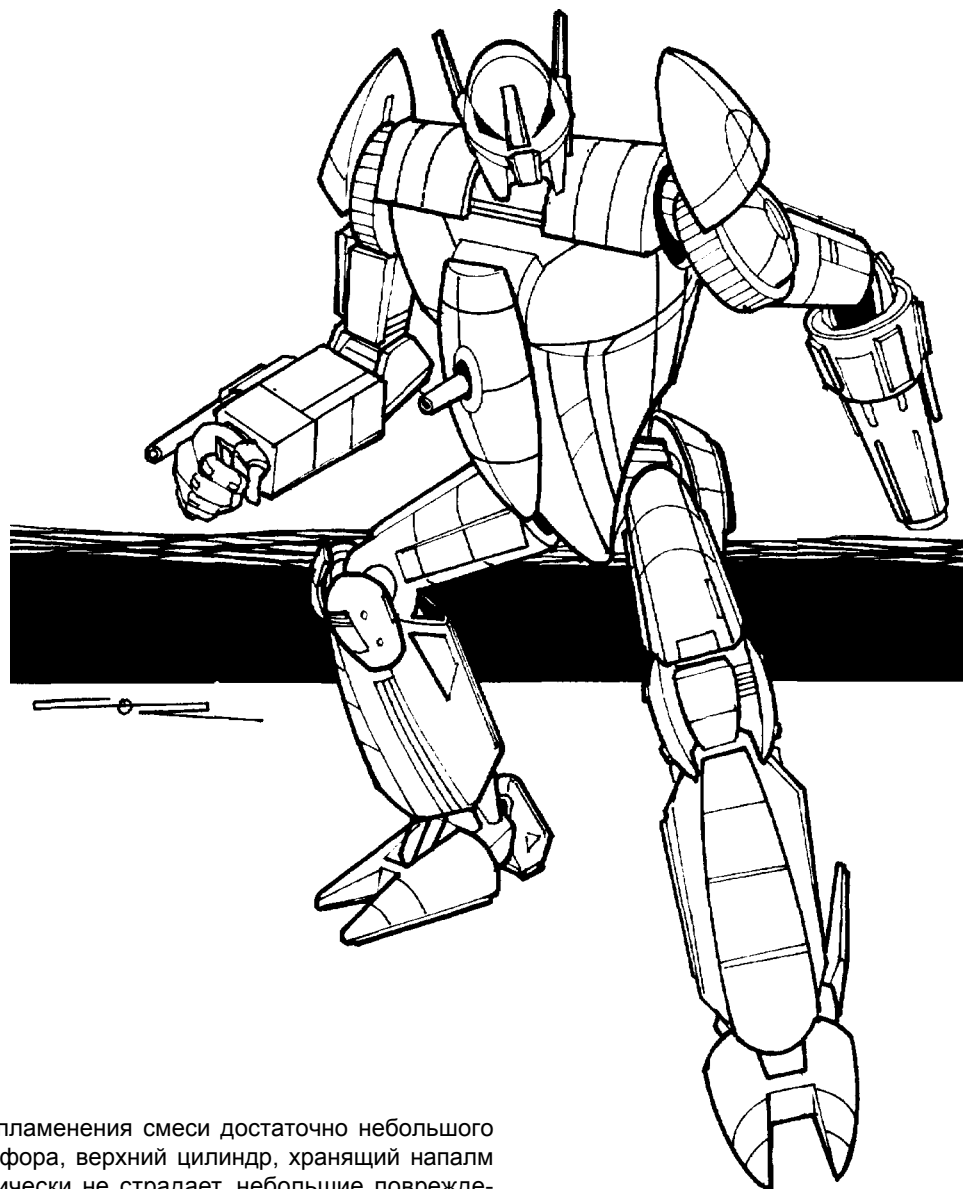
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР 1	1	
Огнемёт	ЛР 1	1	
Средний лазер	ЦТ 1	1	

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
9	2/1/—		—	Л

Броня/Структура	Ценность	Специальное
1/3	5	

щев. Для воспламенения смеси достаточно небольшого количества фосфора, верхний цилиндр, хранящий напалм при этом практически не страдает, небольшие повреждения могут быть причинены его выпускному отверстию. Кроме этого, для верхнего цилиндра предусмотрено него катапультное в сторону от Меха.



HSR-300-D ГУСАР



Масса: 30 тонн

Шасси: Бензтров 40

Реактор: GM 270-A

Крейсерская скорость: 97 км/ч

Максимальная скорость: 151 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Обзор

HSR 200-D *Гусар* был одним из самых использовавшихся легких Мехов в Силах Оборона Звездной Лиги. Имея максимальную скорость 151 км/ч, *Гусар* — трудная мишень в бою один-на-один. Однако тонкая броня слабо защищает его от атак врага. Изначально созданный для огневой поддержки пехоты, *Гусар* показал себя полезным для поддержки легких Мехов и часто выступал в компании с *Торном*.

Исторически *Гусары* завоевали славу за то, что могли удачно патрулировать вдоль линий врага, наблюдая за перемещениями вражеских войск. В 2630 году, во время серии восстаний на Вотане, Лиранском мире, около Дарк Небулы. Лиранские официальные лица попросили помощи у 51ого полка *Гусар XXXX* корпуса. 10 *Гусар*, известных как «Пальцы смерти», высадились далеко в тылу врага при минимальной поддержке. Их миссией было нарушение вражеской активности максимально продолжительное время. В течение трехнедельной операции Мехи уничтожили несколько коммуникационных станций и складов с амуницией. В конце концов повстанцы выследили нескольких из этих *Гусар* и попытались захватить их в бою, но увидели лишь, как враг на огромной скорости убегает от них.

Броня: Райз Релиабл

Вооружение:

1 большой лазер Дефианс В3L

Производитель: Ньюхарт Индастриез

Коммуникационная система:

Рэнджер LAF модель 2

Система наведения и слежения: Динатек 990

Когда бои были завершены, только трое из десяти *Гусар* были уничтожены. «Пальцы смерти» доказали значимость *Гусара* в бою и повысили его репутацию.

Возможности

Гусар изначально был экипирован большим лазером увеличенной дальности, который давал более чем посредственные возможности прицеливания и дальность поражения. Однако этот лазер использовал фокусирующую систему на кристаллиновой матрице, качество которой со временем снижалось. Таким образом, в течение Войн за Наследие большинство Великих Домов было вынуждено заменить фокусирующие механизмы в своих *Гусарах* более надежными системами на основе линз.

Самый значимый недостаток *Гусар* — тонкая броня; обладая массой в 1,5 тонны, она делает *Гусара* самым слабо защищенным Мехом на поле боя. К счастью для пилотов, *Гусар* обладает замечательной скоростью и вооружением, лучшим, чем у большинства легких Мехов. Комбинация всех этих достоинств и недостатков приводит к тому, что на поле боя *Гусар* может нанести быстрый удар врагу и также быстро сбежать от него, пусть даже врагом является более легкий Мех.

Коммуникационная система Рэнджер также очень неплоха, имея увеличенный радиус действия для исследовательских целей, а также возможность глушить большинство коммуникационных каналов. Несколько хорошо расставленных *Гусар* в тылу врага могут полностью нарушить коммуникацию врага, не позволяя тому отдавать приказы и менять расположение войск. *Гусар* способен перехватывать сообщения между вражескими Мехами, находясь в 35 километрах от них. Как и в случае с другими технологиями Звездной Лиги, работоспособность этой системы сильно зависит от навыков техника, который обслуживает БатлМех. Однако данные системы выдержали испытание временем, в отличие от другой электроники. В настоящее время 25 процентов всех работоспособных *Гусар* имеют на борту полностью функционирующую систему Рэнджер.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

HSR-300-D HUSSAR

Тип: Гусар

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 484

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	270	14,5
ПД ходьбы:	9	
ПД бега:	14	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	24	1,5

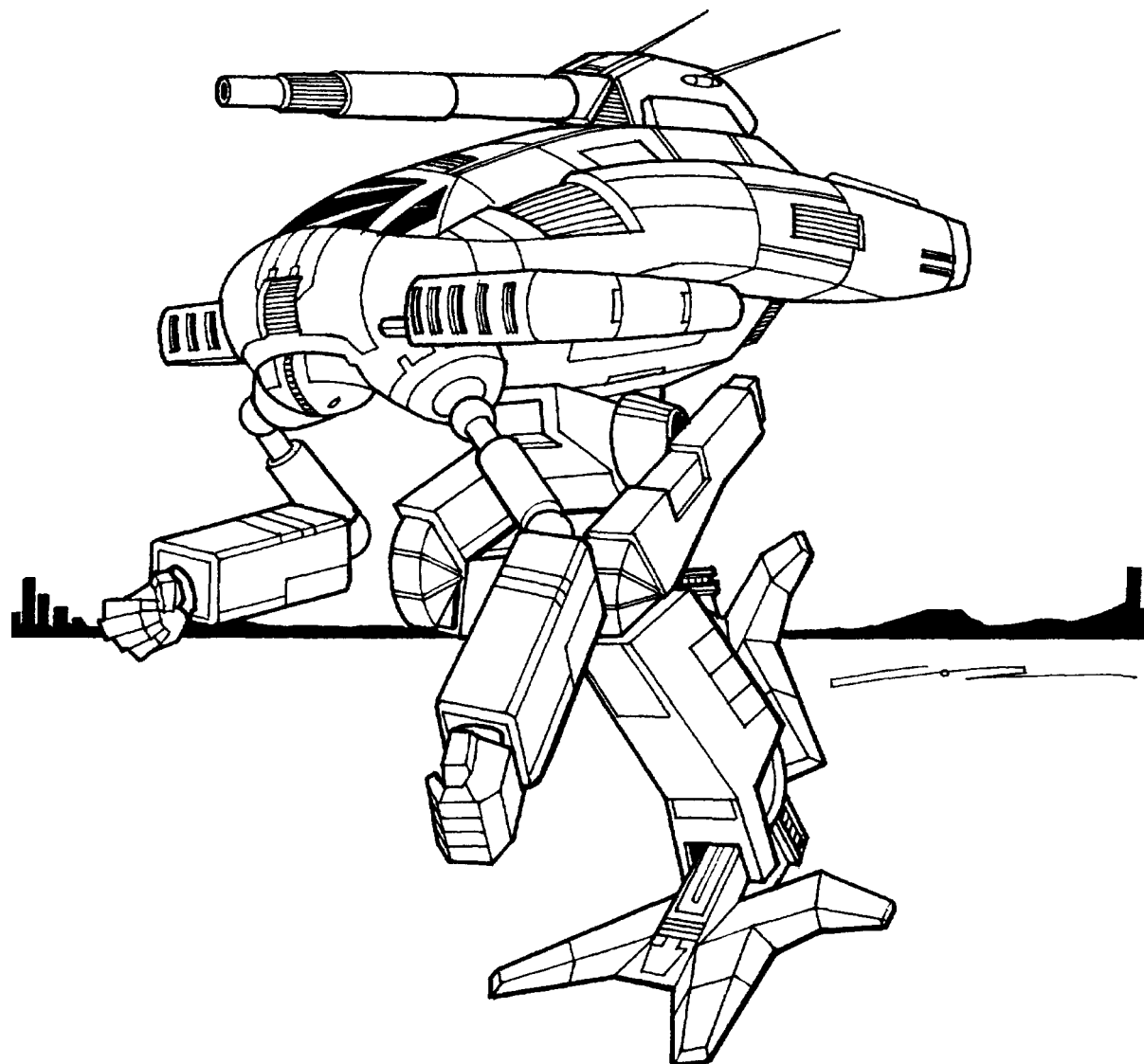
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	3
Центральный Торс	10	4
Центральный Торс (зад)		1
П/Л Торс	7	3
П/Л Торс (зад)		1
П/Л Рука	5	2
П/Л Нога	7	2

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ЦТ	2	5

BATTLEFORCE 2

ПД повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
9	1/1/—	—	Л

Броня/Структура	Ценность	Специальное
1/3	5	



JVN-10N ДЖАВЕЛИН

Масса: 30 тонн
Шасси: Дюралайт 246
Реактор: GM 180
Крейсерская скорость: 67,3 км/ч
Максимальная скорость: 95,9 км/ч
Прыжковые двигатели: Раулингс 95
Прыжковые способности: 180 м.

Броня: Стар Гвард
Вооружение:
2 РБД 6 Эрроулайт
Производитель: Штормвангер Эссемблис,
подразделение легкой техники

Коммуникационная система: Гаррет Т10В
Система наведения и слежения: Динатек 128С



Обзор

JVN-10N *Джавелин* (дротик) — один из новых разведывательных Мехов, используемых армией Наследных Государств. Впервые произведенный в 2751 году этот легкий Мех так и не был внедрен целиком и полностью в ряды многих полков к началу Первой Войны за Наследие в 2786 году. Появление *Джавелина* на полях сражений положило конец использованию многих других Мехов. Дом Давиона проявил некоторый интерес к использованию *Джавелина*, используя его во многих разведывательных копьях. Сегодня, после его службы во времена Войн за Наследие, *Джавелин* считается надежным Мехом-разведчиком.

Основная функция *Джавелина* — рекогносцировка, хотя он также широко использовался при засадах, дав ход широкому использованию фразы «юркий, как *Джавелин*».

Возможности

Джавелин быстр и маневренен, прыжковые двигатели Раулингс 95 снабжают его достаточной мощностью для прыжка высотой 180 метров. С такими возможностями движения *Джавелин* может избежать схватки с более тяжелыми Мехами.

Джавелин имеет несколько недостатков, распространенных среди разведывательных Мехов. Его вооружение создано только для дей-

ствия на малых и средних радиусах, поэтому пилот *Джавелина* должен позаботиться о том, чтобы не быть втянутым в схватку на больших расстояниях. Две ракетные установки Эрроулайт разрушительны на ближней дистанции, и многие легкие и средние Мехи попадали под огненный дождь, исходящий от копей, состоящих из *Джавелинов*, становясь жертвой плохой разведки.

Обширный запас зарядов не дает *Джавелину* быстро оказаться без ракет, как это происходит с другими Мехами, этот факт делает его полезным в миссиях прикрытия и задержания. Как только ракеты заканчивались, командиры обычно пытались отозвать *Джавелин* из боя поскольку его легкая броня делает из него никудышного рукопашного бойца.

Конструкция *Джавелина* имеет одну малоизвестную проблему. Ракетные установки, вмонтированные в торс, и хранилище боекомплекта смещают центр тяжести Меха далеко вперед. В результате этого Мех может упасть во время быстрого перемещения по трудной местности.

Служба

Во время кровавого боя за Кентарес IV в марте 2796 года разведывательное копьё Банка из батальона Реджольда, Второго полка Уланов Круциса дома Давион, ожидало появление сил Куриты с приказом при их появ-

лении немедленно сообщить об этом. Как только враг выдвинулся, три *Джавелина* и один *Уосп* копьё Банка сигнализировали в штаб Давиона, затем остались ждать в укрытии.

Как только враг прошел мимо них, копьё поднялось и атаковало последние Мехи Куриты, уничтожив одного *Феникс Хока* и нанеся тяжелые разрушения двум другим. Затем копьё совершило прыжок, покинув свои позиции, преследуемое большим количеством вражеских Мехов. Продолжая прыгать, *Джавелины* вели ракетный огонь до тех пор, пока не оказались под прикрытием более тяжелых дружеских Мехов.

Джавелины также сыграли главенствующую роль в знаменитом бое за Водяное Отверстие №9 во время Второго Боя за Силену II в декабре 3002 года. В этом бою разведывательные копьё Четвертого полка Легкой Кавалерии Денеба Дома Давиона скрывались в автономном озере переменного размера, известном как Водяное Отверстие №9. Составленные в основном из *Джавелинов*, эти копьё находились в режиме ожидания, находясь под водой на глубине 30 метров. Им нужно было дождаться оставшиеся силы Давиона для того, чтобы оторваться от наступающей армии Куриты. Находясь под водой, разведывательные копьё Давиона оставались незамеченными, пока тяжелые Мехи Куриты не вошли в озеро для начала атаки оборонительной линии Давиона, находящейся в 400 метрах от них. Внезапно Мехи Куриты начали получать сильные повреждения,

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Джавелин**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 487

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	180	7
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	10	8
Центральный Торс (зад)		2
П/Л Торс	7	8
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	5	6
П/Л Нога	7	8

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД)15	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	2	1
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

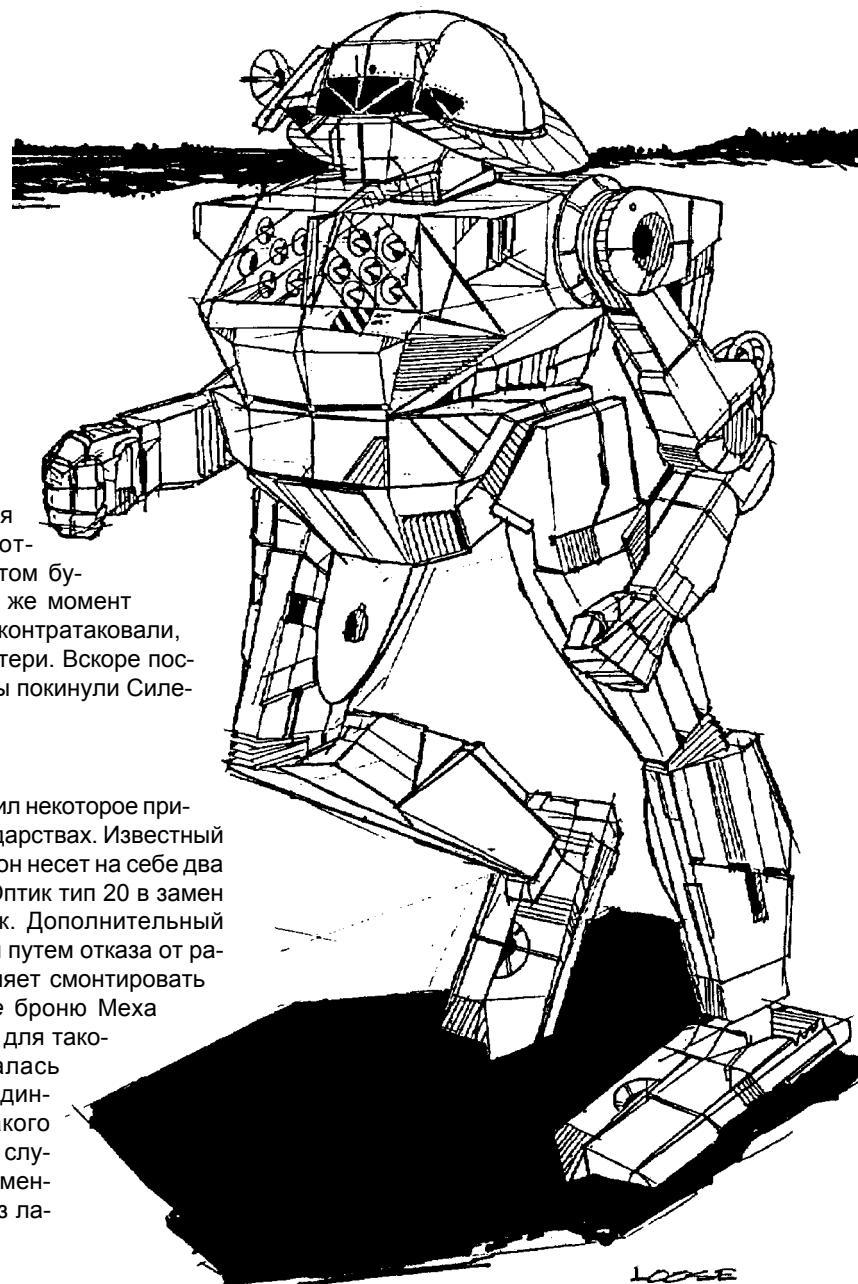
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	2/2/—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	5			

поскольку находящиеся под водой разведчики открыли огонь, сами при этом будучи невидимыми. В тот же момент наземные силы Давиона контратаковали, нанеся врагу тяжелые потери. Вскоре после этого боя, силы Куриты покинули Силену II.

Варианты

Один *Джавелин* получил некоторое признание в Наследных Государствах. Известный как *Огненный Джавелин*, он несет на себе два средних лазера Диверс Оптик тип 20 в замен двух ракетных установок. Дополнительный тоннаж, высвобожденный путем отказа от ракетных установок, позволяет смонтировать на *Огненном Джавелине* броню Меха среднего класса (обычно для такого варианта использовалась броня Дюралайт 446). Единственный недостаток такого Меха — сильный нагрев в случае, когда пилот одновременно с прыжком стреляет из лазера.



SDR-5V СПАЙДЕР



Масса: 30 тонн
Шасси: Ньюхарт 1200
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 86,4 км/ч
Максимальная скорость: 130 км/ч
Прыжковые двигатели: Питбан LFT-10
Прыжковые способности: 240 м.

Броня: Дюралекс Лайт
Вооружение:
2 средних лазера Эбердовой марк III
Производитель: Ньюхарт Интерстеллар
Индастриез Ltd.

Коммуникационная система: O/P 500A
Система наведения и слежения: O/P TA1240

Обзор

SDR-5V *Спайдер* (паук) — триумф долгой истории производства вооружения фабрики Ньюхарт Интерстеллар. Фирма производила в основном аэрокосмические истребители; *Спайдер* был их первым и единственным БатлМехом на рынке.

В 2650 Звездная Лига затребовала специального Меха для своих элитных сил командо. Ньюхарт ответила так быстро, что большинству других фирм, производящих БатлМехи, пришлось что называется «глотать пыль». Фактически, Ньюхарт к тому времени уже разработала серию SDR, которая с легкостью превзошла минимальные стандарты для легкого разведывательного/атакующего Меха. Они были готовы сразу же начать производство, поэтому Звездная Лига подписала контракт с Ньюхарт.

Спайдер получил свое имя из-за расположения своей передней брони, напоминающего паутину. Швы между пластинами были заполнены ярко-красным отвердителем из стекловолокна, что контрастировало с основной раскраской.

Возможности

SDR-5V был задуман как быстрый Мех с достаточной огневой мощью и возможностью действовать в течение длительного периода времени без поддержки. Для удовлетворения дальнейших требований на *Спайдере* были исполь-

зованы очень надежные узлы, что свело циклы обслуживания к минимуму. Огневая мощь *Спайдера* состоит из двух средних лазеров Эбердовой марк III, смонтированных в центральном торсе. Будучи более дорогими, по сравнению с распространенными лазерами Мартел, они считаются лучшими из всех по качеству.

Прыжковые способности Меха оставляют далеко позади все модифицированные версии Локуста и других разведывательных Мехов. Система прыжковых двигателей была разработана с целью создания стандартных стоп с изменяющейся траекторией полета для управления Мехом во время прыжка. Различные варианты прыжка позволяют Меху играть в смертельную игру даже с самыми изощренными системами наведения.

Единственный серьезный недостаток конструкции *Спайдера* в том, что конфигурация брони и сенсоров не оставляет места для системы катапультирования пилота. В экстренном случае, пилоту придется самому добираться до нижнего люка, чтобы выйти из Меха.

Служба

Всего несколько *Спайдеров* остались в Наследных Государствах после падения Звездной Лиги. Когда Дом Марика обнаружил склад, содержащий несколько функциональных *Спайдеров* на планете Кистоун, они быстро ввели Мехов в состав своих сил.

В бою за Стик внутри пространства Ляо в 2934 году, боевые подразделения Милиции Марика атаковали силы Второго батальона Дома Фудзиты из Дома Ляо. Во время обороны развалин города Девоншира, Батальон обнаружил, что атакован несколькими *Спайдерами*. Используя серию близких боев, перемежающихся прыжками, *Спайдеры* прорвались сквозь внутренние оборонительные силы Ляо, что позволило силам Марика взять контроль над городом на несколько часов и лишить его припасов.

В 2970 году Дом Штейнера использовал *Спайдеров* в быстром рейде на Лэблон, мир, удерживаемый Куритой. Являясь частью Двенадцатого полка Стар Гвардии, *Спайдеры* переместились в арьергард снабженческого обоза Куриты. Как только они оказались там, другие нападавшие внезапно атаковали с другой стороны. Эта тактика позволила Штейнерам отвлечь Мехов Куриты, которые в итоге не успели вовремя остановить нападавших, оттранспортировавших запасы в ожидающий неподалеку корабль.

Дому Давиона не удавалось заполучить контроль над несколькими *Спайдерами* для внедрения их в ряды собственных вооруженных сил. В 3000 году элитный Первый полк Гвардии Дома Давиона устроил рейд в стиле командо на фабрику по ремонту Мехов на Сириусе, принадлежавшем Дому Марика. Находясь вдалеке от своей территории, атаковавшие высадились непосредственно за фабрикой, и взяли то, за чем пришли:

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

SDR-5V SPIDER

Тип: **Спайдер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 514

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	8	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	56	3,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	10	8
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	7	6
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	5	5
П/Л Нога	7	6

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ЦТ	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	4	2
Прыжковый порт	ЛТ	4	2

BATTLEFORCE 2

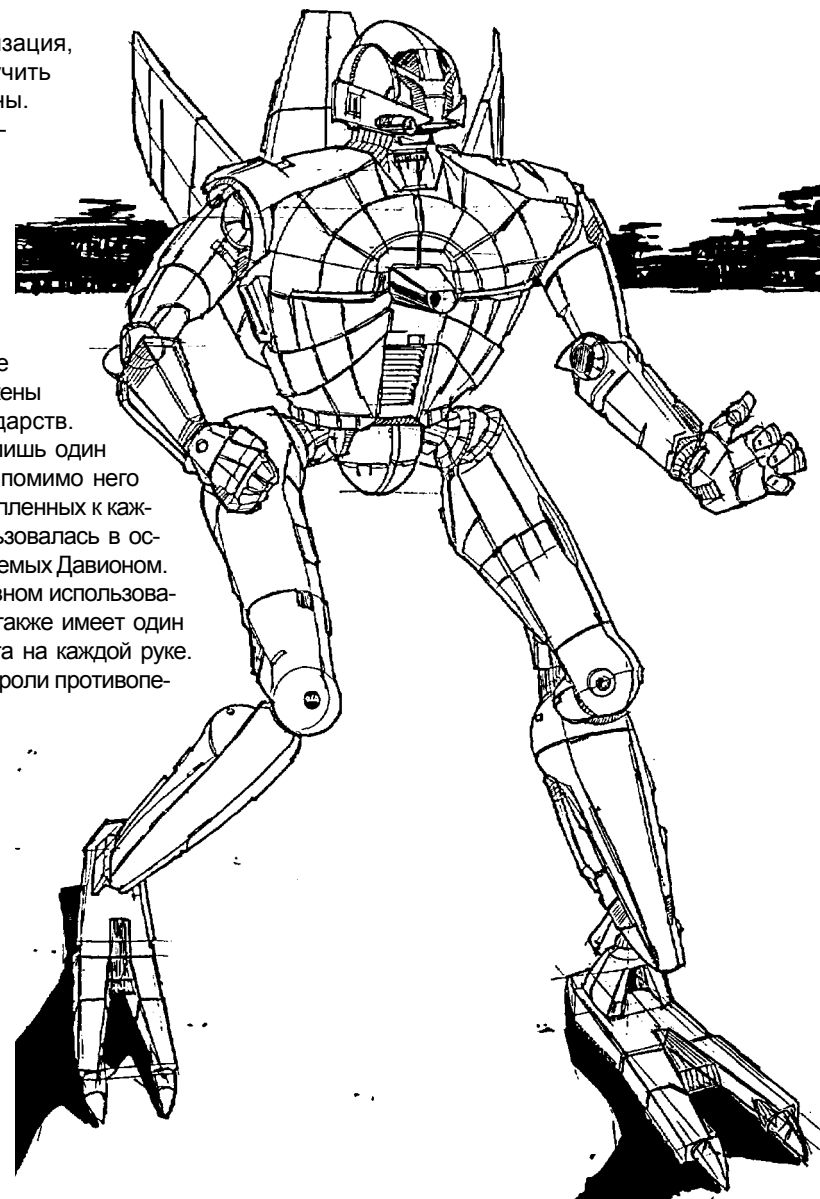
ПД повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8П	2/1/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
1/3	5		

пять *Спайдеров* было привезено сюда для предупредительного обслуживания. Несмотря на тяжелые повреждения, которые были нанесены охранявшими фабрику силами Марика, Гвардия, понеся некоторые потери, заполучила *Спайдеров*, за которыми пришла.

Еще одна боевая организация, когда-либо хотевшая заполучить *Спайдеров* — Волчи Драгуны. Сообщения с различных сражений указывают, что Драгуны использовали целое копьё *Спайдеров*, однако полного подтверждения эти сообщения не получили.

Варианты

Две экспериментальные версии SDR-5V были обнаружены в пределах Наследных Государств. Одна из них несет на борту лишь один средний лазер Эбердовой, а помимо него — два огнемёта Аркум, прикрепленных к каждой из рук. Эта версия использовалась в основном в областях, контролируемых Давионом. Другая версия, которая в основном использовалась войсками Дома Куриты, также имеет один средний лазер, и два пулемёта на каждой руке. Этот вариант использовался в роли противопехотного Меха.



Масса: 30 тонн

Шасси: Репаблик-R

Реактор: Leenex 60

Крейсерская скорость: 21,6 км/ч

Максимальная скорость: 32,4 км/ч

Прыжковые двигатели: Питбан 6000

Прыжковые способности: 60 м.



Обзор

Когда из верхних командных эшелонов пришел заказ на разработку легкого Меха для городских боев, Оргусс Индастриез ответила на него своим проектом *УрбанМех* (горожанин). Дешевые в производстве, но незаменимые при выполнении возложенной на них задачи, эти Меха были выпущены в огромных количествах, и многие из них существуют до сих пор. Теперь распространенный в городских гарнизонах и оборонительных подразделениях, *УрбанМех* продолжает быть эффективным оружием в бою.

Возможности

При своих 30 тоннах, *УрбанМех* лишь немного тяжелее, разведывательных Мехов *Уосл* и *Стингер*, поэтому медленная скорость является его основной отличительной особенностью. Он был разработан для боёв в условиях города, то есть таких окружающих условиях, которые ограничивают возможности большинства других Мехов. Средняя броня Дюраллекс снабжает его достаточной защитой, а низкий профиль делает его трудной мишенью.

На некоторых моделях Оргусс Индастриез опробовала ортодоксальный вариант без рук. Это новшество выпрямило профиль машины, но ухудшило *УрбанМеха* по некоторым параметрам. Мех не может обороняться во время рукопашного боя, и весь урон, который в нор-

Броня: Дюраллекс Медиум

Вооружение:

1 автоматическая пушка Император-В

1 малый лазер Хармон

Производитель: Оргусс Индастриез

мальном случае приходился бы на руки, переносится непосредственно на торс. Из-за этого недостатка безрукие Меха в основном находились там, где возможность встречи врага было малой.

АвтоПушка Император-В — основное оружие *УрбанМеха*. Имея низкий нагрев и надежную конструкцию, оружие полностью подходит к боевому стилю *УрбанМеха*, укладывающемуся в три слова: «ударил и беги». Малый лазер, поддерживающий АвтоПушку, эффективен постольку поскольку, но бывает полезным в случае столкновения с вражеской пехотой.

Служба

УрбанМех использовался Звездной Лигой для борьбы с городскими партизанами и вражескими Мехами легкого класса в густо заселенных областях. Неся на себе сравнительно тяжелую броню, Мех мог вступить в бой с другими Мехами, сравнимого и даже большего тоннажа. Хотя он и не был предназначен для боя с *Мородерами* и *Крусайдерами*, *УрбанМех* часто сталкивался с этими отличными оппонентами в пылу городского боя.

Стандартная тактика, встречавшаяся среди копеек, состоящих из *УрбанМехов*, была такой: разбивка на отдельные боевые единицы, использование здания, как укрытия для атаки на врагов. Затем Мех мог отойти назад для перегруппировки на следующей линии обороны.

Коммуникационная система: Далбан Интеракт

Система наведения и слежения: Далбан Урбан

Хотя медленная скорость *УрбанМеха* являлась его недостатком, узкие пространства городов Звездной Лиги также уменьшали мобильность других, более тяжелых Мехов, а низкий профиль *УрбанМеха* защищал его от вражеского огня.

В настоящее время Дом Ляо имеет в составе своих сил большое число *УрбанМехов*, располагая их вдоль городских границ, где они сражались с силами Давиона и Марика.

Во время недавнего пограничного столкновения, несколько полков Гусар Регулана Дома Марик были посланы на атаку складов Ляо на Карвере V, в городе Форт Лайонс. Эти склады содержали большое количество запасных частей для Мехов и охранялись силами городской обороны из Честеронского Резерва, в число которых входили и *УрбанМехи*. Командующий обороной Форт Лайонса полковник Тереза Кид расположила своих *УрбанМехов* на первой линии обороны города. Они столкнулись с *Мородерами* Марика, которые первыми вошли в город.

Поддерживаемые малыми военными машинами и пехотой, *УрбанМехи* Ляо использовали классическую тактику. Встретив *Мородеров* внезапным огнем, они затем исчезли среди зданий. *Мородеры* получили многочисленные повреждения, а атака захлебнулась.

Позже силы Марика заставили силы Ляо отойти, понеся большие потери, что значительно уменьшило их эффективность. Когда наконец-то прибыли резервисты Ляо, *Мородерам* пришлось

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **УрбанМех**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 454

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	60	1,5
ПД ходьбы:	2	
ПД бега:	3	
ПД прыжка:	2	
Радиаторов:	11	1
Гирископ:		1
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	96	6

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	10	11
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	7	8
П/Л Торс (зад)	4	
П/Л Рука	5	10
П/Л Нога	7	12

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПР	7	12
Заряды (АП) 10	ПТ	1	1
Малый лазер	ЛР	1	0,5
Прыжковый порт	ЦТ	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
2П	2/1—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	5			

довольствоваться лишь малой частью добычи, о которой им было известно.

Другой недавний пример показывает слабость УрбанМеха. Когда бандитское нападение на Энджелл II застало оборону Марика врасплох, командир гарнизона майор Алан Робертс был вынужден расположить *УрбанМехов* из Милиции Марика на открытой местности для сдерживания атак бандитов.

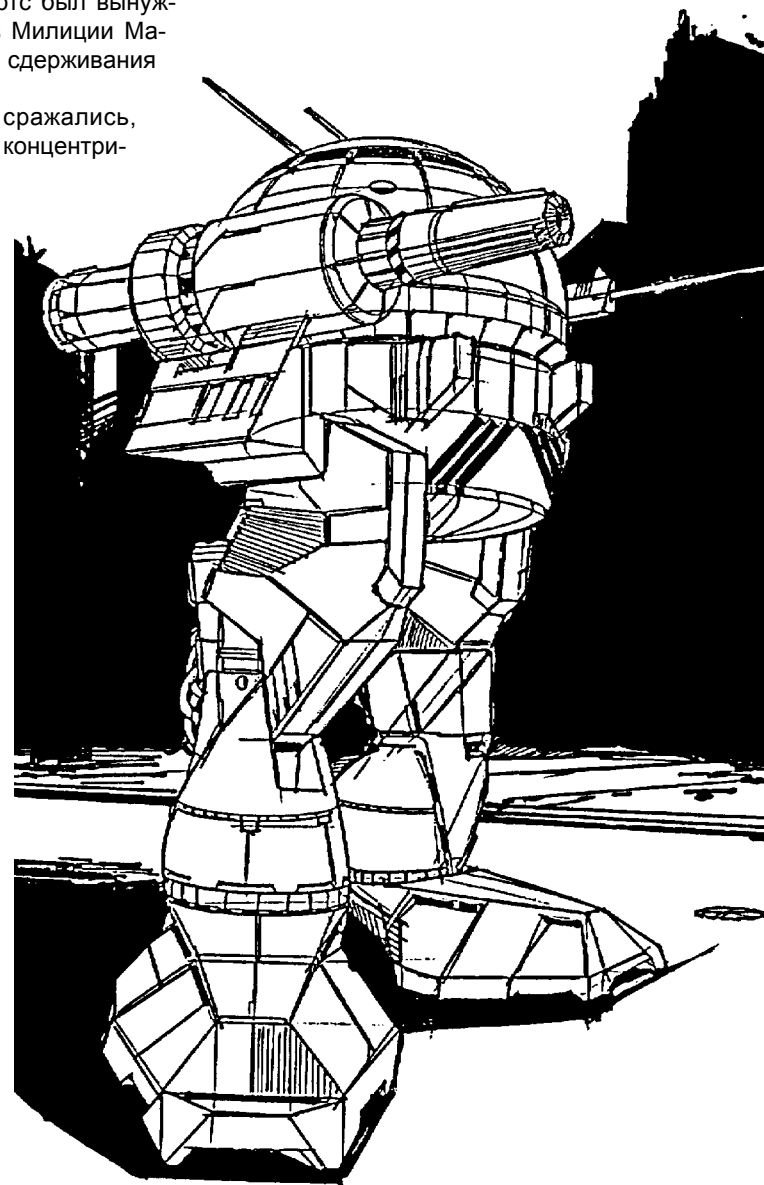
Хотя пилоты Марика смело сражались, бандитские Мехи уничтожили их концентрированным огнем ракет дальнего радиуса. Робертс получил строгий выговор за столь бесполезное использование своих *УрбанМехов*, но, будучи командиром городского гарнизона, испытывающего острую необходимость в тяжелых Мехах, у него не было особого выбора.

Силы гарнизона были обречены, но майору Робертсу удалось задержать атакующих на столько, чтобы городским жителям и ключевым официальным лицам Марика удалось сбежать из города до его захвата бандитами.

УрбанМех лучше всего проявляет себя при борьбе с пехотой. В еще одном недавнем бою силы Давиона эффективно использовали копье *УрбанМехов* для уничтожения взвода коммандо Куриты.

Варианты

Как уже было сказано выше, основным вариантом *УрбанМеха* была версия без рук. Недостатки этой конструкции проявлялись слишком часто и были столь фатальными, что в наши дни существует всего несколько таких машин. Дом Ляо имеет несколько *УрбанМехов* с АвтоПушкой Император Зета класса 20, но нагрев этого оружия и масса стали причиной того, что этот вариант не получил популярности.



VLK-QA ВАЛЬКИРИЯ

Масса: 30 тонн
Шасси: Кореан модель 1AA
Реактор: 150 Омни
Крейсерская скорость: 54,0 км/ч
Максимальная скорость: 86,4 км/ч
Прыжковые двигатели:
Норс Индастриез 3S

Прыжковые способности: 150 м
Броня: Риес 470
Вооружение:
1 средний лазер Сутел IX
1 РДД 10 Девастатор серии 07
Производитель: Кореан Энтерпрайз

Коммуникационная система: Линкс-шур
Система наведения и слежения:
Синк Трекер (39-42071)



Обзор

Валькирия - Мех, находящийся в распоряжении только Федерации Солнц. Хотя Регулярная Армия Лиги делал на него заказ, в производство он не попал до 2787 года, после начала Первой Войны за Наследие. Поскольку все фабрики Кореан находились на территории Федерации Солнц, все выпущенные *Валькирии* стали собственностью Дома Давиона. Несмотря на хаос Войн за Наследие, заводы Кореан на Новом Авалоне до сих пор функционируют, большой промышленный комплекс до сих пор имеет мощности для производства 130 *Валькирий* в год.

Работа Кореан Энтерпрайз зависит от нескольких других ключевых промышленных предприятий. Компоненты вроде ядерных реакторов и сенсорных шлемов производятся полностью автоматизированными заводами с использованием технологии, понимание которой в настоящее время не доступно. Эти старые и изношенные заводы часто отказывают в работе, что означает то, что однажды придет день, когда вышедшее из строя оборудование уже невозможно будет починить. Когда поставки высокотехнологичных запчастей, необходимых для каждого Меха, прекратятся Кореан Энтерпрайз придется прекратить производство Мехов.

Валькирия стал важной частью сил Давиона. В основном он заменяет более легкие *Стингеры* и *Уоспы* в боевых подразделениях прорыва. VLK несет на себе в два раза больше

брони, чем WSP или STG, а значит может выдержать больше попаданий врага.

Возможности

Валькирия - заметный легкий Мех. Его шеститонная броня, максимальная скорость в 86,4 км/ч и 150 метровый запас прыжка позволяет уходить от более тяжелых Мехов на поле боя и выдерживать приличное количество попаданий. В то же время, одиннадцать радиаторов позволяют Меху действовать спокойно, не опасаясь перегрева. Практически плоская кривая эффективности показывает, что Мех хорош и в боях на удаленных расстояниях, и в ближнем бою.

Ракетная система большого радиуса действия Девастатор необычное, но приятное дополнение к легкому Меху. Хотя Мех несет лишь 12 зарядов, десятиствольная система делает *Валькирию* трудным противником даже на большом расстоянии. В ближнем бою комбинация среднего лазера и прыжковых двигателей делает *Валькирию* еще опаснее. Хотя в одиночку он не соперник для средних или тяжелых Мехов, как часть копы *Валькирия* очень эффективен. Не один пилот к своему ужасу обнаруживал, что *Валькирия* сидит у него на хвосте, а остальное копые находится перед ним.

Одиннадцать радиаторов *Валькирии* позволяют ему прыгать столь часто, сколько это необходимо, без снижения ударной мощности вооружения. Это дало Меху репутацию живучего.

Говорят, что если *Валькирия* атакует, то «он остается с тобой, пока не упадет он или не упадешь ты». К новым *Валькириям* приписываются в основном опытные пилоты, поэтому эта репутация является заслуженной.

Поскольку этот легкий Мех столь хорошо защищен, его часто направляют в разведывательные миссии. У *Валькирии* меньше шансов стать жертвой охотников на разведчиков вроде *Скорпиона*. По существу ракетная установка *Валькирии* может нанести ощутимый урон сопернику, не имеющему оружия дальнего радиуса действия.

Сегодня *Валькирия* не вызывает каких-либо хронических проблем с уходом за собой. Хотя появлялись иногда короткие замыкания в актуаторах ног и несколько дефектов в системах синхронизации, эти ошибки были найдены и исправлены. Несмотря на все трудности, *Валькирия* стала важной частью военной машины Давиона. Ее можно найти практически в каждом регулярном полку Федерации Солнц.

Служба

Валькирия хорошо служит, будучи частью копы. Часто он поддерживает лидера копы в атаках на более тяжелого соперника. В таких операциях многие *Стингеры* и *Уоспы* были искалечены прежде, чем внести свой вклад на поле сражения. *Валькирию* не легко убить даже тяжелому Меху.

В Первой битве за Галтор части Фузилеров Сиртиса Дома Давион удерживали планету не

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Валькирия**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 640

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3
Реактор:	150	5,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	11	1
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	96	6

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	10	14
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	7	12
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	5	9
П/Л Нога	7	12

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ПТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

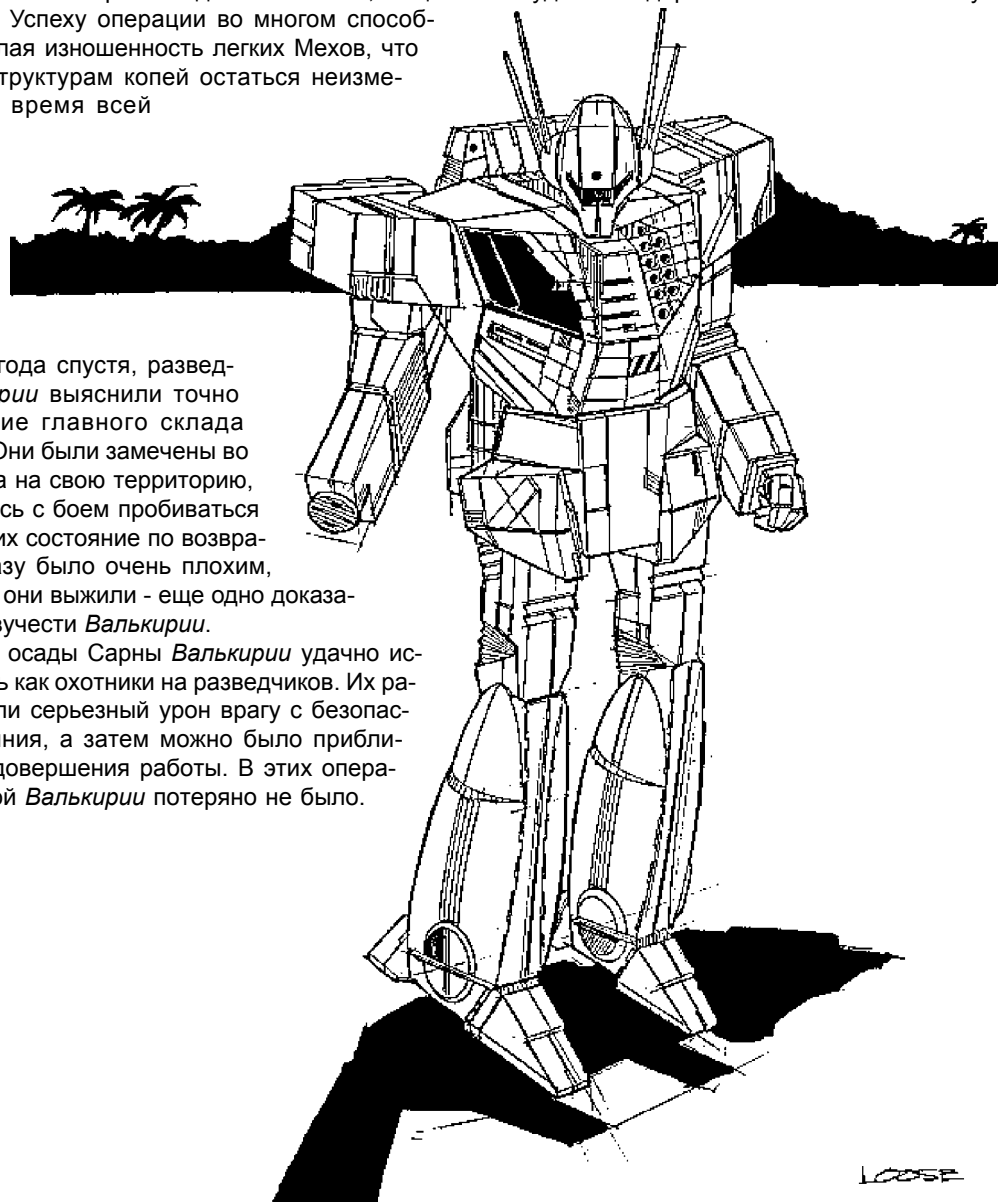
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5П	1/1/1		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	6	нро		

смотря на интенсивные трехмесячные атаки Гусар Прозерпины Дома Куриты. Бой был замечен, поскольку Фузилиры Сиртиса не задолго до этого заменили все Мехи в своих легких и огневых копьях на *Валькирии*. Хотя их превосходили численно, защитникам удалось сдержать нашествие и откинуть врага назад. Успеху операции во многом способствовала малая изношенность легких Мехов, что позволило структурам копей остаться неизменными во время всей оборонительной операции.

На Добсоне, где Дома Давиона и Куриты столкнулись менее года спустя, разведчики-*Валькирии* выяснили точно расположение главного склада атакующих. Они были замечены во время отхода на свою территорию, и им пришлось с боем пробиваться назад. Хотя их состояние по возвращении на базу было очень плохим, тот факт, что они выжили - еще одно доказательство живучести *Валькирии*.

Во время осады Сарны *Валькирии* удачно использовались как охотники на разведчиков. Их ракеты наносили серьезный урон врагу с безопасного расстояния, а затем можно было приближаться для довершения работы. В этих операциях ни одной *Валькирии* потеряно не было.



FS9-Н ФАЙРСТАРТЕР

Масса: 35 тонн
Шасси: Аргил Н/09
Реактор: 210GM
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели:
Файрстон Радиал 6s

Прыжковые способности: 180 метров
Броня: Ливингстон Керамикс
Вооружение:
2 средних лазера Магна II
2 пулемета Депрус RF
4 огнемета Пьюрити серии L
Производитель: Аргил Технолоджис на Скай

Коммуникационная система: Тансеч Омни-7
Система наведения и слежения: Тансеч С30-97



Обзор

Файрстартер (Поджигатель) задумывался прежде всего как неосновная штурмовая единица. Сконструированный Аргил Технолоджис на Скай в 2550 году, к началу Гражданской Войны в начале 2776 года, он был удачно продаваем как высокомобильный Мех-поджигатель. Около 3000 *Файрстартеров* вели активную службу. Большинство Мех-полков содержали в своем строю FS9, а запасные части обычно были во всех ремонтных депо. Хотя многие *Файрстартеры* теперь не подлежат ремонту, те, что выжили, находятся в хорошем состоянии. Поскольку Мех FS9-Н был популярен, до сих пор запасные части к нему не являются редкостью.

Возможности

Файрстартеры редко объединялись в копия, обычно их приписывали к роте или полку. Командир мог определить Мех для поддержки атакующей группы или разведки лесистой местности.

Будучи настоящей угрозой для легких Мехов, *Файрстартер* мало что может сделать против мощной брони и огня средних и тяжелых Мехов. Ценным *Файрстартера* сделала способность поджигать. Пламя, направленное с умом, может рассеивать вражеские силы, нарушать порядки и загонять Мехи в тупики. Огромное количество вариантов тактики было

разработано вокруг создания и разбрызгивания огненных струй. Пилоты *Файрстартеров* любят поджигать плотные леса в тот момент, когда по ним продвигаются вражеские Мехи, и подогревая здания, скрывающие вражеские силы. Если бой проигран, *Файрстартер* может выпустить огонь и дым для того, чтобы исчезнуть в них и избежать своего захвата.

Файрстартер также хорош в роли разведчика. Его скорость и броня хорошо защищают его в окружающем пространстве. Он может не только изучать местность, но и по пути уничтожать лесные массивы, которые враг может использовать для своей обороны или для засады.

Файрстартер выполнял также миссии по уничтожению целей в ранние дни Войны за Наследие. В наше время, когда армии вместо уничтожения цели, пытаются ее захватить и удерживать, такие миссии стали очень редки и используются только в случае, когда цель слишком ценна, чтобы попасть в руки врага.

Служба

Поскольку до Войны за Наследие *Файрстартеры* были распространены во всех Мех-силах, ни один из пяти Наследных Государств не имел недостатка в этих Мехах. Однако, все больше и больше *Файрстартеров* внедрялись в копия для замены легких и средних Мехов, уничтоженных в боях.

В самые первые дни Первой Войны за На-

следие, Второй полк Лиранской Гвардии был определен для охраны планеты Порт Мосби. В дополнение к регулярным боевым подразделениям ее полка, полковник Александра Уотерс добавила трех *Файрстартеров*. Порт Мосби был важным торговым центром, и Уотерс были даны приказы удерживать его любой ценой.

А в августе 2786 года Дом Куриды атаковал Порт Мосби. Части покровов МакГэйвина и Джохайро высадились недалеко от столицы, несмотря на старания сил космической обороны. Для того, чтобы избежать постоянных атак с воздуха, захватчики выдвинулись к столице через густые леса. Используя свой шанс, полковник Уотерс пустила *Файрстартеров* в действие.

Сильная засуха привела к тому, что леса были очень сухими, и *Файрстартеры* быстро окружили силы Куриды огнем. Пока вражеские Мехи пробивались сквозь горящий лес, двигаясь медленно, чтобы избежать перегрева, Уотерс привела свои силы к границе огня, чтобы те атаковали врага, только что вышедшего из горящего ада. Всего через несколько часов боя силам Куриды пришлось покинуть эту планету. Второй Лиранской Гвардии понес небольшие потери, в то время как лишь менее, чем половине сил врага, удалось сбежать.

Это был первый основной бой, в котором участвовали Мехи-поджигатели. Их ограниченная польза стала заметной, когда силы Куриды вновь атаковали Порт Мосби позже в том же году. По-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

FS9-H FIRESTARTER

Тип: **Файрстартер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 35

Боевая Ценность: 500

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3,5
Реактор:	210	9
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	88	5,5
	<i>Внутренняя структура</i>	<i>Значение брони</i>
Голова	3	9
Центральный Торс	11	13
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	8	11
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	6	6
П/Л Нога	8	8

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Огнемет	ПР	1	1
Огнемет	ЦТ	1	1
Огнемет	ЛР	1	1
Огнемет	ЦТ (R)	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Пулемет	ПТ	1	0,5
Пулемет	ЛТ	1	0,5
Заряды (ПУЛ.) 200	ПТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	3	1,5
Прыжковый порт	ЛТ	3	1,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	2/1/—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	5			

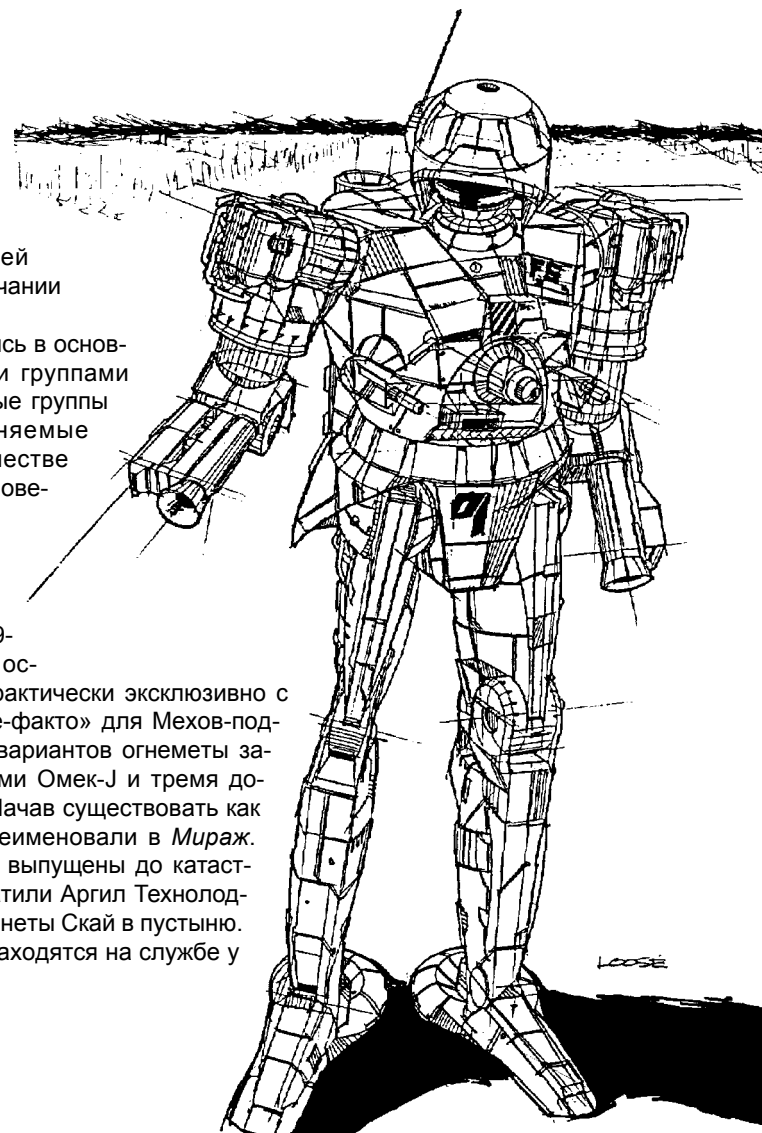
сколько леса были полностью уничтожены в первом бою, полковник Уотерс не могла повторить еще раз свою огнеметную тактику. Превосходящие силы Куриты уничтожили Второй Лиранской Гвардии.

Первый бою за Мосби увеличил престиж *Файрстартера*, и командующие начали экспериментировать с различными методами использования FS9. Одной из популярных идей было объединение групп *Файрстартеров* в копы, которые позволяли бы лучше координировать активность поджигателей. Поскольку эта концепция хорошо срабатывала во время главных штурмовых операций, члены этих копей обычно переназначались по окончании кампании.

Файрстартеры пилотировались в основном офицерами, командующими группами *Уоспов* и *Стингеров*. Эти быстрые группы обычно атаковали легко охраняемые цели или использовались в качестве подразделений глубокого проникновения.

Варианты

Хотя было создано некоторое количество вариантов, серия FS9-H использовалась больше всех остальных. Этот тип выпускался практически эксклюзивно с 2703 года и стал стандартом «де-факто» для Мехов-поджигателей. В одном из удачных вариантов огнеметы заменялись двумя малыми лазерами Омек-Ј и тремя дополнительными тоннами брони. Начав существовать как FS9-M, вскоре этот вариант переименовали в *Мираж*. Только несколько *Миражей* были выпущены до катастрофического боя, которые превратили Аргил Технолджис и большую часть столицы планеты Скай в пустыню. Некоторые из FS9-M до сих пор находятся на службе у Рэинджеров Скай.



Масса: 35 тонн
Шасси: Диплан Скаут -А
Реактор: 245 Магна
Крейсерская скорость: 75,6 км/ч
Максимальная скорость: 118,8 км/ч
Прыжковые двигатели:
Смитсон Лифтерс

Прыжковые способности: 150 метров
Броня: Старшилд
Вооружение:
4 средних лазера Аргра 3L
1 РБД-4 Тандерстрок
Производитель: Диплан Мехярдс

Коммуникационная система: Даусон III
Система наведения и слежения: Bk-309



Обзор

Дженнер — сравнительно новая разработка, впервые сконструированная в 2784 году Диплан Мехярдс на Озаве по контракту с Домом Куриты. Этот Мех был создан быстрым партизанским бойцом, хорошо знакомым с выражением «ударил-и-беги». Имея максимальную скорость передвижения, равную 118,8 км/ч и высоту прыжка в 150 метров, Мех подавал надежду на то, что станет основой нового, высококомобильного звена.

Первоначальный *Дженнер* нес на себе два средних лазера Аргра 27С и большой лазер Диплан HD на центральной башне, но эту конфигурацию было легко вывести из строя прямым попаданием в башню. Система наведения средних лазеров также имела массу проблем.

Однако, поскольку шасси и подсистемы движения хорошо показали себя в тестах, разработчики решили переоборудовать оружейные системы вместо того, чтобы переделывать всю конструкцию от начала и до конца. Стандартные десять радиаторов позволяли Меху двигаться плавно и стрелять, не боясь перегрева.

После чего *Дженнер* был модифицирован, до своей текущей конфигурации, теперь он содержит четыре средних лазера Аргра 3L, по два на каждую сторону, на крепежах с изменяемым направлением. Аргра 3L заменил старую систему 27С, потому что у него лучшая спектральная чистота и более резкая фокальная система.

Система Тандерстрок РБД-4 была установлена после того, как дополнительное тестирование показало необходимость увеличения огневой мощи малого радиуса действия. Получившийся Мех стал предметом гордости сил Куриты. Разработанный и построенный в провинции Куриты, он имел оптимальное соотношение скорости, запаса прыжка и огневой мощи.

Возможности

Среди самых быстрых Мехов, *Дженнер* выделяется хорошей огневой мощью на близком расстоянии. Оптимальное расстояние для него составляет от 30 до 90 метров, его скорость и прыжковые способности делают Мех сложным для поражения. *Дженнер* может быстро двигаться, наносит свои атаки и отступает прежде, чем может получить серьезные повреждения.

Поскольку средние лазеры Аргра 3L — основное вооружение *Дженнера*, Мех может действовать в течение длительного времени, не боясь, что у него кончится амуниция. Во время долгих схваток или в течение долгих рейдов двадцать пять зарядов для Тандерстрок РБД-4 могут кончиться, поэтому установка используется в основном в качестве последнего аргумента или в качестве дополнительной силы удара в трудные моменты.

Хотя *Дженнер* был разработан, как боец на ближних дистанциях, ему не хватает рук для на-

несения ударов и других физических атак. Разработчики *Дженнера* не сделали ему руки, поскольку тоннаж Меха низок, что не позволит ему провести серьезную физическую атаку. *Дженнер* хорошо действует и без рук, исключая случаи операций «хватай-и-беги», совершаемых на вражеские склады. Во время них *Дженнер* прикрывает другие Мехи с руками, давая им возможность взять, что могут.

Служба

Когда Диплан Мехярдс заканчивала первые *Дженнеры* в сентябре 2784 года, напряжение было велико. Война казалась неизбежной, и стала вопросом времени. Минору Курита был лично заинтересован в *Дженнере*, назвав его «первым в новой линии», он же заказывал дальнейшую разработку и создание тяжелых Мехов, имеющих мобильность *Дженнеров*. Стало капризом то, что любимый Мех Минору Куриты станет оружием мести за его убийство. Волны *Дженнеров* и других быстрых Мехов вошли в города, чтобы выполнить приказ Джинджиро Куриты «искупать проклятый Кентарес в крови». *Дженнер* заслужил себе место как стандартная боевая лошадка Синдиката Дракона.

Несмотря на поражение в Первой Войне за Наследие, Диплан продолжала производство до 2815 года, когда сокращение поставок материалов остановило сборочные цеха. Однако Диплан продолжает производство шасси для Меха.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Дженнер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 35

Боевая Ценность: 669

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3,5
Реактор:	245	12
ПД ходьбы:	7	
ПД бега:	11	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	7
Центральный Торс	11	10
Центральный Торс (зад)		3
П/Л Торс	8	8
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	6	4
П/Л Нога	8	6

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РБД4	ЦТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ПТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПТ	2	1
Прыжковый порт	ПТ	2	1

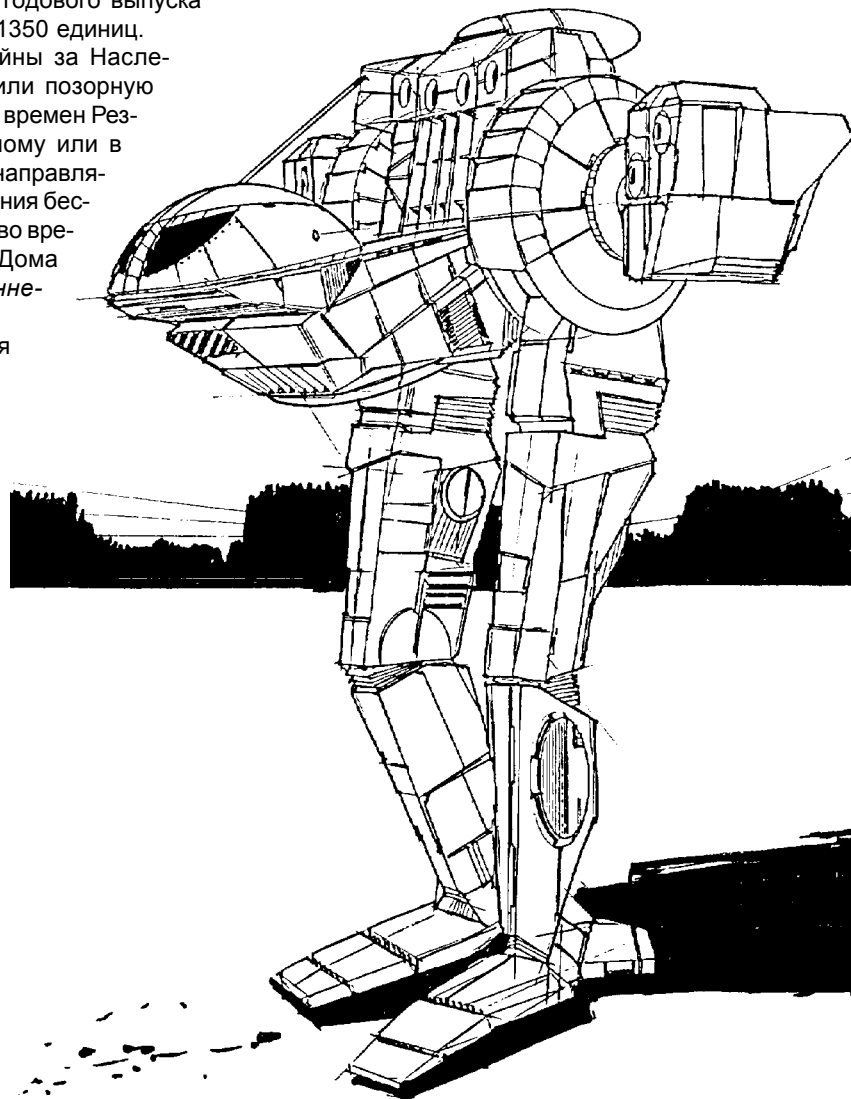
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
7	3/2/—		1	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	7			

В 2823 году производство *Дженнеров* на Озаве продолжилось, и три тысячи шасси было поставлено в подразделение Диплан на Люсьене для наладки и сборки. Несмотря на тяжелые разрушения, вызванные атаками с моря, корпорация Диплан Люсьен переоснастила свои заводы для сборки *Дженнеров*. К 2830 году Диплан на Озаве и Диплан Люсьен достигли годового выпуска *Дженнеров* в количестве 1350 единиц.

В течение Второй Войны за Наследие, *Дженнеры* продолжили позорную традицию, начавшуюся со времен Резни на Кентаресе. По одному или в группах *Дженнеры* часто направлялись в тыл врага для создания беспорядков и хаоса. Именно во время таких рейдов другие Дома впервые захватили *Дженнеров*.

К 2840 году Федерация Солнц и Лиранское Содружество имело некоторое количество действующих *Дженнеров*. К 2845 году *Дженнер* использовался уже во всех Наследных Государствах, хотя продолжал считаться основным мехом Дома Куриты.



LOOSE

Масса: 35 тонн

Шасси: Келл/S

Реактор: 280 VOX

Крейсерская скорость: 86,4 км/ч

Максимальная скорость: 129,6 км/ч

Прыжковые двигатели: Остманн Скт-А

Прыжковые способности: 240 м



Броня: Дюраллекс Лайт

Вооружение:

1 средний лазер Тронел II

Производитель: Конг Интерстелар

Корпорейшн

Коммуникационная система: Баррет 4000

Система наведения и слежения: TRSS.2L3

Обзор

Остскаут создавался лишь для одной цели — разведки.

Его маневренность, высокая скорость и возможность прыжка позволяют легко обходить все неприятности. Плохо вооруженный и защищенный, Мех может сражаться лишь с самыми легкими оппонентами с небольшим шансом на победу.

Улучшенные сенсорные системы и система наведения и слежения снабжают ОТТ постоянным потоком данных об окружающей местности. Мощное узкополосное коммуникационное оборудование позволяет *Остскауту* посылать сведения из глубины вражеской территории.

Возможности

Развивая максимальную скорость в 129,6 км/ч, *Остскаут* может быстро найти убежище для себя. Специальное оборудование при передвижении сканирует местность, записывает гидрологическую и геологическую информацию об окружающем пространстве. Необычные детали фиксируются автоматически и тут же передаются пилоту.

Во избежание помех от магнитогидродинамических систем, сенсоры установлены вне основного шасси. ОТТ использует свои актуаторы для наведения сенсоров.

Часто *Остскаут* медленно передвигается

сквозь интересующие его области, меняя расположение датчиков практически в случайном порядке. Во время этих периодов сканирования максимально интенсивности ОТТ уязвим для атак, поскольку данных поступает значительно больше, чем могут обработать бортовые вычислительные машины. Появление вражеских юнитов может быть незамечено до тех пор, пока они не откроют огонь. Однако если первый выстрел не покалечит *Остскаута*, то он скорее всего унесет ноги.

Остскаут не только снабжен прыжковыми двигателями, позволяющими ему прыгать на высоту 240 метров, но имеет также радиаторы, количество которых достаточно для сдерживания нагрева. Если высота прыжка 210 метров, *Остскаут* может производить стрельбу без опасности перегрева. Способность ОТТ прыгать и стрелять одновременно дает ему возможность быстро бежать с места событий.

Хотя разработано несколько правдоподобных стратегий для поимки Мехов подобных ОТТ, на деле теория с практикой сильно расходится. *Остскаут* имеет обширную историю удавшихся побегов, поэтому многие из таких Мехов и сейчас находятся в хорошем состоянии и до сих пор имеют в своем арсенале исходные сенсоры и системы обработки данных. Поскольку эти системы в настоящее время уникальны, командиры стараются не вводить *Остскаутов* в бой.

Служба

Остскаут часто поставляет ценную информацию. Удачная разведывательная миссия помогает решить большинство загадок, ответы на которые требуются для проведения атаки. Точная информация о топографии и расположении врага жизненно важна. История *Остскаута* - список бесстрашных миссий в глубоком тылу врага для сбора информации подобного рода. Во время Восстания 3010 года Янош Марик интенсивно использовал *Остскаутов* для сбора информации по передвижениям повстанцев и их мощи. В 2950 году ОТТ использовались на Туле для выслеживания оставшихся членов одного из подразделений Валасака. Всю зиму 3001 года *Остскауты* тщательно прочесывали поверхность Касаи IV в поисках склада запчастей Лиги, но нашли лишь пустые бункеры.

В начале сентября 3021 года четыре *Остскаута* высадились на Новом Иваарсене с помощью десантных кораблей Синдиката Дракона. Их миссией было нахождение возможных мест высадки сил Куриты для будущего вторжения. Последующие пять недель ОТТ постоянно бежали от Давионских патрулей и поисковых партий. Несмотря на практически постоянное преследование, *Остскаутам* удалось собрать всю необходимую информацию и отправить ее основному флоту. Из четырех Мехов лишь один был немного поврежден.

Тысячекилометровая Гонка произошла в 3024 году. Из-за ошибки компьютера *Остскаут* был десантирован на тысячу километров вглубь вражеской

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Остскаут**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 35

Боевая Ценность: 497

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3,5
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	8	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	72	4,5

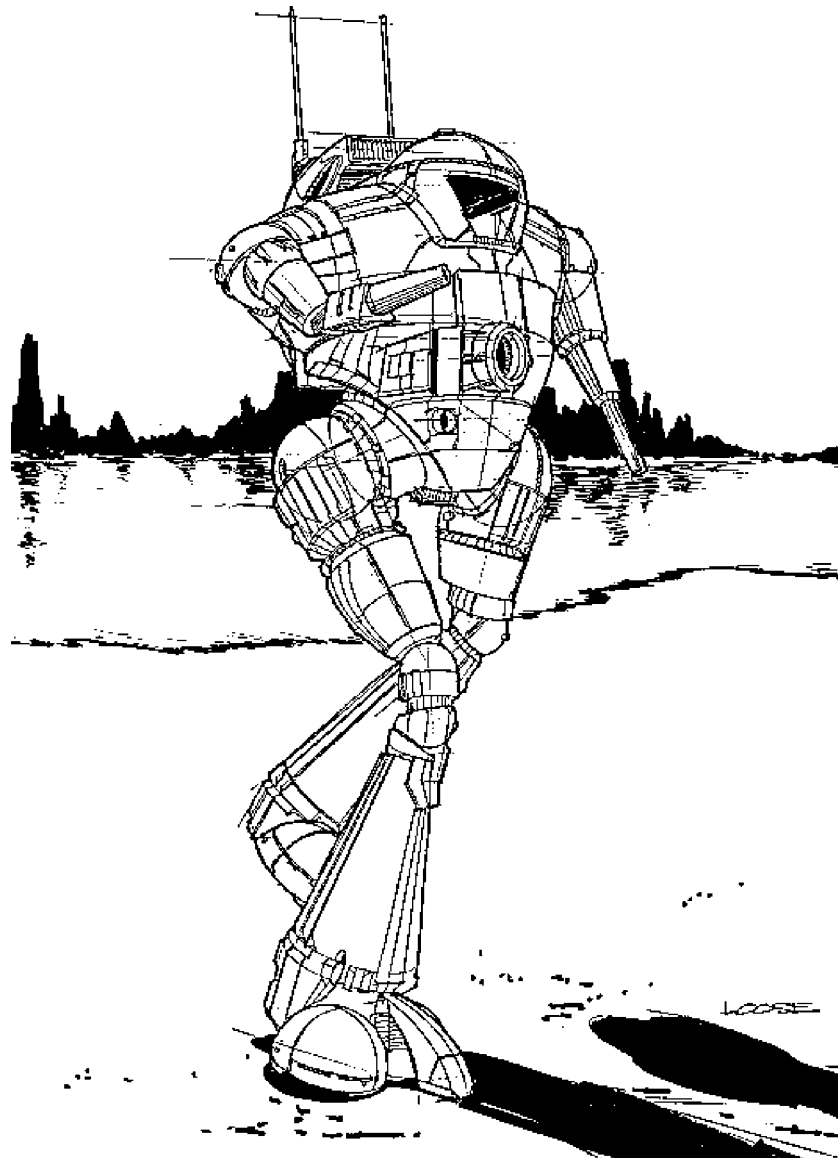
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	11	12
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	8	9
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	6	6
П/Л Нога	8	8

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	4	2
Прыжковый порт	ЛТ	4	2

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8П	1/1/—		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	5			

территории. МехВоин Мэри Финн из Резервистов Честертон получила прозвище «Попрыгунчик» за свой невероятный удачный обход трех полков Китайских Бандитов Смитсона, расположенных так для проведения атаки. В течение десятичасового испытания Финн удалось собрать достаточно информации, чтобы позволить Конфедерации Капелла начать эффективную контратаку.





Масса: 35 тонн
Шасси: Альшаин 56-Карриер
Реактор: Leenex 140
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели:
Лексингтон Лифтерс

Прыжковые способности: 120 метров
Броня: Максимилиан 42
Вооружение:
1 ракетная четырехзарядная система
ближнего радиуса действия Телос
1 ППЧ Лордс Лайт
Производитель: Альшаин Випонс

Коммуникационная система:
Сифер КоммКон CSU-4
Система наведения и слежения: Кэт Айс 5

Обзор

Разработанный для огневой поддержки разведывательных подразделений, прототип *Пантеры* был впервые создан для Звездной Лиги во время последних лет династии Кэмерона. В 2739 году после получения одобрения Альшаин Випонс немедленно начала поставлять *Пантеру* наземным силам Лиги для борьбы с бандитами-ренегатами во всей Периферии.

Недостатки и достоинства Меха стали сразу же видны после битвы за Сент-Джон в 2759 году, где Мех показал себя не с лучшей стороны. Недостатком было то, что большому лазеру в правой руке Меха не хватало эффективной дальности действия и мощности. Положительным моментом стала прочность *Пантеры*. Для увеличения огневой мощи, столь важной в бою, инженеры Звездной Лиги заменили большой лазер на ППЧ.

Синдикат Дракона — единственное Наследное Государство, которое использует сегодня *Пантер* в заметном количестве. Текущая модель, 9R, это компромисс, созданный инженерами Синдиката. Несмотря на нехватку «навороченности» оригинальной *Пантеры*, ее системы более приспособлены для современных фабрик.

Возможности

Основная функция *Пантеры* — огневая

поддержка для легких и быстро движущихся Мехов. Он играл эту роль почти триста лет, прикрывая своим огнем более мобильные Мехи, которые находились в режиме среднего маневра, по направлению к врагу или в противоположную сторону от него.

Его ППЧ необычна для Мехов такого размера. Экстраординарное оружие, ППЧ Лордс Лайт совмещает в себе огневую мощь стандартной ППЧ с легкостью и послушностью оружия, прикрепленного к руке. Для ближнего боя *Пантера* несет на себе четыре ствола РБД с количеством зарядов, достаточным для 25 выстрелов. Надежная система Телос размещена в районе груди Меха, что обеспечивает ей хорошую защиту.

Пилоты достаточно быстро поняли, что *Пантера* хорошо подходит для грязной тактики городских боев. Проворный Мех легко движется сквозь перекрытые пространства города, а ППЧ дает ему шанс справиться с любым Мехом, не считая самых тяжелых, при помощи нескольких выстрелов. Во всех боевых городских ситуациях, начиная с засад на крышах и кончая схватками на темных улицах, *Пантера* завоевал приличную репутацию. За храбрость в городских боях МехВоины Лиранского Содружества дали *Пантере* кличку «Уличный Кот».

Однако даже в городе *Пантера* не может выстоять против тяжелых Мехов, таких как *Вархаммер* или *Зевс* в бою лоб-в-лоб. Оказываясь в этой ситуации, пилот *Пантеры* должен был

полагаться на хорошую стрельбу и отличную мобильность Меха для того, чтобы покинуть поле боя единым куском.

Служба

Как уже было сказано выше, Синдикат Дракона — единственное Наследное Государство, эксплуатирующее *Пантеру* в большом количестве. Это произошло потому, что Синдикат контролирует единственную работающую фабрику, производящую *Пантеры* и находящуюся на холодной планете Альшаин. Другие Наследные Государства также имеют в своем распоряжении *Пантер*, в основном модели 8Z, но их число быстро уменьшается в связи с нехваткой запасных частей.

Хотя было много попыток уничтожить фабрику на Альшаине, тот факт, что она расположена внутри горы, делает ее трудной мишенью. Фабрика выпускает *Пантеры* для Дома Куриты настолько быстро, насколько это возможно, выпуск продукции замедляется лишь задержкой поставок компьютеров для системы наведения.

Впервые Курита использовал *Пантер* в большой наступательной операции на планете Квентин во время Первой Войны за Наследие, эта акция до сих пор является примером, как Синдикат использует Мех. Как только Второй Легион Веги был реорганизован таким образом, что основным легким Мехом стала *Пантера*, ему был дан приказ атаковать сельскохозяйственную планету Квентин, которая была собственностью Дома Да-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Пантера**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 35

Боевая Ценность: 664

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		3,5
Реактор:	140	5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	13	3
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	104	6,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	11	14
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	8	10
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	6	10
П/Л Нога	8	12

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РБД 4	ЦТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ЛТ	1	1
ППЧ	ПР	3	7
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

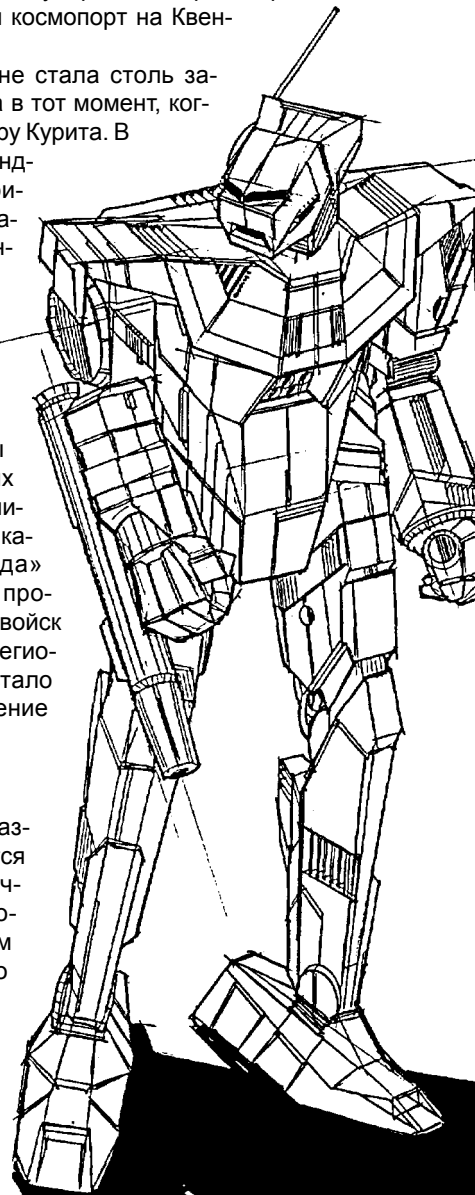
ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	2/2/1		—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
3/3	7			

вион. Поймав врасплох 42-й полк Гусар Авалона Дома Давиона, Второй Легион жестоко расправился с ними. Хотя Мехи Гусар были в основном тяжелее и имели большую огневую мощь, они не смогли достаточно быстро отреагировать на удары *Пантер*, которые те наносили своими ППЧ. Гусары отступили, сдав единственный город и космопорт на Квентине.

Однако победа на Квентине не стала столь заметной, поскольку она произошла в тот момент, когда на Кентаресе IV был убит Минору Курита. В ярости на людей Кентареса, Джинджиро Курита забрал войска и припасы Второго Легиона Веги и направил их в виде подкрепления на Кентарийский фронт. В то же время 42-й Гусар Авалона был подкреплён боевыми подразделениями Четвертого Легкой Кавалерии Денеба и пошел в контратаку. С подготовленных позиций вокруг и в самом городе, Пантеры сдерживали натиск Давионовских *Вархаммеров* и *Мородеров*. Эта длительная операция, руководимая капитаном Тедом «Красная Борода» Генри, создала беспорядок при продвижении сил Давиона. Действия войск позволили *Пантерам* Второго Легиона без потерь отступить, когда стало ясно, что надежды на подкрепление нет.

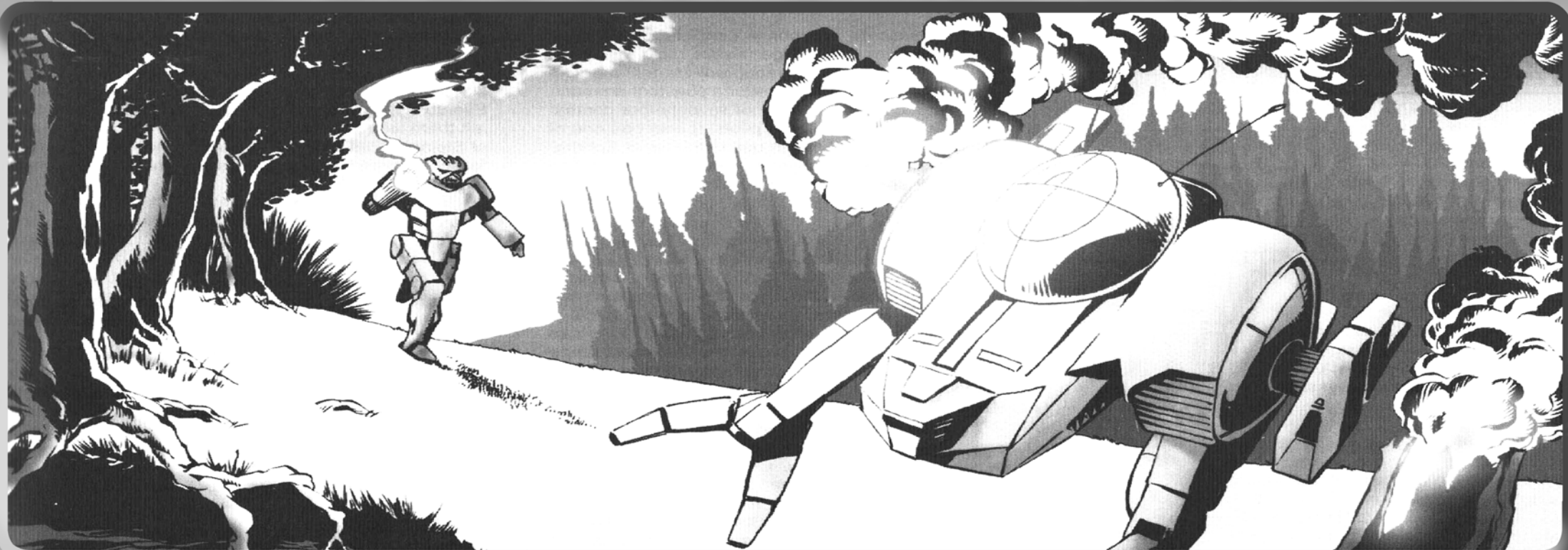
Варианты

Модель PNT-8Z, последняя разработка Звездной Лиги, отличается от модели 9R только своим улучшенным коммуникационным оборудованием и меньшим размером компьютера, управляющего стрельбой.



СРЕДНИЕ МЕХИ

Настоящие рабочие лошадки армий Внутренней Сферы, средние БатлМехи бывают весом от 40 до 55 тонн. В дополнение к тому, что он является самым многочисленным, в настоящее время средний класс предлагает великое множество типов и вариантов. На поле боя средние Мехи составляют ядро практически каждого боевого подразделения, независимо от размера последнего. Пока легкие Мехи разведывают территорию и расположение вражеских сил, тяжелые - готовятся для главного удара, а командиры определяют понадобится ли вмешательство штурмовых боевых машин, средние Мехи пробираются вперед и начинают перестрелку с вражескими силами, устанавливая скорость боя, зачастую меняя его расклад.





Масса: 40 тонн
Шасси: Малтакс 40
Реактор: 280 VOX
Крейсерская скорость: 75,6 км/ч
Максимальная скорость: 119,0 км/ч
Прыжковые двигатели: 100 AFTVA
Прыжковые способности: 210 м.

Обзор

Многие из торговых агентов, работающих на военное обеспечение Звездной Лиги пожалуй превысили свои полномочия в случае с БатлМехом *Ассасин* (убийца). Хотя новый средний Мех не требовался в большом количестве, лоббисты Малтекс Корпорэйшн сумели подписать несколько ключевых контрактов для производства этого Меха. Несмотря на то, что в дело вмешалась политика, *Ассасин* стал удачным Мехом в бою. Его достаточная огневая мощь, хорошая броня и высокая скорость сделали его популярной моделью. Особенно популярным в бою его сделала мобильность.

Возможности

Этот Мех первоначально поставлялся на рынок для создания конкуренции Мехам *Стингер* и *Уосп*. Будучи несколько тяжелее легких Мехов, у него сохранилась прыжковые способности и высокая скорость. Став успешным, *Ассасин* тем не менее не смог заменить собой *Стингеров* и *Уоспов*, которые были менее дорогими и к которым благоволили военные.

Вооружение *Ассасина* включает в себя три системы: ракетную установку дальнего радиуса действия, ракетную установку ближнего радиуса действия и средний лазер Мартелл, смонтированный в руку. Большая часть этих систем требует постоянного наличия боекомплекта. По-

Броня: Локс Лифт 1-ой серии
Вооружение:
1 средний лазер Мартелл,
1 установка РДД Холли -5
1 установка РБД Холли -2
Производитель: Малтекс Корпорэйшн

Коммуникационная система: Гаррет Т15 В
Система наведения и слежения: Гаррет 500S

скольку он может нести в общей сложности только семьдесят четыре боевых заряда, *Ассасин* несколько ограничивает собственного пилота. К тому же у *Ассасина* самый неудобный кокпит из всех кокпитов Внутренней Сферы. В последние двести лет охлаждающие системы кокпитов были переделаны несколько раз, но ни одна из этих попыток не увенчалась успехом. В итоге мы получаем неудобное, иногда смертельно опасное рабочее место, в котором нельзя находиться долгое время.

Основная проблема *Ассасина* - то, что его система подачи боеприпасов для ракетной установки ближнего радиуса действия иногда отказывает. Для устранения этой проблемы весь механизм должен быть деактивирован, что практически невозможно в условиях боя. Этот момент может вызвать большую неприятность в бою, поскольку РБД - основная огневая система *Ассасина*.

Служба

Было создано только несколько сотен *Ассасинов*. По причине их модульного дизайна и систем доступа, большинство из них до сих пор функционируют. Единжды подвергнувшись ремонту системы подачи боекомплекта, этот Мех и очень популярен по причине возможности ведения боя на дальних расстояниях.

Ассасин появился на полях сражений в 2980 году, когда Дом Марик воевал с Домом Штай-

нер за Рошелль. Битва за Рошелль была грязной и кровавой, но тактики согласились, что *Ассасин* показал себя в более выгодном свете, по сравнению с другими Мехами.

После впечатляющего дебюта при Рошелль, Дом Марик перевел многих из этих Мехов в гарнизонные службы вдоль своих границ. Несколько копий Марика в составе разведывательных войск включали в себя только *Ассасинов*, хотя эти Мехи используются только для действий в арьергарде разведывательного копья.

Наемники, называвшие себя Амфигеанской Легкой Штурмовой Группой, сражаясь на стороне Дома Куриты, столкнулись с неприятностями, которые происходили с их *Ассасинами* в бою за Север. В 2990 году *Ассасины* из этой группы наемников пробрались за линию фронта Штайнера и нападали на складские базы и тыловые города в течение нескольких недель. Как следствие, у них закончился боекомплект. Этот факт стал причиной того, что в их распоряжении остались лишь средние лазеры, когда они столкнулись с яростью 15 полком Лиранской Гвардии Штайнера. *Ассасина* попытались прорваться к войскам Куриты, но это удалось только двум из них.

Существуют записи о том, что в боях за Сэффелл, Силену и Уил, *Ассасины*, у которых кончались боеприпасы, становились жертвами тыловых Мехов охраны. В 3021 году, понимая, что этому Меху нужна лучшая защита, чем один лазер, Дом Давиона разработал модификацию с тремя лазе-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

ASN-21 ASSASSIN

Тип: **Ассассин**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 596

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	7	
ПД бега:	11	
ПД прыжка:	7	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	72	4,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	12	12
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	10	10
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	6	6
П/Л Нога	10	6

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПР	1	1
РДД 5	ПТ	1	2
Заряды (РДД) 24	ПТ	1	1
РБД 2	ЛТ	1	1
Заряды (РБД) 50	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПТ	3	1,5
Прыжковый порт	ЛТ	3	1,5

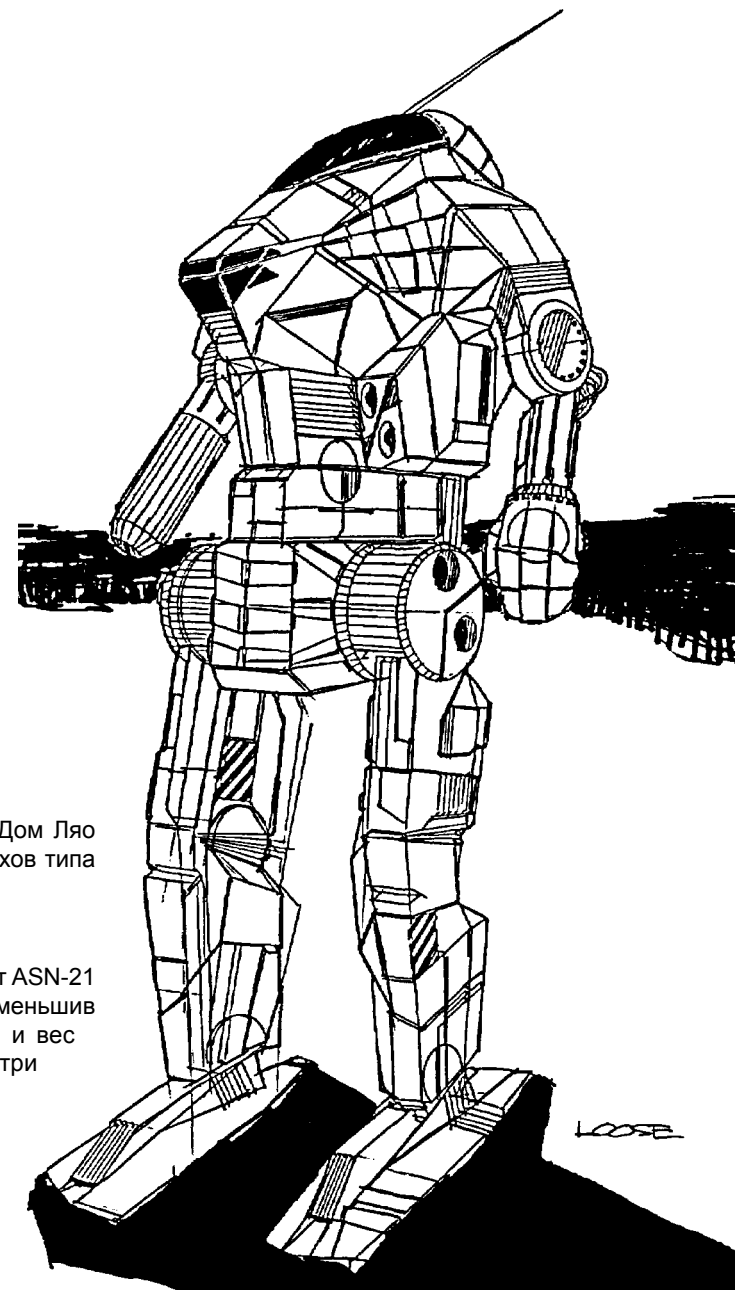
BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
7П 2/1/—	—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное
2/3	6	

рами. В настоящий момент только Дом Ляо не имеет в своем распоряжении Мехов типа *Ассасин*.

Варианты

Единственный известный вариант ASN-21 был разработан Домом Давиона. Уменьшив количество прыжковых двигателей и вес брони, техники смогли установить три малых лазера Максум 50, два из которых крепились к бедрам Меха, а один монтировался в голове. Только три функционирующих Меха такого варианта (названного ASN-101) присутствуют в составе Милиции Маршрута Капеллы.





Масса: 40 тонн
Шасси: Хардфорд 300
Реактор: 320 Pitban
Крейсерская скорость: 86,4 км/ч
Максимальная скорость: 129,6 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: 3/Стар Слаб
Вооружение:
2 средних лазера Магна
1 малый лазер Магна 200
Производитель: ХартфордКо.

Коммуникационная система: Хардфорд J15 В
Система наведения и слежения:
Хартфорд 31000

Обзор

Многие малые производители вошли в индустрию БатлМехов с трудом в период падения Звездной Лиги. В этот период, ХардфордКо, хорошо известная своими коммуникационными системами и системами наведения, начала конструирование Мехов на своей планете Брайант недалеко от Земли. Их единственным вкладом в военную технологию стала *Цикада*.

Когда Берган Индастриез имела почти тотальную монополию на контракты по малым разведывательным Мехам, ХардфордКо. предложила Мех тяжелее *Локуста*, которого выпускала Берган. Новый Мех был вооружен хорошо показавшими себя лазерными системами Магна и был столь же быстр как *Локуст*, хотя при этом имел вдвое большую массу. Самым важным фактором стала цена. Звездная Лига подписала ограниченный контракт на *Цикаду* для того, чтобы заменить ею многих *Локустов*, потерянных в боях на приграничных территориях.

Возможности

Скорость *Цикады* - одна из ее основных особенностей. Будучи легким разведывательным Мехом, она может преодолевать большие расстояния за короткое время. Более того, броня и вооружение Меха делают его серьезным противником в случаях, когда *Локуст* может потерпеть поражение. Оружие и системы слежения были

доведены до высокого уровня надежности.

Радиаторы ХардфордКо. имеют законченную конструкцию, однако, после длительного использования перестают функционировать на полную мощность. Не будучи отремонтированными, радиаторы могут справиться только с 60% тепла, поступающего к ним, что может привести к серьезному перегреву в боевой ситуации. Хотя во многих *Цикадах* в настоящее время оригинальные радиаторы заменены модульными конструкциями, некоторое число радиаторов ХардфордКо. функционируют до сих пор.

Служба

Количество выпущенных *Цикад* было ограничено в связи с небольшими производственными мощностями производителя на Брайанте. С падением Звездной Лиги, близость планеты ко всем Домам стала причиной многочисленных атак на нее. Вот почему многие *Цикады*, складировавшиеся на Брайанте, оказались в итоге в арсеналах всех пяти Наследных Домов.

Один из самых выдающихся боев, проведенных *Цикадами*, произошел в 2930 году, когда Галедонский Регулярный полк Войск Дома Куриды захватил планету Ксоза Дома Давион. Дополненное несколькими *Цикадами*, одно легкое разведывательное копые Куриды смогло удерживать город Тар в течение нескольких дней. Историки сравнивают этот бой с боем за Аламо на Земле или с боем за Кенит во время Войны за

Объединение.

По мере того, как репутация *Цикады* росла в Наследных государствах, надежды на нее стали превышать ее возможности. В одном из длительных боев за планету Ориент, силы Горцев Нортвинда Дом Ляо попытались отвоевать планету у Дома Марика. Несколько копий *Цикад*, входящих в состав Пятой бригады Фузилиров Ориента, защищали район озера. К несчастью для защитников большинство *Цикад* было оснащено радиаторами ХардфордКо. Пока *Цикады* сражались в длительном бою на берегах озера Мирроршейд, их радиаторы стали отказывать и несколько Мехов перегрелись в самые критические моменты. Когда все было кончено, войска Марика были мертвы.

Однако, в 3000 году, две *Цикады*, входящих в состав 32 полка Лиранской Гвардии Дома Штайнер доказали свою ценность в серии боев на Кобе. Два пилота *Цикад* сумели проникнуть сквозь линию обороны, быстро пробрались в тыл, а затем направились к командному бункеру Куриды, находящемуся в 58 километрах от линии фронта. Найдя легко охраняемый бункер, МехВоины Джейсон и Терд смогли захватить командующих офицеров. Это привело к победе сил Штайнера и повышению двух пилотов.

Варианты

Со времени производства первой *Цикады*, было построено только несколько экспериментальных моделей. Из них одна модификация не имела

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Цикада**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 567

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	320	22,5
ПД ходьбы:	8	
ПД бега:	12	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	64	4

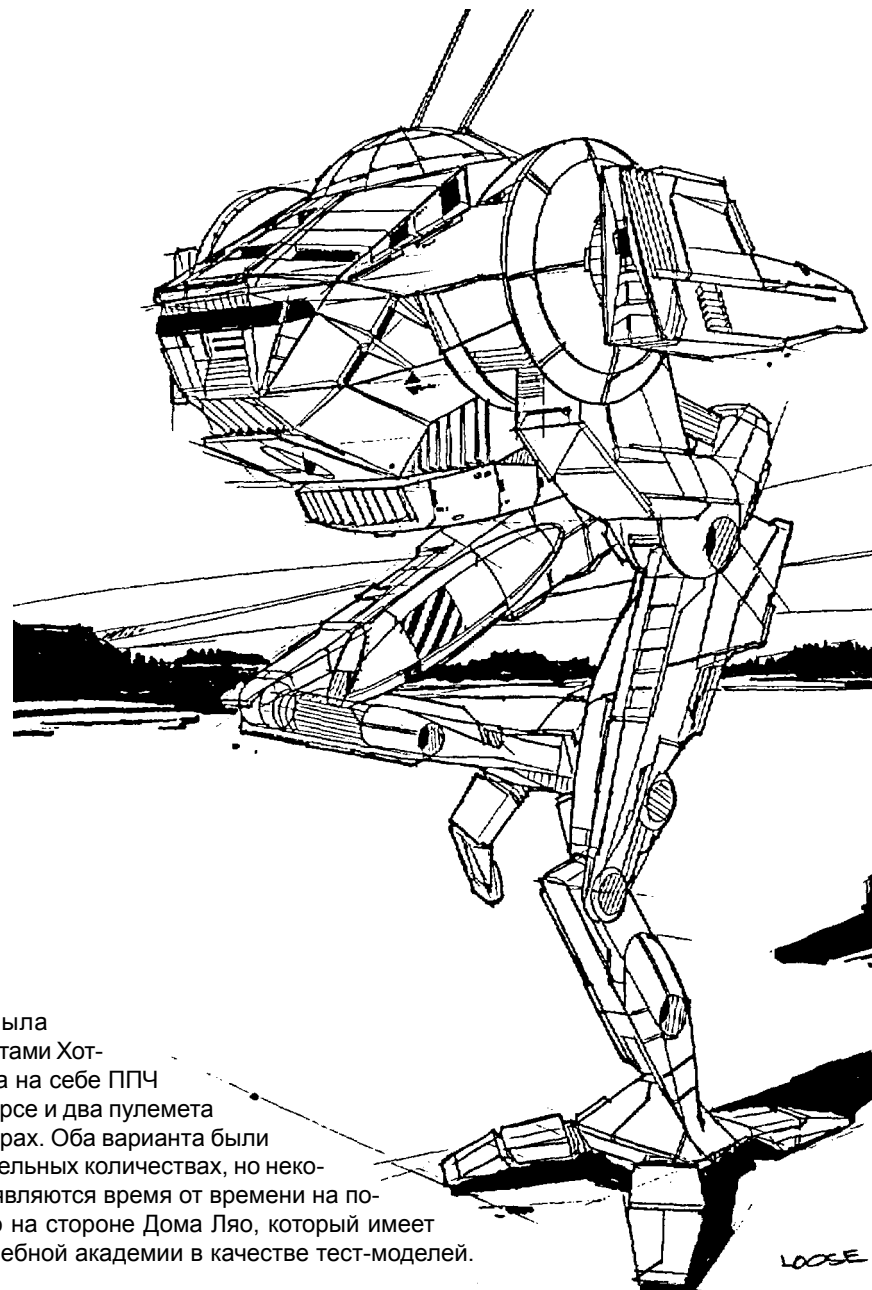
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	12	11
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	10	6
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	6	4
П/Л Нога	10	6

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Малый лазер	ЦТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
8	2/1/—		—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	6			

малого лазера, зато была вооружена двумя огнеметами Хот-сит. Другая версия несла на себе ППЧ Донал в центральном торсе и два пулемета Сперри-Браунинг на бедрах. Оба варианта были произведены в незначительных количествах, но некоторые из этих Мехов появляются время от времени на полях сражений, особенно на стороне Дома Ляо, который имеет оба варианта в своей учебной академии в качестве тест-моделей.



CLNT-2-3T КЛИНТ

Масса: 40 тонн
Шасси: Андоран модель III
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели:
Эндоран модель JJ11

Прыжковые способности: 180 метров
Броня: Дюраллекс Medium
Вооружение:
1 АвтоПушка Армстронг
2 средних лазера Мартелл
Производитель: Эндоран Индастриез лтд.

Коммуникационная система: Рэлдон R1
Система наведения и слежения:
Слан 220 Локовер систем



Обзор

Эндоран Индастриез начала построение CLNT-2-3T под эгидой Акта Вооружения Звездной Лиги, закона, который снабдил пограничные области новейшей военной технологией. Проект Эндоран Индастриез в результате вылился в создание более, чем двух сотен конструкций такого класса. Первоначальные прототипы *Клинта* были вооружены более тяжелой АвтоПушкой и несли больше боекомплекта. Однако шасси этих моделей испытывали проблемы в связи с большой нагрузкой, поэтому вооружение пришлось уменьшить до текущей конфигурации.

Этот Мех функционировал в роли разведывательного Меха так же, как и в роли хорошо вооруженного среднего Меха. Его история и боевые достижения показывают, что он замечательно выполнял свои задачи.

Возможности

Для гарантии прибыльности проекта, Эндоран Индастриез сэкономила на дизайне Меха. К сожалению, в итоге конструкция получилась не слишком легкой в ремонте. Многие модульные части, которые могут легко использоваться в различных БатлМехах просто не возможно использовать в *Клинте* без серьезных модификаций. Эта проблема особенно остра в случае с системой гироскопа. Этот факт превращал *Клинта* в кошмар для техников, потому что его

ремонт занимал значительно больше времени, чем ремонт других Мехов. Другая проблема *Клинта* — нехватка боекомплекта для АвтоПушки. В ситуации, когда бой становится длительным, Мех может легко остаться только с лазерами в качестве основного оружия атаки.

Система наведения Слан 220 Локовер пытается сгладить отрицательные стороны *Клинта*, связанные с его ремонтом и боекомплектом. Эта легкая в использовании система — одна из наиболее продвинутых разработок, имеющихся в Наследных государствах, поскольку применима для многих боевых ситуаций, в которых большинство систем просто не берутся в расчет. Хотя *Клинт* имеет не очень большой запас зарядов, он попадает в то, что целится.

И наконец, прыжковые возможности этого Меха предлагают некоторое преимущество в бою. В городском бою его способность прыгать, совмещенная с тактикой атаки сверху, может легко перевесить в сторону победы. Хотя многие МехВоины считают такую тактику чересчур беспечной, все же она дает серьезное преимущество над другими, более тяжелыми, Мехами.

Служба

Большинство фабрик, выпускавших *Клинта*, были уничтожены во время боев между Домом Давион и Домом Ляо. Обе стороны отправляли захваченных *Клинтов* в дальние расположения для защитных функций, эффективно рассеивая

Мехи по всей Внутренней Сфере. Некоторые боевые подразделения Дома Ляо до сих пор имеют в своем распоряжении Клинты.

Во время Первой Войны за Наследие, силы Давиона и Ляо столкнулись между собой на планете Белл. Несколько бомбардировок превратили города планеты в руины. Единственным оставшимся на планете ресурсом была вода и силы Ляо имели на нее свои виды. Они расположили десять *Клинтов* в городских центрах, где те доказали свою полезность.

Дом Ляо направил несколько Мехов на борьбу с силами Марика, они участвовали в сражениях на Тенге и Ингерсоле. Во время этих боев Регулярный полк Пеши сил Марика захватил боевые подразделения Бронированной Кавалерии Святого Ива и большинство *Клинтов* Дома Ляо погибло в этих мирах, оставив Лиге Свободных Миров лишь несколько.

Несколько *Клинтов* Дома Марика побывали в боях с того времени. Существует также факты того, что трудности, возникшие при починке *Клинтов*, привели к тому, что *Клинты* были пущены техниками на запасные части.

До сих пор не выяснено, как *Клинты* закончили свое существование в дальнейшем конце старой Звездной Лиги. Аркутрианская Гвардия Дома Штайнера использовала *Клинта* в боях за Александрию и Райд, где он показал свою эффективность в городских атаках. Еще более странным является

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Клинт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 672

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	72	4,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	12	11
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	10	6
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	6	6
П/Л Нога	10	8

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/5	ПР	4	8
Заряды (АП) 20	ПТ	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1
Прыжковый порт	ПТ	1	0,5
Прыжковый порт	ЛТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

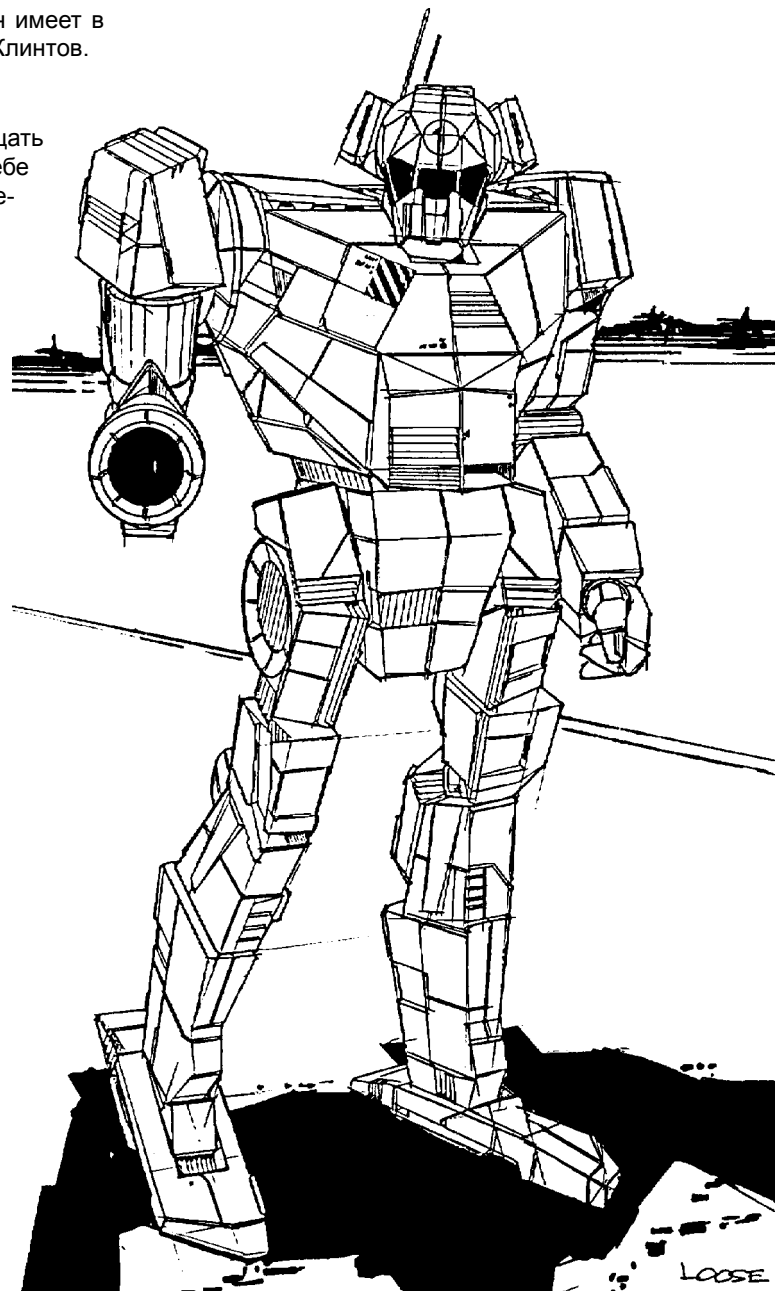
ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	2/2/1	—	—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
2/3	7			

слух, что Король Редджек Райан имеет в своем распоряжении несколько Клинтов.

Варианты

Было выпущено только двадцать прототипов *Клинта*, несших на себе более тяжелую АвтоПушку. Генерал Керенский забрал некоторые из этих Мехов с собой во время своего бегства при падении Звездной Лиги. К настоящему моменту ни один из этих ранних вариантов не был найден. Однако есть сообщения о том, что Мехи подобной конфигурации, несущие на себе двойную АвтоПушку Армстронг, появлялись во время боев за Роун вдоль границы между Домами Курита и Давион.

Поскольку все записи Эндо-ран Индастриез были уничтожены во время Первой Войны за Наследие, невозможно подтвердить или опровергнуть создание других вариантов *Клинта*.



Масса: 40 тонн
Шасси: Ириан Шасси класс 40
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет



ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Обзор

Один из немногих Мехов, задуманных и сконструированных в эпоху после распада Звездной Лиги, *Гермес II* служит вооруженным силам Лиги Свободных Миров в роли тяжелого разведчика. Будучи относительно новой конструкцией, Мех впервые вышел с конвейера в 2798 году. В ранних версиях АвтоПушка крепилась к центральному торсу, а в правом и левом торсах находились различные системы управления и проводка. Идея была провальной, поскольку любое, даже минимальное по тяжести попадание в грудь могло вывести из строя АвтоПушку. Текущая конструкция использует более консервативное расположение АвтоПушки, она размещена в левой руке.

Возможности

Задуманный как тяжелый разведчик, *Гермес II* лучше всего чувствует себя в двух окружающих средах: городе и лесу. Мех известен своей необычной тактикой бегства при встрече с превосходящими силами противника в столь различных местностях. Вместо того, чтобы прорываться с боями, *Гермес II* использует свой огнемет. Пилот знает, что большинство МехВоинов пытаются избежать огня, и что пламя обычно нарушает эффективность работы инфракрасных устройств врага. После чего пилот *Гермеса II* затаивается, дожидаясь, пока не займется

Броня: Райз -456

Вооружение:

1 АвтоПушка Ориент
1 средний лазер I. W.W.
1 огнемет Олимпиад

Производитель: Ириан БатлМех Анлимитед

Коммуникационная система: Ириан Е.А.Р.

Система наведения и слежения: Уасат Агрессор

огонь, а затем быстро ускользает от преследователей.

Гермес II оснащен очень эффективным огнеметом Олимпиад. Значительно безопаснее других жидкотопливных огнеметов, Олимпиад использует горючий гель, который до контакта с нагревательными элементами, доводится до состояния жидкого облака. Недостатком такого оружия является то, что данный гель сложен при изготовлении и требует больших размеров, чем размеры обычных огнеметов.

Коммуникационная система *Гермеса II*, Ириан Е.А.Р., очень мощное и продвинутое устройство. Она не только позволяет вести переговоры с Мехами на дальнем расстоянии, но и позволяет связываться с коммуникационными спутниками или не столь отдаленными кораблями, используя исключительно быстрый обмен данными на узких коммуникационных полосах. Эта возможность делает *Гермес II* очень заметным для вражеского оборудования, ведущего мониторинг радиоволн, а также трудным для преследования даже в случае обнаружения. Большие размеры – это единственный минус Е.А.Р. Эта система требует достаточно приличной площади поверхности корпуса Меха, в качестве крепежа мириадов тонких проводков, формирующих приемо-передающую поверхность системы.

Автопушка Ориент надежна при наличии боекомплекта, ее конструкция позволяет вести огонь на дальние расстояния. *Гермес II* может

нести с собой только двадцать зарядов для АвтоПушки. Безусловно этого недостаточно для передового Меха, особенно такого, который полагается на АвтоПушку как на свое основное оружие, но вполне достаточно для разведчика, который будет стрелять и быстро передвигаться, дожидаясь подкрепления.

В настоящий момент производство надежного *Гермеса II* не ведется из-за разрушения фабрик на Ириане. Дом Марик надеется продолжить производство в течение ближайших трех лет.

Служба

Не часто становится известно о подвигах разведчиков, поскольку служба вынуждает их не привлекать к себе внимание. *Гермес II* никогда не получал много похвалы за свою проворность.

Один пример произошел в 3011 году, когда разведка сообщила Герцогу Марику о Лиранских войсках, собирающихся атаковать Лигу Свободных Миров. К сожалению, в рапортах не было указано, с какой из планет кластера пяти приграничных миров будет произведен запуск. Стратеги Герцога решили тайно сбросить по одному *Гермесу II* на каждый из пяти миров. Оказавшись на планете, разведчики должны были оставаться незамеченными до тех пор, пока какой-либо из них не зафиксирует Лиранские войска.

Денебола - мир с большим количеством лесов и лишь с одним космопортом и городом, достаточно большим для организации в нем сбора войск. На этой планете высадилась капитан Маргарита

Тип: **Гермес II**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	120	7,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	12	17
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	10	14
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	6	11
П/Л Нога	10	14

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/5	ПТ	4	8
Заряды (АП) 20	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Огнемёт	ЛР	1	1

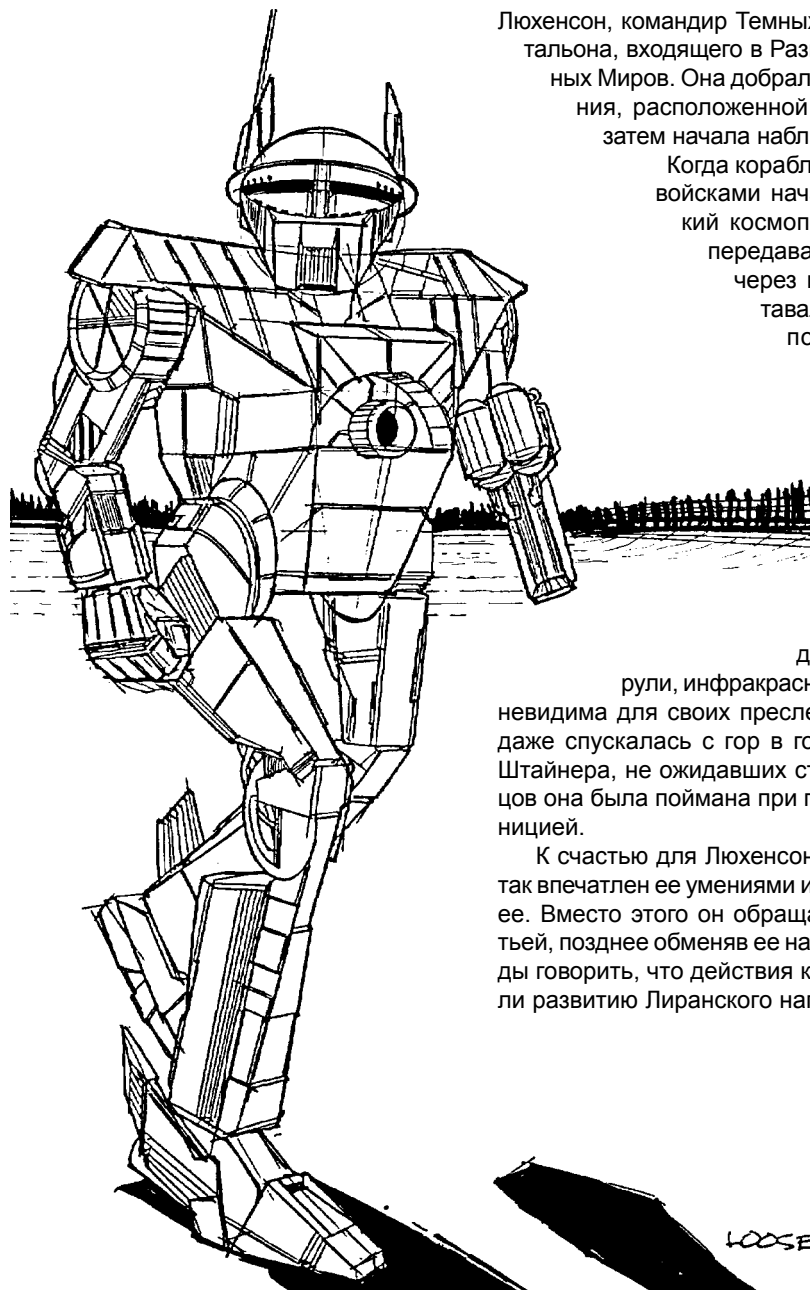
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6	2/1/1	—	—	С

Броня/Структура Ценность
Специальное

3/3

7



Люхенсон, командир Темных Теней, разведывательного батальона, входящего в Разведывательную службу Свободных Миров. Она добралась до выгодной точки наблюдения, расположенной в лесистой горной местности, затем начала наблюдение за городом внизу.

Когда корабль за кораблем со снабжением и войсками начали использовать Денебаланский космопорт, капитан Люхенсон начала передавать рапорты своему начальству через микроспутник. Ее передачи оставались незамеченными до тех пор, пока младший офицер-связист Лирана случайно не наткнулся на них. Затем Дом Штайнера начал предпринимать обширные попытки отследить ее.

Капитану Люхенсон удалось избежать попадания в плен в течение трех недель после своей первой трансляции. Часто передавая данные на бегу, она обходила патрули, инфракрасные сенсоры и практически была невидима для своих преследователей. Несколько раз она даже спускалась с гор в город, поджигая склады и Мехи Штайнера, не ожидавших столь дерзких атак. В конце концов она была поймана при попытке взорвать склад с аммуницией.

К счастью для Люхенсон, командир Лиранских сил был так впечатлен ее умениями и настоящей отвагой, что не убил ее. Вместо этого он обращался с ней, как с почетной гостьей, позднее обменяв ее на своих военнопленных. Нет нужды говорить, что действия капитана Дома Марика помешали развитию Лиранского нападения.



Масса: 40 тонн
Шасси: Дефиант V
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 65 км/ч
Максимальная скорость: 97 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Валиант Ламеллор
Вооружение:
 1 АвтоПушка Дефианс тип J
 1 малый лазер Дефианс В-1А
 1 установка Холли РБД-2
Производитель: Дефианс Индастриез

Коммуникационная система:
 СтарЛинк/Бенисиа модель AS829G
Система наведения и слежения:
 Тарга-7, Вид-Ком -17

Обзор

Сентинел (стражник) - средний БатлМех, хотя его сорокотонная масса ставит его в нижней части сводной таблицы Мехов его класса. Разработанный для поддержки пехоты и легкобронированных боевых подразделений на уровне батальона, Мех имеет хорошую маневренность, дальность и улучшенную коммуникационную систему. Оборудованный мощной системой наведения и слежения дальнего радиуса действия Вид-Ком-17 и Тарга -7, *Сентинел* идеален для патрулей или в качестве мобильного смотрового поста. Мех также несет коммуникационную систему СтарЛинк/Бенисиа модели AS829G. Могушая функционировать одновременно на нескольких частотах, эта система не только позволяет *Сентинелу* наблюдать и управлять боевыми подразделениями под его руководством, но и держит Мех в близком контакте с тыловой артиллерией, таким образом *Сентинел* может подать ей команду на открытие огня в случае необходимости.

Впервые Дефианс Индастриез выпустила *Сентинела* в 2651 году для частной армии Дома Штайнер. Мех появился через год после того, как Совет Звездной Лиги принял поправку, позволяющую Главам Совета в два раза увеличить личные вооруженные силы. Первоначально предназначенный для поддержки пехоты, Мех вскоре принял на себя задачи по охране воен-

ных объектов и основных земель семьи Штайнер. К началу 28 века СОЗЛ и частные армии Домов Давион и Марик также начали заказывать *Сентинелов*.

После падения Звездной Лиги *Сентинел* чаще всего появлялся в авангарде армий Штайнера и Марика, поэтому потери этих Мехов были чересчур непропорциональны. В настоящий момент число *Сентинелов* можно пересчитать по пальцам, они считаются больше антиквариатом, чем оружием войны.

Возможности

Сорокатонный *Сентинел* приводится в движение 11,5-тонным двигателем Pitban 240, который позволяет Меху двигаться со скоростью 65,4 км/ч и развивать максимальную скорость, составляющую 97,1 км/ч. Вскоре после начала выпуска Меха, возникли сомнения по поводу правильности выбора Pitban 240, поскольку ходили слухи о неприятностях с защитой двигателей, произведенных Дефианс Индастриез. После того, как некоторое число *Сентинелов* были выведены с поля боя из-за хронических перегревов, расследование выявило проблемы в циркуляционной системе, а не в защите двигателя. Некачественные компоненты были заменены во всех последующих версиях.

Хорошо вооруженный для боя, *Сентинел* несет на себе АвтоПушку Дефианс, ракетную установку Дефианс-2 и малый лазер Дефианс

В-1А. Первоначальная конструкция включала в себя АвтоПушку Кавабата, которая имела вдвое большую, по сравнению с АвтоПушкой Дефианс, скорость выстрелов, но именно этот параметр и стал серьезной проблемой. При максимальной скорости выстрелов оружие начинало очень сильно вибрировать, сотрясая внутреннюю структуру руки Меха. Это чаще всего становилось причиной того, что пилот терял управление над рукой, делая АвтоПушку бесполезной, уменьшая тем самым огневые возможности Меха практически до нуля. Ремонт, пусть и достаточно простой, выводил Меха из боя на полчаса и больше. Модификации крепежа и контуров в какой-то мере уменьшили проблемы, но к 3014 году производители *Сентинела* решили переоборудовать Мех более легкой в обращении автопушкой Дефианс. Были также проблемы и с первоначальным малым лазером *Сентинела* Дефианс А-1, который доставлял неприятности после длительных полевых операций. В 2678 году конструкторы заменили этот лазер на менее капризный В-1А.

Малый лазер Дефианс В-1А крепится в правом торсе, ниже ракетной установки Стрейк-2 РБД, такое объединение само по себе вызывает проблемы. Добавление малого лазера В-1А уменьшило длину системы подачи зарядов ракет на полметра. Хотя это не вызывает проблем в нормальных обстоятельствах, данное изменение может привести к отказу подающих механизмов, когда Мех, пытаясь выстрелить из РБД, проводит резкий ма-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

STN-3K SENTINEL

Тип: **Сентинел**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 536

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	96	6

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	12	12
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	10	10
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	6	8
П/Л Нога	10	11

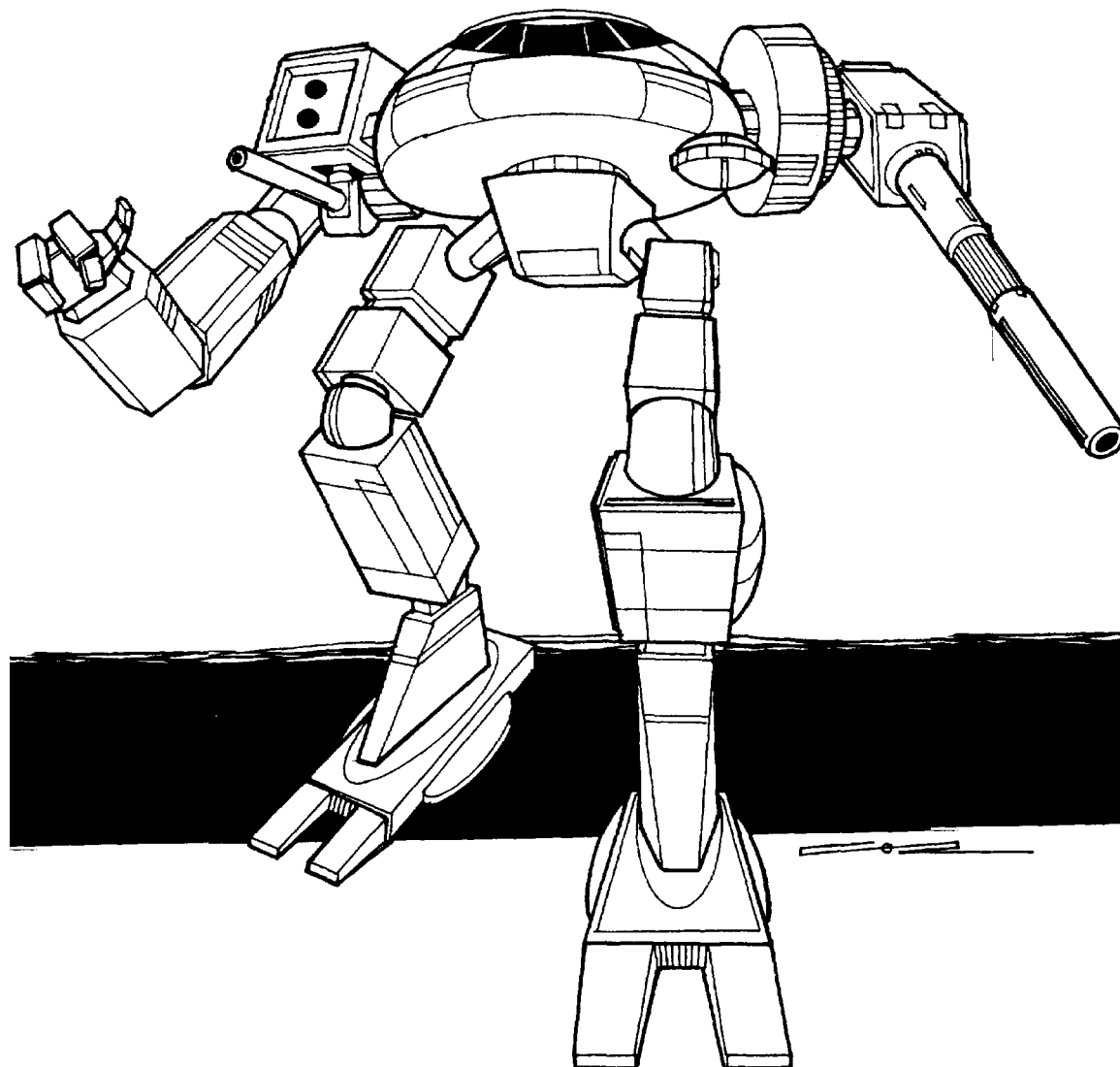
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/5	ЛР	4	8
Заряды (АП) 40	ЛТ	2	2
РБД 2	ПТ	1	1
Заряды (РБД) 50	ПТ	1	1
Малый лазер	ПТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6 2/1/1	—	С

Броня/Структура	Ценность	Специальное
2/3	5	

невр. Когда это происходит, у пилота остается в запасе еще один выстрел, но после этого для продолжения стрельбы, проблема должна быть исправлена. Стандартная процедура для возобновления работы подающих механизмов - это открытие панелей доступа к подающей системе и ручная перенастройка ракетных податчиков. Поскольку это невозможно проделать в бою, многие пилоты просто с силой бьют по груди Меха его свободной правой рукой для того, чтобы избавиться от проблемы.



VL-2T ВУЛКАН

Масса: 40 тонн
Шасси: МатерТех 500
Реактор: 240 Pitban
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели:
Питбан модель 9

Прыжковые способности: 180 метров
Броня: СтарГвард I
Вооружение:
1 АвтоПушка Армстронг
1 средний лазер Ренделл
1 огнемет Файрштурм
1 пулемет Сперри/Браунинг

Производитель: МатерТехно Инкорпорейтед
Коммуникационная система: Хардфорд 200S
Система наведения и слежения: Хардфорд TA10



Обзор

Необходимость в сильном противопехотном Мехе с наступательными способностями возникла во время боев против Стефана-Узурпатора. Во многих конфликтах, особенно в городских сражениях, пехота могла вывести из строя небольшой Мех. Для решения этой проблемы МатерТехно инк. представила общественности Мех модели VL-2T *Вулкан*.

Этот БатлМех достиг фронтовой линии во время высадок Генерала Керенского на Терру, где заслужил репутацию сильной машины для городских боев. Его огнеметная система, пулемет и тяжелая броня способствовали эффективному противодействию пехоте. АвтоПушка была изначально предусмотрена как мера против Мехов, но также хорошо послужила в городских боях.

Возможности

Вулкан оборудован прыжковыми двигателями, что делает его серьезной угрозой для более массивных Мехов. Эти двигатели специально вентилируются для уменьшения тепла в районе спины.

Оружейные системы *Вулкана* включают в себя надежную АвтоПушку Армстронг. Хотя она была изначально предназначена для борьбы с Мехами противника, пилоты начали использовать ее для уничтожения зданий, когда все боль-

шее число *Вулканов* стало располагаться в городских пределах.

Броня *Вулкана* не слишком сильная, но обеспечивает его удовлетворительной защитой против большинства орудий малого калибра. Этот Мех один из редких, который может позволить себе безболезненно участвовать в бою, не требуя поддержки больших БатлМехов. Форма Меха ровная и сложная для прицеливания, поэтому в него трудно попасть в бою. Многие МехВойны говорили, что *Вулкан* выглядит, как одежда пугало, вывешенная для просушки.

Отсутствие ладоней на руках - единственный недостаток Меха. Хотя это и не слишком большое препятствие, но все же сей факт ограничивает возможности Меха в бою.

Служба

В начале Первой Войны за Наследие каждый основной Дом имел контроль над определенным количеством *Вулканов*. Фабрики МатерТехно на Нортвинде были разрушены в первые несколько месяцев бомбежек, соответственно, осталось лишь несколько складов с запасными частями для *Вулкана* под контролем Федерации Солнц.

Дом Ляо расположил некоторое количество этих Мехов вдоль границы с Домом Марик во время Первой Войны за Наследие. Самая большая концентрация была на планете Сапфо, которая пала под натиском Дома Марик в разгаре

Второй Войны за Наследие. В результате, у Дома Ляо наименьшее число *Вулканов* на службе.

Дом Давион интенсивно использовал эти Мехи для получения контроля над Кентаресом IV Дома Курита. Вулканы возглавили контратаку сил Давиона на города Амиштон и Дэвисбери с целью уничтожения пехоты Куриты. Хотя огнеметы Мехов сожгли большую часть этих метрополисов, гарнизоны Куриты в обоих городах были либо захвачены, либо убиты во время осад.

В нападении Куриты на Добсон в 3020 году участвовало самое большое количество активных *Вулканов*, находящихся под контролем Синдиката Дракона. Эта атака сравняла с землей несколько ключевых аэробаз, подготовив почву для дальнейших атак на эту область, особенно на планету Галтор.

Варианты

Поскольку Наследные Дома испытывали нехватку исследовательских комплексов для модификации брони и шасси этого сложного Меха, большинство вариантов было построено самой МатерТехно несколько столетий назад.

Самый распространенный вариант - VL-5T, в котором АвтоПушку Армстронг заменили большим количеством брони и несколькими средними лазерами Максум. Эта конструкция использовалась в основном Федерацией Солнц.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

VL-2T VULCAN

Тип: **Вулкан**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 523

Оборудование

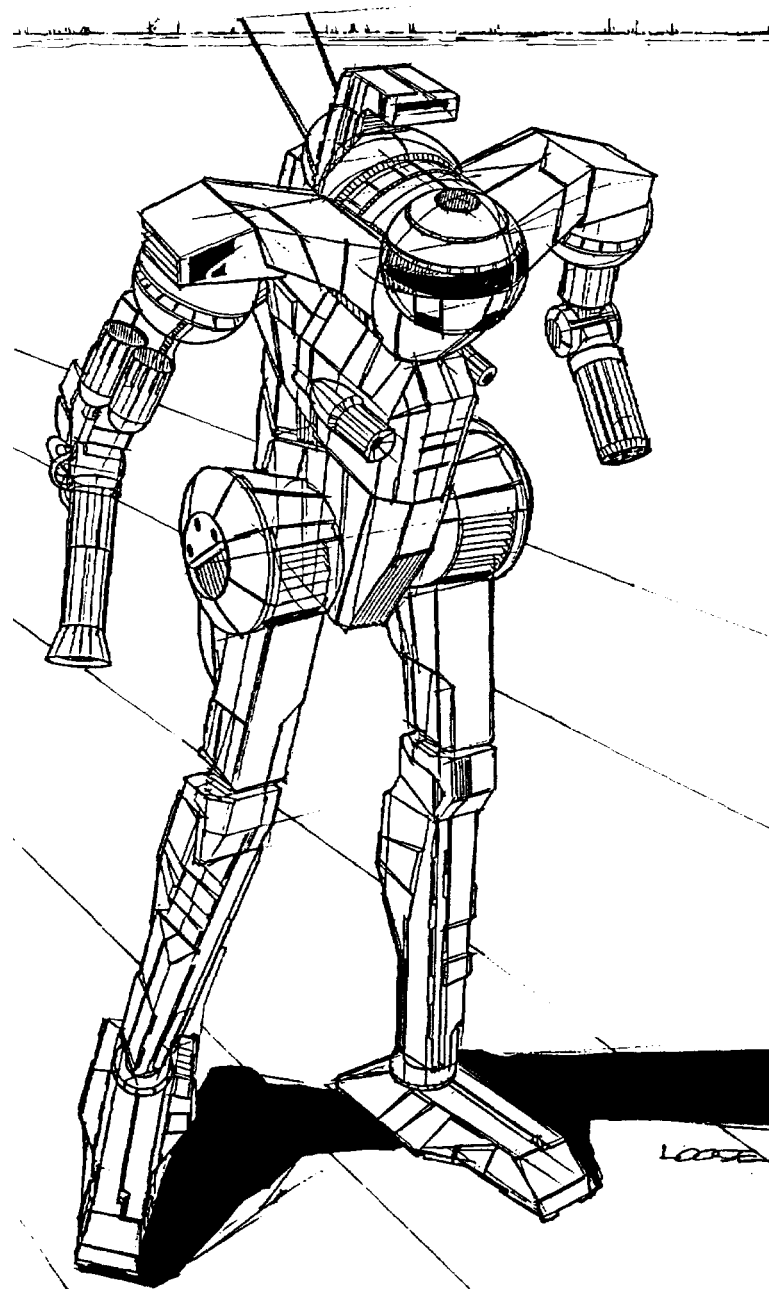
		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	80	5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	12	10
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	10	8
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	6	6
П/Л Нога	10	10

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/2	ПТ	1	6
Заряды (АП) 45	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Огнемёт	ПР	1	1
Пулемёт	ЛР	1	0,5
Заряды (Пул.) 200	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	2	1
Прыжковый порт	ПТ	2	1
Прыжковый порт	ЛТ	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	2/1/—	С	
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
2/3	5		



Масса: 40 тонн

Шасси: Уитуорт тип I

Реактор: LTV 160

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели:

Уитуорт Джетлифт

Прыжковые способности: 120 метров

Броня: Дюраллекс Лайт

Вооружение:

2 ракетных установки дальнего радиуса действия Лонгбоу-10

3 средних лазера Интек

Производитель: Уитуорт Компани

Коммуникационная система: Гаррет T14

Система наведения и слежения: Гаррет D2j



Обзор

Уитуорт был впервые построен в 2610 году как Мех-разведчик, предназначенный для заполнения промежутка между легким *Уоспом* и средним *Феникс Хоком*. В результате программы по разработке *Уитуорта* появился хорошо вооруженный универсальный Мех. Хотя он был медленнее, других Мехов-разведчиков, *Уитуорт* уравнивал этот недостаток отличной защитой, которую предоставляла ему броня Дюраллекс Лайт.

Уитуорт изначально был вооружен ракетными установками РБД Гарпун-6. Тактики-оборонщики Звездной Лиги заменили их на ракетные установки РДД Лонгбоу-10 на большинстве моделей с целью удерживания МехВоинов от вступления в бой с *Уитуортом* на близком расстоянии. Известный критикам и поклонникам, как «Железный Дровосек», *Уитуорт* вел бои во время Эры Воин, а затем, как часть разведывательных копей Звездной Лиги.

Агония Звездной Лиги повлекла за собой уничтожение множества *Уитуортов*, потому что большинство из них действовали в зонах тяжелых боев. Выжившие были быстро вовлечены в силы благородных домов, которые заняли место Звездной Лиги. В наше время Наследных государств *Уитуорт* продолжает свою службу в вооруженных силах.

Возможности

Хотя *Уитуорт* несколько проигрывает на коротких расстояниях, его ракетные установки Лонгбоу дают ему отличные возможности атаки на больших расстояниях. Его масса позволяет ему выстоять в бою против Мехов 20 и 40 тонн, а его броня - выдержать значительные удары.

Однако *Уитуорту* не хватает скорости и очень часто он должен поддерживаться более легкими и быстрыми Мехами для выполнения своей задачи. С другой стороны, прыжковые двигатели *Уитуорта* хороши и не требуют большого ухода, значительно увеличивая мобильность Меха. Пилот может сетовать на медлительность *Уитуорта*, но его броня часто скрашивает этот недостаток.

Бедрa *Уитуорта* необычно узки, добавляя уязвимости ножным актуаторам, что подчас оказывается причиной того, что ноги внезапно отрываются от корпуса Меха во время особо резких маневров. Техники Домов иногда меняют фабричные ноги на ноги других Мехов - эффективное решение, хотя и несколько странное на вид.

Служба

Во время Эры Войны оригинальные, оснащенные установками РБД *Уитуорты* часто сталкивались в ближнем бою с более тяжелыми Мехами, которые уничтожали или сильно повреждали их. Это привело к замене РБД на

РДД Лонгбоу для того, чтобы вынудить пилотов сражаться на более длинных и менее вредоносных дистанциях. Проблема с актуатором ноги все еще существовала на протяжении того же периода времени, но никаких серьезных изменений в конструкции сделано не было, поскольку всегда наготове были ремонтные станции.

Сегодня *Уитуорты* находятся в основном на службе сил Дома Давион и Дома Курита, где Мехи уважаемы, а их пилоты - все без исключения опытные ветераны. *Уитуорты* чаще всего используются в силовой разведке или атаках на хорошо обороняемые области, и часто действуют совместно с *Волверинами* и *Феникс Хоками*. Они также служат вместе с такими Мехами как *Райфлман* и *Вархаммер* для создания огневой поддержки тяжелых атакующих сил. Городская оборона и гарнизонная служба - другие распространенные назначения *Уитуорта*.

Два самых заметных пилота *Уитуорта* - Мех-Воины-соперники, которые оказались по разным сторонам в конфликте Курита-Давион. В самом деле бои, между Гавро Кентом, из Пятого полка Фузилиров Сиртиса, Дома Давион и Марко Холманом из Второго Регулярного полка Диерона Дома Курита, стали легендарными, поскольку были очень остры.

Встречаясь, друг с другом на поле боя, эти пилоты двух Домов сталкивались друг с другом снова и снова, происходило это на Планете Бергмана. Разведывательные силы обеих сторон исполь-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Уитворт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 40

Боевая Ценность: 771

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4
Реактор:	160	6
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	128	8

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	12	16
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	10	12
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	6	12
П/Л Нога	10	18

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ПТ	2	5
Заряды (РДД)12	ПТ	1	1
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛТ	1	1
Средний лазер	Г	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	2/2/1		1	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		про
3/3	8			

зовались в этих боях в больших объемах, часто проверяя оборону противника, и Фузилиры Сиртиса и Второй Регулярный Диегона были направлены в сектор, где произошел большой бой.

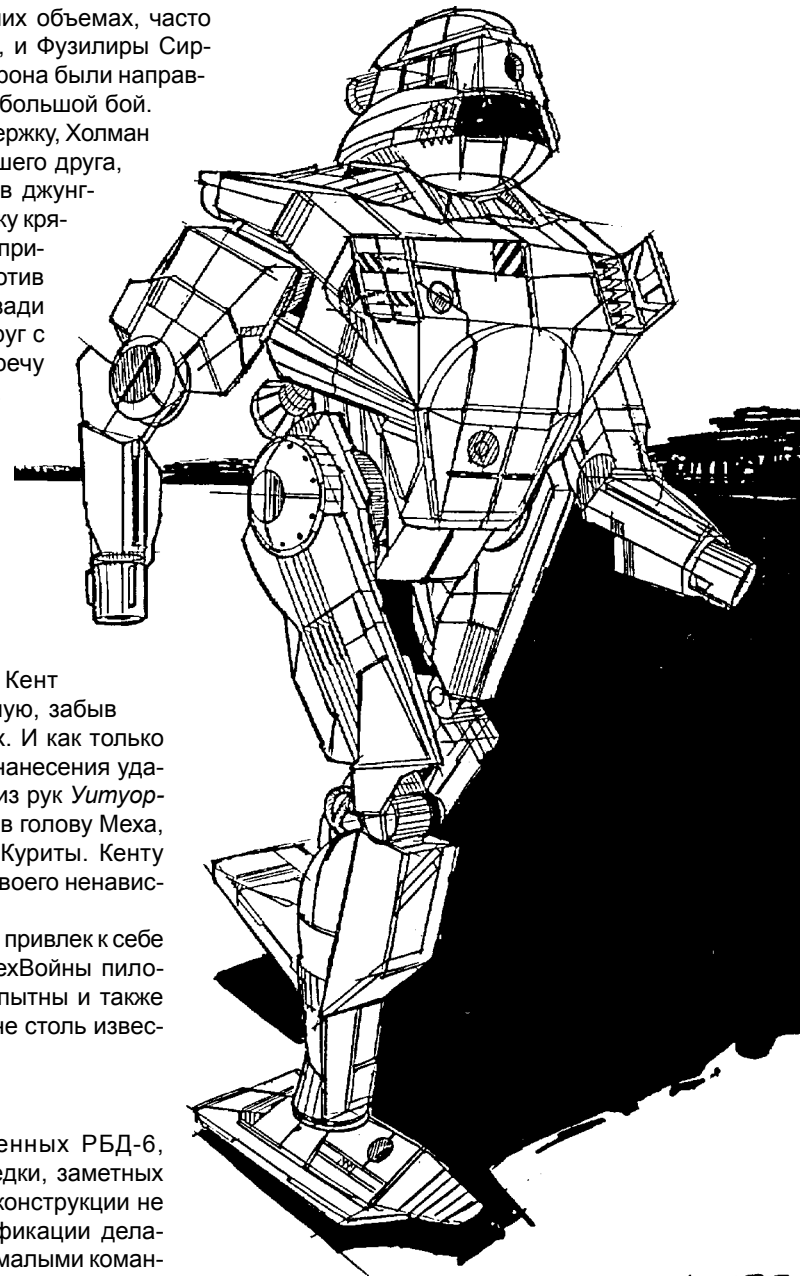
Осуществляя огневую поддержку, Холман заметил *Уитуорт* своего бывшего друга, замаскированный для боя в джунглях, на находящемся неподалеку крыже. Отказываясь повиноваться приказам, Халман выдвинулся против Кента, оставив остальных позади себя. Два Меха встретились друг с другом, сопровождая эту встречу ракетным и лазерным огнем. Хотя Куритянский командир был зол на своего разведчика за то, что тот покинул линию, он понимал, что его собственная карьера потерпит крах, если он не поддержит Халмана. Затем он отдал приказы выступать своим *Вархамерам* и *Райфлманам*.

Тем временем, Халман и Кент яростно сражались врукопашную, забыв о лазерах, вспомнив о кулаках. И как только Кент поднял правую руку для нанесения удара, уже выведя из строя одну из рук *Уитуорта* Халмана и тяжело повредив голову Меха, подоспела поддержка Мехов Куриты. Кенту пришлось отступить, оставив своего ненавистного соперника в живых.

Хотя поединок Халман-Кент привлек к себе большое внимание, другие МехВойны пилотирующие Уитуорт столь же опытные и также стоят упоминания, хотя они и не столь известны.

Варианты

Помимо старых, вооруженных РБД-6, *Уитуортов*, которые очень редки, заметных вариантов на основе базовой конструкции не существует. Все другие модификации делались самими МехВойнами или малыми командирами индивидуально.



LOOSE

Масса: 45 тонн

Шасси: GM BJ-1

Реактор: GM 180

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели:

Уитуорт Джетлифт

Прыжковые способности: 120 метров

Броня: СтарГвард II

Вооружение:

2 АвтоПушки Уирлвинд-L

4 средних лазера Интек

Производитель: Дженорал Моторс

Коммуникационная система: Далбан Микроникс

Система наведения и слежения: Далбан AQ



Обзор

Контракт с Дженорал Моторс подразумевал производство «средне-го БатлМеха с возможностью подавления мятежей и обеспечения огневой поддержки». Результатом стал *Блэкджек*, 45-тонный Мех, вооруженный лазерами и АвтоПушкой.

Произведенная модель отличалась от ранних прототипов тем, что в ней пара закрепленных на руках огнеметов GM Флешпойнт заменялись на более тяжелую, но надежную АвтоПушку Уирлвинд-L. Это изменение потребовало также замены первоначального реактора Vox 225 на более легкую модель GM 180, которая уменьшила скорость и выносливость *Блэкджека*. Прыжковые двигатели Уитуорт были добавлены для повышения мобильности Меха. Так как *Блэкджек* полностью удовлетворял требованиям контракта и был хорошим средним Мехом, GM не была готова к той негативной реакции, которую он получил.

Несмотря на недостаток доказательств в пользу критиков Меха, *Блэкджек* был отвергнут и Звездной Лигой, и ее МехВойнами, поэтому производство Меха было прекращено через несколько лет.

Возможности

Главной функцией *Блэкджека* было подавление и/или уничтожение немеханических мятежных сил, которые начали появляться, когда

авторитет Звездной Лиги стал падать. Мех выполнял и свою вторую задачу - огневую поддержку - лишь с некоторым успехом, поскольку его АвтоПушка была достаточно эффективна при поражении брони Мехов. Средние лазеры обладали большей огневой мощностью. Когда они использовались целым звеном Блэкджеков, то были достаточно эффективны.

Несмотря на слабый прием, записи о *Блэкджеках* показывают, что он был надежным. Его самой большой слабостью были очень хрупкие сочленения, хрупкостью обладал также крепеж АвтоПушки другого Меха GM, Мародера. На популярность проекта повлияли также критические замечания в прессе, говорившие о том, что проект был притянут за уши, поскольку основная конструкция Меха имела недостатки и была нестабильна. Критики говорили, что гладкие ступни Меха могут стать причиной его падения и, как следствие, уменьшения его мобильности, или что броня СтарГвард II хрупка и имеет обыкновение спадать с Меха. Хотя не одно из этих утверждений не было подтверждено, слухов было достаточно для того, чтобы к *Блэкджеку* стали относиться с неприязнью.

Служба

Блэкджек эффективно, хотя и редко, использовался Звездной Лигой и продолжает свою службу в Наследных государствах. Действия его в основном ограничиваются огневой поддерж-

кой и столкновениями с пехотой и малыми вооруженными средствами. Дома Ляо и Давион имеют самое большое число *Блэкджеков*, но используют их очень редко.

Блэкджек может постоять за себя против Меха, сравнимого по массе, и имеет все средства для победы в бою один-на-один.

Фактически, миф о слабостях *Блэкджека* был развенчан в 3022 году, когда бесчестный куритянский Тан Мерсер Раваннион попытался использовать свою собственную тактику «стаи» против слабого гарнизона Давиона в ледяном мире Ксоша VII. Раваннион полагал, что бой можно проводить толпой ультралегких *Стингеров* и *Уоспов*, которые смогут атаковать и победить более тяжелых, но менее многочисленных, Мехов-защитников. Попытки доказать свои теории оказывались трагичными и заканчивались неблагоприятно, но Раваннион упорно продолжал настаивать на своем. Маленький гарнизон на Ксоше стал одним из тех, кто пострадал от надменности Раванниона.

Оборона Ксоши включала в себя две группы Милиции Маршрута Дракона, оснащенных в основном *Локустами* и *Блэкджеками*. Когда орда *Стингеров* и *Уоспов* высыпала из транспортных кораблей, они застали Милицию врасплох. Низкие температуры сильно влияли на работу оборудования Мехов обеих сторон, особенно на *Локустов* обороняющихся.

В итоге, «безродные и слабые», но более тяжелые *Блэкджеки* кадета Майкла Убодо приняли

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Блэкджек**
 Технологическая база: Внутренняя Сфера
 Тоннаж: 45
 Боевая Ценность: 795

Оборудование		тоннаж
Внутренняя структура		4,5
Реактор:	180	7
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	11	1
Гирископ:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	136	8,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	14	18
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	11	15
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	7	12
П/Л Нога	11	17

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/2	ПР	1	6
АП/2	ЛР	1	6
Заряды (АП) 45	ЦТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д Перегрев Класс
 4П 2/2/— — С

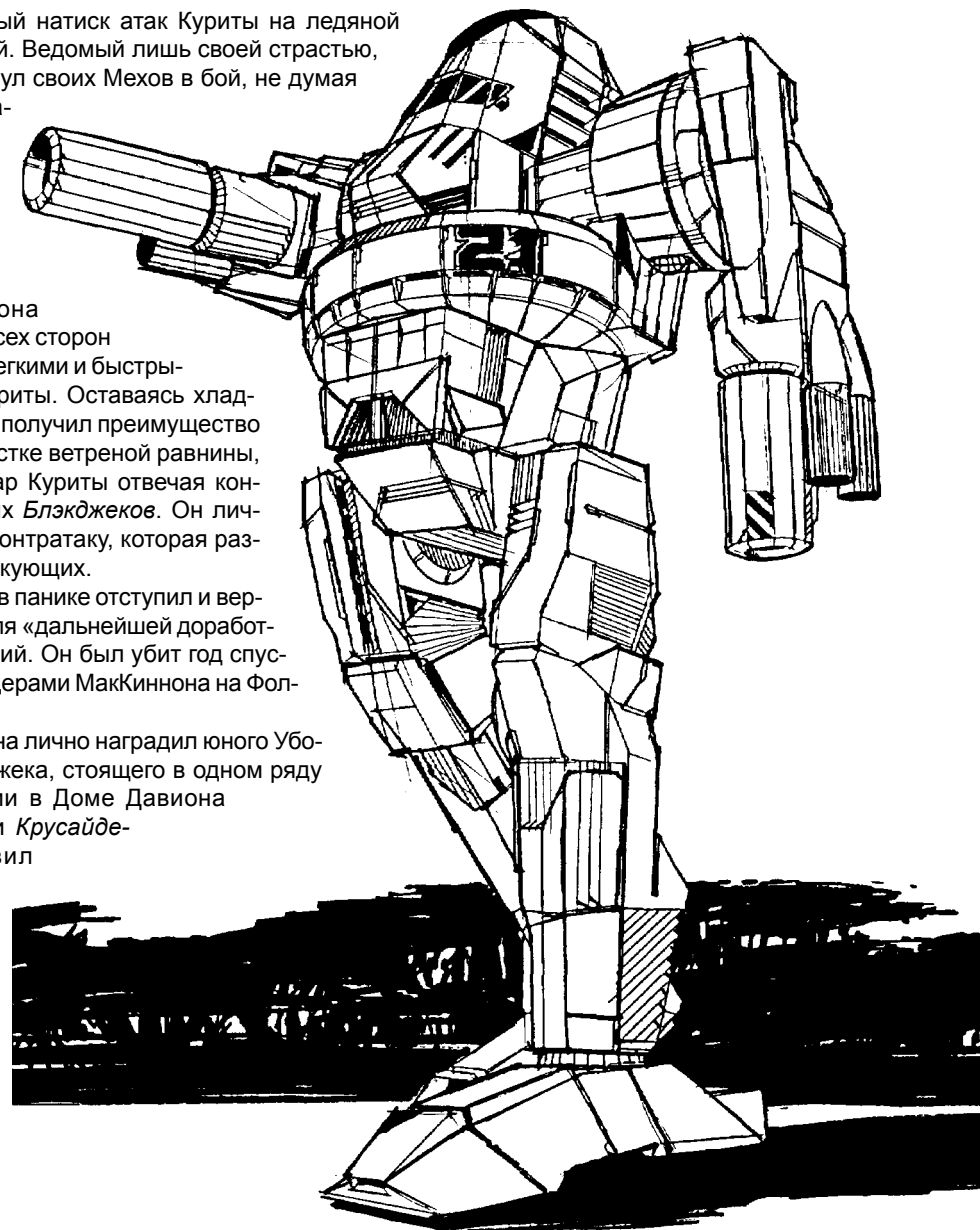
Броня/Структура Ценность Специальное
 3/4 8

на себя главный натиск атак Куриты на ледяной Равнине Мечей. Ведомый лишь своей страстью, Раваннион кинул своих Меха в бой, не думая о людях и меха-низмах.

Убодо, недавний выпускник академии ИННА, ставший командующим гарнизона на Ксоше, со всех сторон был окружен легкими и быстрыми Мехаами Куриты. Оставаясь хладнокровным, он получил преимущество на каждом участке ветреной равнины, на каждый удар Куриты отвечая контрударом своих *Блэкджеков*. Он лично возглавил контратаку, которая разбила тылы атакующих.

Раваннион в панике отступил и вернулся домой для «дальнейшей доработки» своих теорий. Он был убит год спустя в бою с Рейдерами МакКиннона на Фоллен II.

Дом Давиона лично наградил юного Убодо. Вид Блэкджека, стоящего в одном ряду с почитаемыми в Доме Давиона *Мародерами* и *Крусайдерами*, заставил некоторых критиков пересмотреть свое мнение о Мехе.



LOOSE

Масса: 45 тонн
Шасси: Шариот тип II
Реактор: GM 180
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: Люксор 2/Q
Прыжковые способности: 120 м.

Броня: Дюраллекс Медиум
Вооружение:
 1 АвтоПушка Дефианс Киллер
 2 средних лазера Дефианс ВЗМ
Производитель: Дефианс Индастриез
 на Гесперусе II

Коммуникационная система:
 ТарХез Талиа НМ-22
Система наведения и слежения:
 ТарХез Арес-8а



Обзор

НСТ-3F *Хэтчетман* (дровосек) — очень необычный Мех. Сконструированный для создания огневого прикрытия, Мех имеет АвтоПушку 10 класса, которая обеспечивает точный и смертоносный огонь на большом расстоянии. «Топор» *Хэтчетмана* — смертельный инструмент, используемый в городских боях.

Происхождение Меха до конца не определено. В настоящий момент Лиранское Содружество — единственное из Наследных государств, которое производит этот Мех. Несмотря на это, ходят слухи, что разработан он был не кем иным, как загадочным д-ром Б. Банзаем и Командой Банзай из Федерации Солнц.

Попавший в войска Содружества в 3023 году, *Хэтчетман* в настоящее время используется в больших подразделениях для охраны больших городов.

Возможности

Хэтчетман имеет некоторые недостатки, находясь в передовой линии на открытой территории. Его легкая броня и тонкие ноги делают его слишком чувствительным к точным выстрелам. Хотя у него средняя скорость, ее недостаточно, чтобы ускользнуть от преследователей на открытой местности.

Хэтчетман был сконструирован для прикрытия отступления военных сил в город. Как

только союзники укроются в городе, *Хэтчетман* использует городские улицы для смертельной игры в кошки-мышки с вражескими Мехами. АвтоПушка Дефианс Киллер данного Меха хорошо подходит для этой цели. Надежная и эффективная, она находится в правом торсе Меха для защиты его механизмов. *Хэтчетман* несет с собой двадцать снарядов в двух десятизарядных обоймах, чем напоминает *Энфорсер* Федерации Солнц, что привело к слухам о роли д-ра Банзай и его разработках.

Топор *Хэтчетмана* на самом деле представляет собой палицу. Она делает Мех несколько более сильным бойцом в рукопашной схватке, хотя это преимущество несколько не компенсирует легкость брони и общую хрупкость *Хэтчетмана*. Бортовой компьютер *Хэтчетмана* Арес-8а может обнаруживать приближающихся аэрокосмических истребителей и давать МехВоину рекомендации по ведению огня по ним. Сенсоры системы вмонтированы в сферу, прикрепленную к левой стороне головы Меха. Поскольку она очень хорошо бронирована, эта сфера на самом деле более крепка, чем может показаться на первый взгляд.

Самая необычная из всех систем *Хэтчетмана* — система катапультирования. Как правило, вместо того, чтобы оставлять своих Мехов врагам, многие МехВоины предпочитают умереть вместе со своей машиной не захваченными, увеличивая таким образом потери.

Революционная система катапультирования в *Хэтчетмане* была разработана так, чтобы у катапультирующегося пилота была возможность сохранить хотя бы часть своего Меха. В случае принятия решения покинуть свой поврежденный Мех, пилот наклоняет голову Меха назад и включает ракетный двигатель, находящийся под головой, который полностью отсоединяет голову от Меха. Компьютер управляет двумя ракетами позади головы для направления ее полета. Компьютер также с помощью коммуникационных систем определяет местонахождение командного центра или другой безопасной для приземления точки недалеко от союзников.

Ракетный двигатель работает только 30 секунд, но поднимает голову на достаточную высоту, чтобы компьютер или МехВоин мог спокойно управлять ее приземлением. Поскольку приземление больше напоминает падение большого камня, многие МехВоины оставляют управление компьютеру. Как только место назначения достигнуто, специальные крылья замедляют скорость головы, затем раскрываются парашюты. После приземления голову можно сразу же использовать для постановки на другой Мех или на первоначальный, если того смогут унести с поля боя. Единственный минусом такой системы является то, что раненый Мех должен либо стоять на ногах, либо на коленях или сидеть, держа голову прямо, а траектория полета должна быть свободна, чтобы избежать столкновений в воздухе.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Хэтчетман**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 45

Боевая Ценность: 770

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4,5
Реактор:	180	7
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	11	1
Гирископ:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	104	6,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	14	14
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	11	14
П/Л Торс (зад)	4	
П/Л Рука	7	11
П/Л Нога	11	11

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПТ	7	12
Заряды (АП) 20	ЦТ	2	2
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Топор	ПР	3	3
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	4/27—	—	С

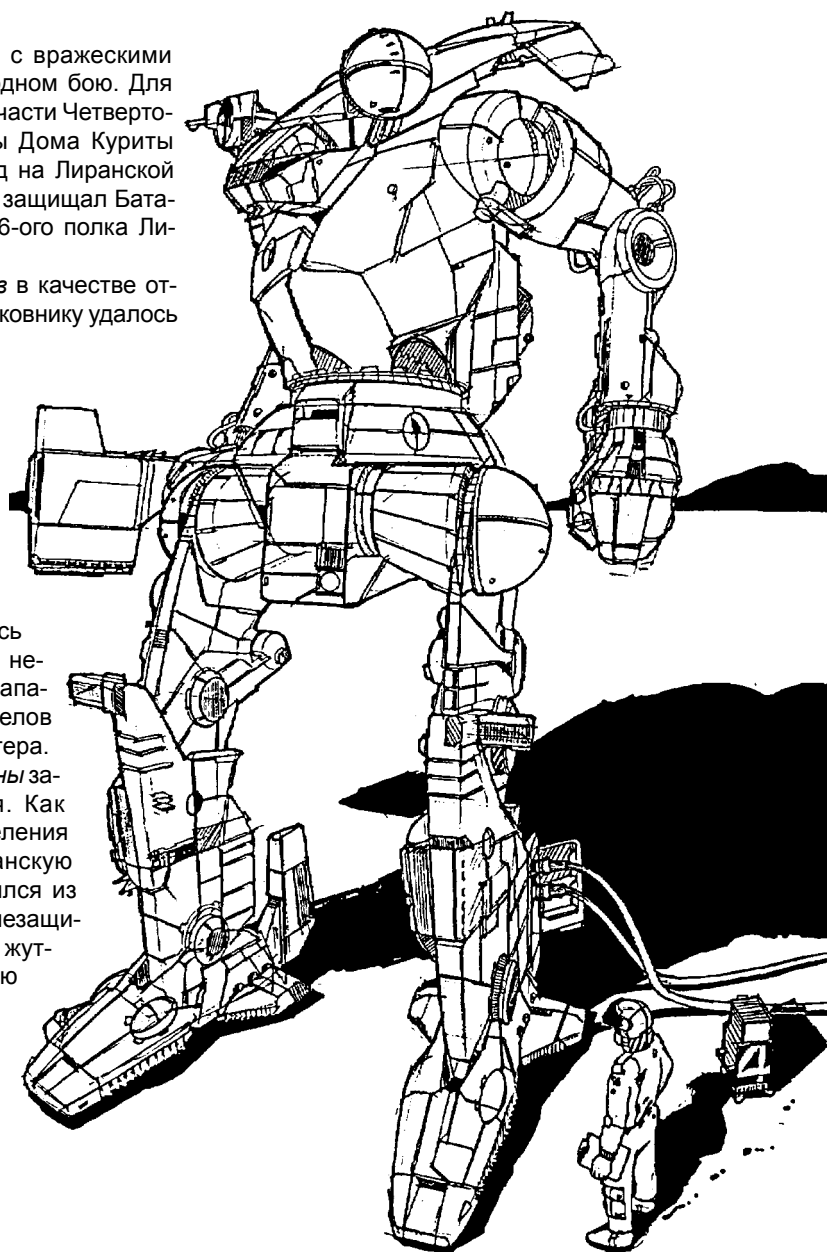
Броня/Структура	Ценность	Специальное
3/4	8	

Служба

Хэтчетман встречался с вражескими силами пока что только в одном бою. Для проверки сил Содружества, части Четвертого полка Гусар Прозерпины Дома Куриты напали на небольшой город на Лиранской планете Северн. Этот город защищал Батальон полковника Кестера 26-ого полка Лиранской Гвардии.

Используя *Хэтчетманов* в качестве отвлечения вражеских сил, полковнику удалось эвакуировать больницу и университетский комплекс, которые находились на пути врага. Затем батальон, в котором было много *Хэтчетманов*, заманил вражеские силы в большую промышленную зону, заполненную башнями, перелками и другими подобными местами-укрытиями. Боясь повредить фабрики, Гусары несколько раз не решались нападать, когда в зону их выстрелов попадал один из Мехов Кестера.

Именно тогда *Хэтчетманы* завоевали себе доброе имя. Как только вражеские подразделения пытались уничтожить Лиранскую Гвардию, *Хэтчетман* появлялся из укрытия и либо стрелял по незащищенной цели, либо наносил жуткие повреждения с помощью своего топора.



РХН-1 ФЕНИКС ХОК

Масса: 45 тонн
Шасси: Оргусс Стингер
Реактор: GM 270
Крейсерская скорость: 64,8 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели: Питбан 9000
Прыжковые способности: 180 м



Обзор

Феникс Хок (феникс-ястреб) распространённый Мех, разносторонняя модель, вышедшая десятками тысяч копий во времена существования Звездной Лиги. Оргусс Индастриез, производитель похожих *Стингера* и *Уоспа*, создала *Феникс Хок*, усилив внутреннюю структуру шасси *Стингера*, что позволило новому Меху нести больше брони и вооружения.

Возможности

Несомненно, лучше своих более легких собратьев, *Феникс Хок* также действует в роли разведчика. Его броня позволяет ему выдержать условия боя, а набор из одного тяжелого и двух средних лазеров даст фору другим средним Мехам вроде *Гриффона* и *Вольверина*.

Феникс Хок быстро стал ключевым Мехом в рекогносцировочных силах Звездной Лиги. Пилотам понравилась легкость управления, а скорость меча сделала его хорошо подходящим для быстрых атак и разведки. Версия Меха «Земля-Воздух» (LAM), впервые созданная в 2832 году, расширила мобильность *Феникса Хока*, позволив ему проводить воздушную разведку и бой.

Компьютерная система наведения Тек Тру-Трак была очень сложным оборудованием и придавала выстрелам *Феникс Хока* смертоносную точность на большом расстоянии. После разрушения основных компьютерных фабрик

Броня: Дюраллекс Лайт
Вооружение:
1 тяжелый лазер Хармон
2 средних лазера Хармон
2 пулемета M100
Производитель: Оргусс Индастриез

Коммуникационная система: Тек БатлКом
Система наведения и слежения: Тек Тру-Трак

Звездной Лиги уход и ремонт Тру-Трак значительно ухудшились, поскольку лишь немногие техники знали, как их обслуживать. Во многих случаях, сложные схемы были заменены на более простые системы оптического наведения.

Мультиканальное коммуникационное оборудование Тек БатлКом, имеющее высокую помехоустойчивость, делает *Феникс Хок* хорошо приспособленным к командным ролям или действиям на передней линии фронта. Этот Мех может быть также снабжен оборудованием, создающим помехи для работы радопередатчиков.

РХН часто служит в легких подразделениях и разведывательных копиях, а его разновидность «земля-воздух» играет двойную роль в воздухе и на земле.

Служба

Самый мощный из всех средних разведывательных Мехов, *Феникс Хок* часто использовался для управления разведывательными копиями. Копья, ведомые *Феникс Хоками* заняты прорыванием обороны врага и размещением своих сил. Работа таких подразделений огромна, поэтому пилоты *Феникс Хоков* - самые опытные МехВоины.

В начале существования Наследных Государств разведывательные копия часто состояли из трех или четырех *Феникс Хоков* и одного-двух *Стингеров*, *Уоспов* или *Локустов*. Как только была осознана ценность *Феникс Хока* в

роли командного юнита, его быстро переназначали в роли лидера. Такие копия тут же показали свою полезность во многих сражениях между Домами Курита и Давион. На богатой минералами планете Ронел V в бесплодных землях Черных Камней случилось сражение. Земная поверхность, на которой проходил бой, была столь грубой и неровной, что видеооборудование и системы слежения многих обычных Мехов стали бесполезными. Когда разведывательные части Гусар Авалона Дома Давион встретили своего врага, разведчиков Регулярным полком Галедона Дома Куриты, начался жестокий бой. Там, где другие Мехи были бесполезны, *Феникс Хок* и *Уоспы* передвигались очень проворно, используя прыжковые двигатели для передвижения с гребня на гребень. Помехозащищенное оборудование БатлКом также хорошо послужило сражавшимся, передавая сигналы сквозь высокую радиацию местности, позволяя командирам держать контроль над своими быстро передвигающимися Мехами. Как только возникла опасность, что силы Давиона начнут побеждать силы Куриты, *Фениксы LAM* Дома Куриты смогли спасти своих разведчиков обойдя врага и появившись у него за спиной. Мехи Куриты двинулись вперед, зажав силы Давиона в тиски и заставив Гусар отступить с большими потерями.

Феникс Хок обычно не является угрозой для тяжелых БатлМехов типа *Крусайдер* или *Тандерболт*, но недавнее столкновение Домов Ляо и Давиона на Ли II доказали обратное. Условия были

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

ПОТЕРЯННЫЕ МЕХИ

PXH-1 PHOENIX HAWK

Тип: **Феникс Хок**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 45

Боевая Ценность: 838

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4,5
Реактор:	270	14,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	6	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	128	8

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	14	23
Центральный Торс (зад)		5
П/Л Торс	11	18
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	7	10
П/Л Нога	11	15

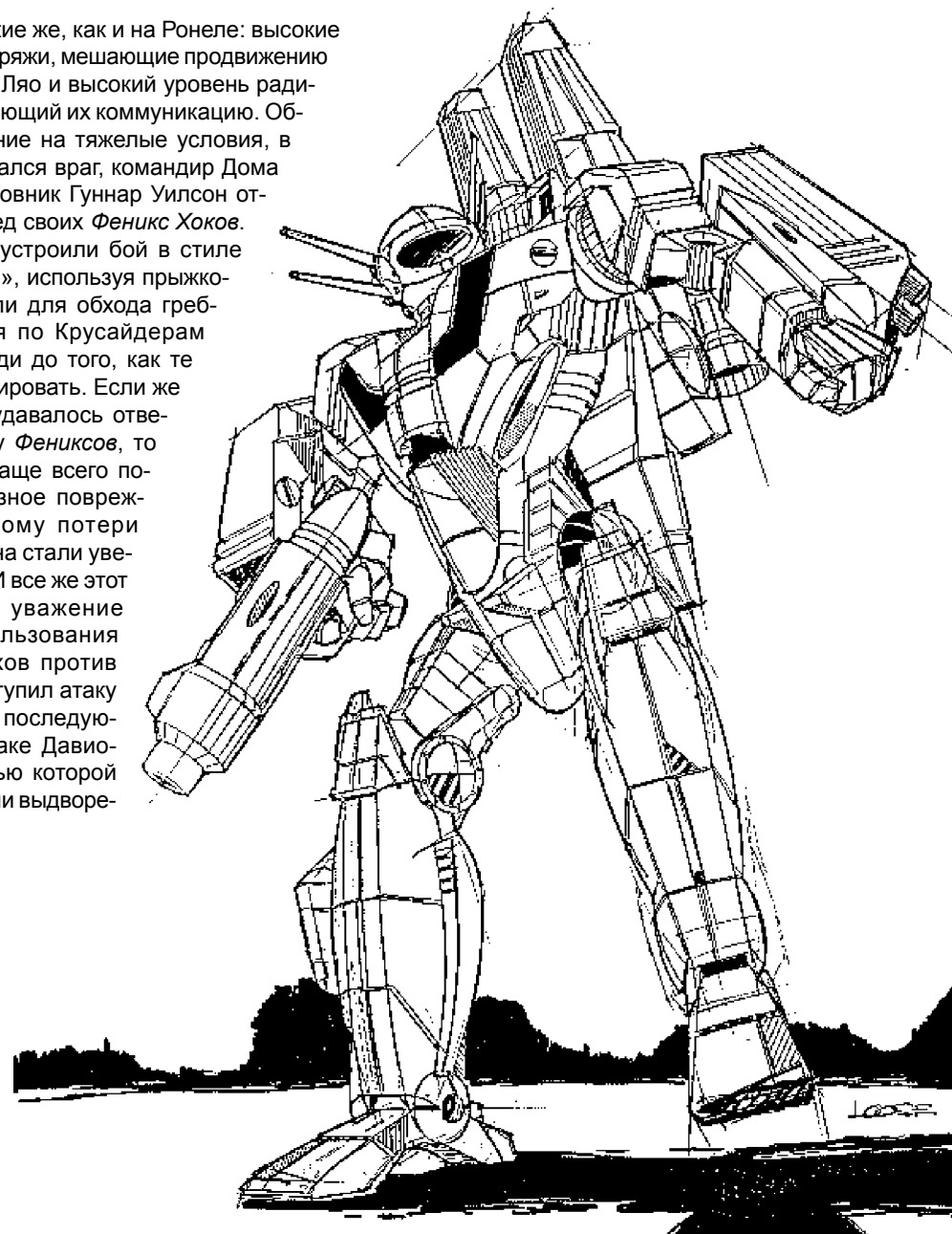
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПР	2	5
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Пулемет	ПР	1	0,5
Пулемет	ЛР	1	0,5
Заряды (Пул.) 200	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	3	1,5
Прыжковый порт	ЛТ	3	1,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6П	2/1/—	1	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
3/4	8		

примерно такие же, как и на Ронеле: высокие каменные кряжи, мешающие продвижению *Крусайдеров* Ляо и высокий уровень радиации, нарушающий их коммуникацию. Обратив внимание на тяжелые условия, в которых оказался враг, командир Дома Давион, полковник Гуннар Уилсон отправил вперед своих *Феникс Хоков*.

Фениксы устроили бой в стиле «ударил-беги», используя прыжковые двигатели для обхода гребней, стреляя по *Крусайдерам* сверху и сзади до того, как те могли отреагировать. Если же *Крусайдеру* удавалось ответить на атаку *Фениксов*, то атакующий чаще всего получал серьезное повреждение, поэтому потери среди Давиона стали увеличиваться. И все же этот внушающий уважение способ использования средних Мехов против тяжелых притупил атаку Ляо и помог последующей контратаке Давиона, с помощью которой силы Ляо были выдворены с Ли II.



VND-1R ВИНДИКАТОР

Масса: 45 тонн
Шасси: Кересплекс IV
Реактор: GM 180
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели:
Андерсон Пропалшн 30

Прыжковые способности: 120 м
Броня: Старшилд
Вооружение:
1 ППЧ КересАрмс Смэшер
1 ракетная установка РДД Сиан/Керес Ягуар
1 средний лазер КересАрмс
1 малый лазер Хессен

Производитель: Керес Метал Индастриез
Коммуникационная система:
КересКом модель 21-Rs
Система наведения и слежения: С-Эппл Черчиль

Обзор

Напоминая старую шутку о верблюде, VND-1R *Виндикатор* (мститель) - продукт компромисса, а не вдохновения. Разработчики Конфедерации Капеллы создали этот Мех, пытаясь сделать его доступными для решения множество задач, способного служить огневой поддержкой, играть атакующие и защищающие роли, хотя для них ему все же не хватает сыгранности.

Виндикатор был создан и сконструирован в 2826 году, в перерыве между Первой и Второй Войнами за Наследие. Первые *Виндикаторы* имели пулеметы, прикрепленные к левой руке вместо среднего лазера, который носят модели настоящего времени.

Возможности

Несмотря на посредственность, *Виндикатор* имеет одну сильную сторону - своего создателя, Керес Метал Индастриез. Поскольку этот конгломерат обладает великой производственной мощностью, он может производить Виндикаторов быстро. Кроме малого лазера Хессен, все другие системы Меха производятся в Капелле. При открытии новых источников ресурсов в Конфедерации, индустриальные комплексы могут быстро выпускать тонны запасных частей. Таким образом, *Виндикатор* - один из немногих Мехов, который обладает готовыми запасными частями.

ППЧ Смэшер - стандартное оружие, но охлаждающая рубашка, которая его окружает, заслуживает отдельного упоминания. Эта рубашка обладает специальными водозаборниками в передней части оружия. Окунув дуло ППЧ в озеро, реку или бассейн, пилот позволяет водозаборникам закачать воду для дальнейшего охлаждения внутренних механизмов ППЧ. Пар, образующийся в результате охлаждения, выходит через отверстие в противоположном конце корпуса оружия. Поскольку Меху редко удается во время боя найти десять секунд для того, чтобы спокойно постоять и набрать воды, инженеры разместили три добавочных радиатора на *Виндикаторе*.

Разработчики решили не крепить еще одну ППЧ на другую руку *Виндикатора*, что превратило бы Мех в еще один *Вархамер*. ППЧ не была размещена не столько потому, что перегревалась бы Мех, а скорее потому, что *Виндикатору* необходима была рука для поднятия и переноса предметов.

Ракетная система Ягуар - пятиствольная система дальнего радиуса действия. Созданная на совместном предприятии Сиан/Керес, система названа по имени хищной кошки, которая живет на тропической планете Сиан. Система несет достаточно боекомплект для двадцати-четырёх выстрелов и прикреплена асимметрично на левом торсе *Виндикатора* позади армированной двери. Ракетная система очень надеж-

на и способна долго действовать даже при достаточно больших повреждениях прежде, чем окончательно отключится.

Средний лазер прикреплен на левой стороне головы Меха и защищен толстой охлаждающей рубашкой. Более чувствительные компоненты *Виндикатора* находятся внутри его головы, это создает некоторую выпуклость кокпита и уменьшает место, причиняя неудобство высоким пилотам. Выпуклость кокпита также стала виной смерти нескольких МехВоинов, каждый из которых пытался катапультироваться из поврежденного *Виндикатора* и погибал, когда спасательная капсула взрывалась при выходе из головы Меха. Самой распространенной версией того, что происходило, было то, что взрыв каким-то образом связан с системой передвижения катапультирующегося кресла. Разработчики в настоящее время пытаются изменить конструкцию лазера и крыши кокпита для того, чтобы избежать этой фатальной ситуации.

Хотя и не столь быстрый, *Виндикатор* имеет прыжковые возможности и шестнадцать радиаторов для того, чтобы справиться с жарой, порожденной прыжком. Броня *Виндикатора* также получила определенное внимание. Неся на себе больше брони, чем *Феникс Хок*, *Виндикатор* имеет хорошую защиту, особенно в районах заднего торса и ног.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

VND-1R VINDICATOR

Тип: **Виндикатор**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 45

Боевая Ценность: 900

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4,5
Реактор:	180	7
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	16	6
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	144	9

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	14	18
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	11	16
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	7	14
П/Л Нога	11	18

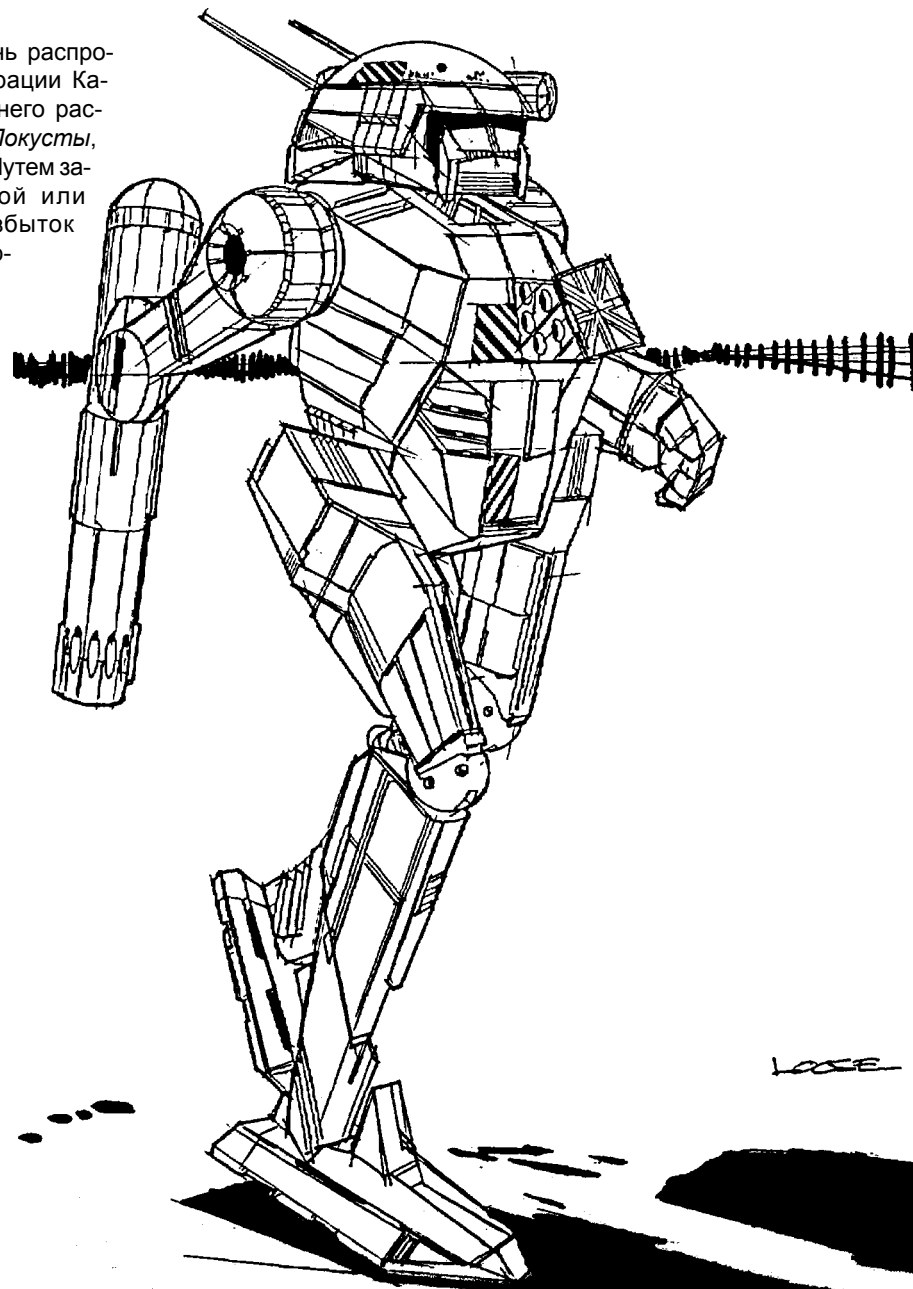
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 5	ЛТ	1	2
Заряды (РДД) 24	ЛТ	1	1
ППЧ	ПР	3	7
Средний лазер	Г	1	1
Малый лазер	ЛР	1	0,5
Прыжковый порт	ЦТ	2	1
Прыжковый порт	ЛН	1	0,5
Прыжковый порт	ПН	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	3/2/1		—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/4	9			

Служба

Виндикатор очень распространен в Конфедерации Капеллы, где больше него распространены лишь *Локусты*, *Стингеры* и *Уоспы*. Путем замены Мехов равной или большей массы, избыток *Виндикаторов* позволяет менее многочисленным Мехов переводить в другие подразделения.





Масса: 45 тонн

Шасси: Ост Стандарт

Реактор: GM 180

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые двигатели: Нортроп 750

Прыжковые способности: 120 м

Броня: Килош 1000

Вооружение:

1 установка РДД Джексон Дарт10

1 большой лазер Найтвинд

2 малых лазера Старфлеш

1 установка РБД Тошлаген-6

Производитель: Малтекс Копорейшн

Коммуникационная система: Остман АМВ

Система наведения и слежения:

Скрамблер 7-серии

Обзор

Появившийся в конце 2660 году, *Уиверн* был разработан как городской боец. *Уиверн* может выполнять свои задачи очень хорошо, хотя многим пилотам не нравится основная роль Меха - удержание толпы, гарнизонная служба, работа по охране и городская оборона. После падения Звездной Лиги и погромов, последовавших вслед за этим, большинство военных командующих выбрали сражение не в городах или в некоторых оставшихся нетронутыми индустриальных комплексах Внутренней Сферы, а подальше от потенциально выгодных в плане наживы точек. Именно из-за этого достаточно медленная скорость *Уиверна* превратилась из преимущества в заметный недостаток.

Однако несколько МехВоинов получают удовольствие от управления Мехом. На городских территориях или в других местностях, где передвижение ограничено, существуют лишь несколько Мехов разных размеров, с которыми *Уиверн* не способен справиться.

Возможности

Будучи городским бойцом *Уиверну* не нужна особо большая скорость. Имея максимальную скорость величиной в 65 км/ч, *Уиверн* не может ускользнуть от большинства своих врагов, просто убегая. Однако он может использовать прыжковые двигатели, расположенные на задней сто-

роне торса и бедрах для прыжка из опасного участка. Его относительно медленная скорость делает *Уиверна* сидящей уткой на открытой местности, поэтому большинство командиров использует этот Мех в густых лесах или горных территориях, где естественные помехи уменьшают скоростные преимущества более быстрых Мехов.

Большой лазер Нортвинд, прикрепленный к руке, — основное оружие *Уиверна*. Будучи уже достаточно пожилой разработкой, множество компонентов этой системы было изменено при прохождении бесчисленного множества боевых тестов. Система очень надежна, но большинство из компонентов столь объемны и массивны, что в итоге лазер Нортвинд - один из самых больших лазеров среди когда-либо созданных. Малые лазеры Старфлеш, находящиеся недалеко от их старшего кузена, были добавлены позднее, после того, как разработчики обратили внимание на то, что некоторую мощность Меха можно использовать без потери эффективности.

Ракетная установка РДД Джексон Дарт была источником постоянных проблем для пилотов *Уиверна*. Поскольку это оружие расположено перед ядром двигателя, жар от двигателя часто является причиной автоматического выключения системы. Обычные охлаждающие рубашки показали себя неэффективными, и если пилот пытается избежать выключения, уровень

нагрева может привести к взрыву боекомплекта, поскольку перезарядка производится из отсека, находящегося в левом торсе. Единственное известное решение данной проблемы - держать температуру реактора как можно более низкой. Ракетная установка ближнего радиуса действия Тошлаген-6 более надежная. Система перезарядки очень компактна, что делает сам процесс перезарядки коротким и эффективным. Если система отказывает, перезарядные трубы можно легко очистить, заставив *Уиверна* подпрыгнуть.

Относительно простая и крепкая конструкция *Уиверна* позволила ему выстоять в боях против значительно более современных и улучшенных Мехов. Невозможность производителей Внутренней Сферы начать выпуск улучшенной композитной брони сильно повлияла на *Уиверна*; настоящий уровень развития металлургии понизил его защиту на десять процентов. Однако это ухудшение не является слишком заметным минусом, и для пилотов, согласных пожертвовать скоростью ради боевой мощи, *Уиверн* — лучший Мех в своем классе.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

WVE-6N WYVERN

Тип: Уиверн

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 45

Боевая Ценность: 797

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		4,5
Реактор:	180	7
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	12	2
Гироскоп:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	136	8,5

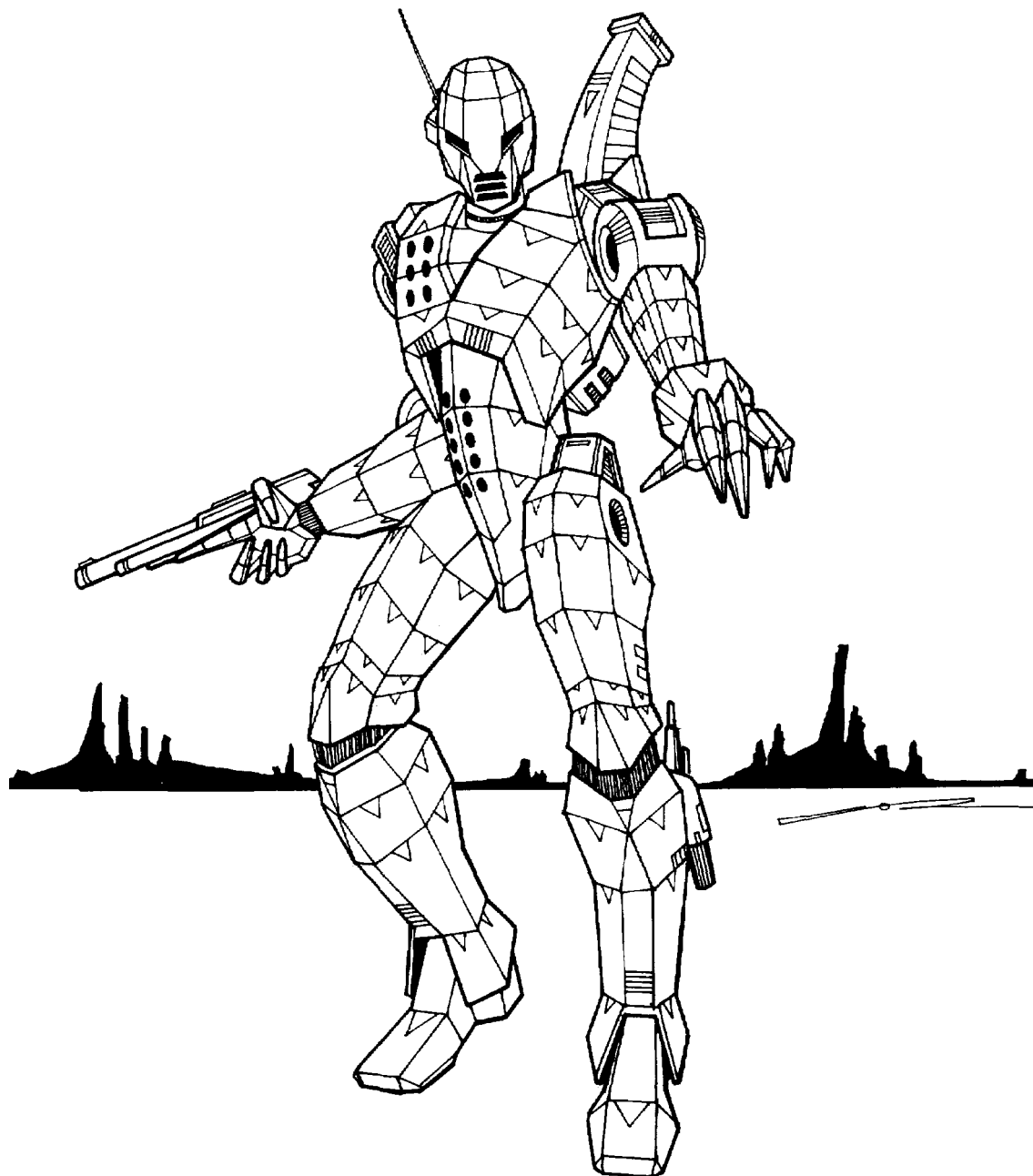
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	14	18
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	11	14
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	7	12
П/Л Нога	11	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ЦТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛТ	1	1
Большой лазер	ПР	2	5
Малый лазер	ПР	1	0,5
Малый лазер	ПР	1	0,5
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1
Прыжковый порт	ЛТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПТ	1	0,5
Прыжковый порт	ЛН	1	0,5
Прыжковый порт	ПН	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	2/1/—	1	С

Броня/Структура	Ценность	Специальное
3/4	8	



Масса: 50 тонн
Шасси: Кореан модель K7
Реактор: 200 Nissan
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: СтарГвард III
Вооружение:
1 АвтоПушка Люксор серии D
1 ракетная установка Люксор 3R РДД-10
2 средних лазера Фотех 806с
Производитель: Кореан Энтерпрайзис

Коммуникационная система:
Кореан Трэшбанд-J9
Система наведения и слежения: Кореан В-Тех



Обзор

Центурион был разработан и сконструирован Кореан Энтерпрайзис в качестве оперативный партнера для очень удачного Требушета. Производимый с 2801 года и до того момента, как завод Кореан на Рамене II был уничтожен в 2845 году, он несет на своем борту мощную АвтоПушку среднего размера Люксор и два средних лазера Фотех 806с, один из которых смонтирован для стрельбы назад. Для поражения мишеней на большом расстоянии в его распоряжении имеется ракетная установка Люксор 3R РДД-10. Такой обширный набор вооружения заставляет кривую потенциального поражения противника *Центуриона* постоянно расти по мере приближения к мишени.

К сожалению, многие CN9-A были созданы с дефектом в механизме перезарядки АвтоПушки. Во многих случаях необходима была полная замена всей перезарядной системы. Поскольку в настоящее время запасные части для АвтоПушки Люксор стали очень редки, техники зачастую меняют ее целиком на другую модель или вообще на другой вид оружия. Оба варианта замены требуют сложных и длительных операций, потому что производитель установил систему Люксор, не подразумевая возможность ее модификации или замены.

Хотя CN9 — отличный Мех, если находится в хорошем состоянии, дефектные АвтоПушки

делают его будущее неопределенным. В будущем *Центурионы* могут приобрести множество других ролей в зависимости от замен оружия, которые на них производут.

Возможности

Центурион хорошо известен своими медленными, твердыми передвижениями. Его АвтоПушка и средние лазеры позволяют CN9 нанести максимальный урон при атаке на близком расстоянии, а при наличии 8,5 тонн брони *Центурион* способен выдержать достаточное количество ударов врага. Более того, его радиаторы позволяют ему сдерживать сильный натиск соперника без угрозы перегрева.

Двадцать зарядов АвтоПушки и двадцать четыре заряда РДД делают CN9-A способным действовать далеко от базы на короткие периоды времени. Из-за этого, а также из-за способности передвигаться быстро и стрелять безе перегрева, *Центурион* часто входит в атакующие копыя.

CN9 также может создавать прикрывающий огонь на больших расстояниях. Однако он редко используется в этой ипостаси во время больших боев, поскольку частота выстрелов его РДД-10 слишком невысокая, чтобы быть эффективной против множества оппонентов. В малых боях РДД очень эффективна, а двадцать четыре заряда позволяют *Центуриону* поддерживать давление.

Служба

Грозный вид АвтоПушки *Центуриона* увеличивает уверенность пилота и дает ему чувство, что он может пробить себе путь сквозь что угодно. Этот боевой дух часто может быть значимым психологическим преимуществом для копия или роты Мехов, столкнувшейся с жесткой оппозицией. Во время Битвы за Хофф в нем участвовал МехВоин Фадре Синг, который не будучи командующим операцией, был назначен лидером решительной атаккой на силы Эридани на Месе Лазурного Камня. Судя по официальным рапортам, молодой пилот стал беспокойным в том момент, когда его командующий офицер обсуждал рациональность фронтальной атаки. Синг объявил, что он «собирается пойти туда, чтобы разобрать несколько Мехов Эридани на запчасти» не зависимо от наличия помощи от остальных участников копия. Он двинулся вдоль Месы и после минутного замешательства остальная часть роты двинулась за ним, оставив командира стоять с открытым ртом. Под командованием Синга, рота прорвалась сквозь линию фронта врага и уничтожила жизненно важный склад со снабжением. Удачный исход этого рейда сделал политически опасным военный суд над Сингом. Вместо этого, он и его *Центурион* были назначены на «важный пост» в приграничном мире.

В бою за Нью-Мендхэм, лейтенант Йэн Гримм прославил себя и свой *Центурион* атаккой и уничтожением *Мародера* при помощи одной руки. MAD кулаками пробивал себе путь сквозь служебную

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

CN9-A CENTURION

Тип: **Центурион**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 772

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5
Реактор:	200	8,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	136	8,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	16	18
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	12	13
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	8	16
П/Л Нога	12	16

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПР	7	12
Заряды (АП) 20	ПТ	2	2
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 24	ЛТ	2	2
Средний лазер	ЦТ	1	1
Средний лазер	ЦТ (R)	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1		—	С
Броня/Структура		Ценность		
Специальное		3/4	8	нро



башню, когда здание охватил огонь. Пилот запаниковал и начал беспорядочно стрелять из ППЧ, чтобы пробить себе выход. В тот момент, когда Мародер справился с огнем, он был сильно перегрет и близок к отключению. Гримм увидел, как он

выходит и выдвинулся для атаки с близкого расстояния.

Центурион Гримма был слишком близок, чтобы подвергнуться попаданию из ППЧ, а Мародер был слишком нагрет для совершения выстрелов, поэтому MAD начал пинаться и

бить кулаками, пытаясь превратить соперника в кучу хлама. CN9 отошел примерно на 60 метров назад и начал поливать MAD огнем из АвтоПушки и среднего лазера. Единственное оружие,

которое Мародер мог эффективно использовать, были два средних лазера, но их система наведения дала сбой из-за высокой температуры. В конце концов, Центурион сумел пробить броню на левом торсе и попасть в боекомплект для АвтоПушки. Взрыв выпотрошил Мародера.

Варианты

Хронические неудачи, преследовавшие АвтоПушку Люксор, стали результатом большого количества вариантов.

Самый радикальный вариант меняет АвтоПушку среднего размера на тяжелую АвтоПушку Люксор DDX-5 с полным набором возможностей. Для урегулирования двух лишних тонн массы, средние лазеры удалены. В итоге Мех, названный CN9-АН, имеет существенно более высокий показатель наносимого урона на близком расстоянии.



Масса: 50 тонн
Шасси: Холлис марк 1А
Реактор: Магна 250
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Бульдог
Вооружение:
 2 больших лазера РАМТех 1200
 1 средний лазер Керес Армс
 1 малый лазер Экзостар
Производитель: Косара Уипонрис

Коммуникационная система: Далбан серии К
Система наведения и слежения: 650 RND

Обзор

Краб был разработан как средний рейдер и тыловой боец. Он был сконструирован в 2719 году, и до начала Войн за Наследие было поставлено менее 1000 этих Мехов. *Краб* получил хорошие первоначальные отзывы, но эксперты рассматривали неспособность Меха к прыжкам, как ограничение полезности Меха в роли рейдера.

Краб обладает хорошей скоростью и может действовать неделями без перезарядок. Все его вооружение - энергетическое, что заставляет *Краба* нагреваться несколько больше, чем других Мехов его весовой категории. *Краб* мог стать стандартным средним Мехом СОЗЛ, если бы не события, заставившие генерала Керенского и его сподвижников покинуть Внутреннюю Сферу.

Возможности

Впервые доставленный на поле боя, *Краб* имел кое-какую новую технологию. Кроме системы наведения и коммуникационного оборудования, каждый основной компонент на *Крабе* был впервые протестирован на другом Мехе. Техники мечтали о назначении обслуживать *Краб*, поскольку он требовал вдвое меньше времени на уход по сравнению с другими Мехами его класса. Фактически, сленговый термин «Крабья походка» — синоним выражения «легкая служба». Только коммуникационное оборудование Меха доставляет техникам какие-либо заметные проблемы.

Коммуникационное оборудование Далбан серии К включила *Краба* в отличную сеть СЗ. Система включает в себя семь микропроцессоров, каждый из которых выполняет особую задачу, но может дублировать функции других шести. Более, чем просто коммуникационная система, сеть Далбан может идентифицировать точное местоположение Меха на планетарной поверхности, также, как и местоположения других известных боевых единиц на планете. Система постоянно обновляет информацию, прослушивая все радиочастоты и коротковолновые полосы, а также принимая потоки данных со спутников и других военных коммуникационных систем. При действии за линией вражеского фронта, система может сообщать о передвижениях противника, различая возможные позиции с текущими координатами, и может прокладывать путь для достижения любой точки. Хотя и не со стопроцентной долей вероятности система может сообщать пилоту отличные рекогносцировочные данные прежде, чем он начнет патрулирование. К сожалению, система очень сложна в уходе; последний техник, имеющий квалификацию по уходу за серией К, умер несколько лет назад, поэтому уход за системой превратился в решение ребусов. Однако, опустошение, которое принесли с собой Войны за Наследие, уменьшили величину этого недостатка. Военно-коммуникационная инфраструктура, командные посты, орбитальные спутники, высокогорные исследова-

тельские дроны и тому подобные Механизмы, на данных которых основывалась серия К были в основном уничтожены, поэтому все эзотерические функции системы просто бесполезны.

Большинство пилотов считают броню *Краба* достаточной, хотя замена его композитной брони на броню из однородной стали, которая сейчас имеет место, несколько уменьшили способность *Краба* к выживанию. Его руки и ноги хорошо защищены, и даже самые слабые точки могут выдержать прямое попадание из ППЧ без появления разрывов.

Оружейные системы Меха вполне пригодны. Серьезный набор больших лазеров, расположенных в его когтях и ладонях, создают отличную арку огня, но могут быть легко выведены из строя во время рукопашного боя. Пилоты пытаются использовать большое оружие в роли дубин, расстраивая расположение фокусирующих зеркал и выводя лазер из строя. Хотя перенастройку сделать достаточно легко, она требует, чтобы пилот несколько минут провел вне кокпита, засунув голову в локтевой сустав Меха.

Для обеспечения второй линии обороны, создатели добавили средний лазер Керес Армс и малый лазер Экзостар в центральный торс и голову соответственно. Средний лазер хорошо отделен от двигателя, а радиаторы управляются с теплом через центральный торс и спину. Прикрепленный к голове малый лазер в основном используется как последняя надежда. Неэффективный на больших

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Краб**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 991

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5
Реактор:	250	12,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	16	6
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	144	9

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	16	18
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	12	14
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	8	14
П/Л Нога	12	22

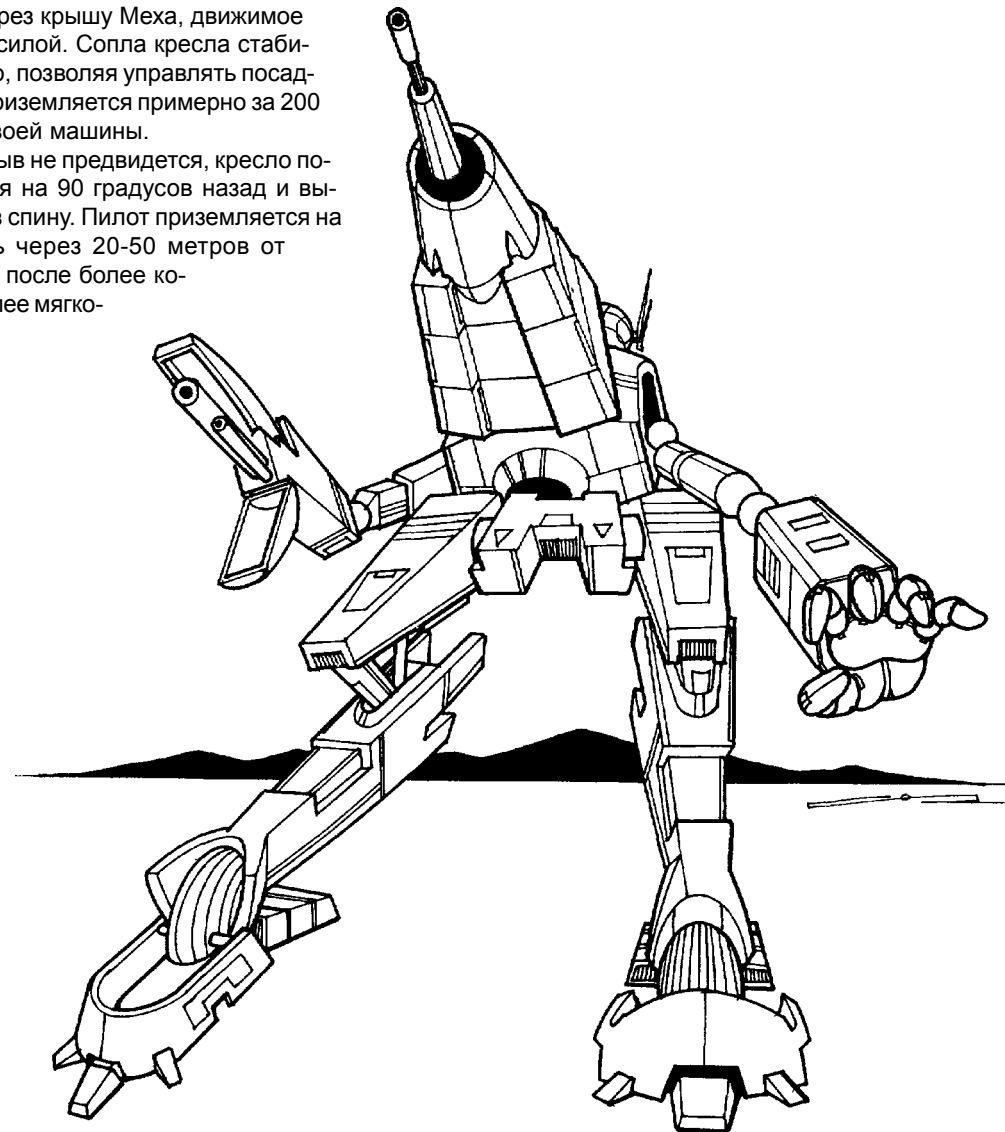
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ЛР	2	5
Большой лазер	ПР	2	5
Средний лазер	ЦТ	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	3/2/—	—	—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/4	9			

расстояниях, он лучше всего действует на легкие мишени, такие как пехота и бунтующие гражданские лица. Кокпит хорошо изолирован от воздействия тепла от двигателя и малого лазера. Пилоты отмечают относительно хороший комфорт при пилотировании *Краба*. Катапультное сиденье Меха отличается от стандартной конструкции, предоставляя пилоту два способа покидания Меха. Если взрыв неминуем, верхний люк выбивается и кресло вылетает через крышу Меха, движимое реактивной силой. Сопла кресла стабилизируют его, позволяя управлять посадкой, пилот приземляется примерно за 200 метров от своей машины.

Если взрыв не предвидется, кресло поворачивается на 90 градусов назад и вылетает через спину. Пилот приземляется на поверхность через 20-50 метров от своего Меха после более короткого и более мягкого полета.



Масса: 50 тонн
Шасси: Дорвиньон Стандарт
Реактор: Nissan 200
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели:
МакКлауд Спешл

Прыжковые способности: 120 метров
Броня: Старшилд
Вооружение:
1 АвтоПушка Федератед
1 большой лазер ЧисКомп 43 Спешл
1 малый лазер ЧисКомп 32
Производитель: Эчернар БатлМех

Коммуникационная система:
Эчернар Элестроникс HICS-11
Система наведения и слежения:
Федератед Хантер



Обзор

Созданный в результате интереса Герцога Давиона к АвтоПушкам, ENF-4R *Энфорсер* действует в роли мобильной преграды. В этой ключевой боевой роли он будет подавлять быстрый и яростный огонь с помощью своей АвтоПушки и лазеров, будь то прелюдия к атаке или ослабление натиска вражеских сил.

Энфорсер основан на идеях, почерпнутых из детальных планов конструкций Меха, которые силы Давиона обнаружили в технической библиотеке на Эчернаре. Хотя те планы подразумевали разработку Меха с двумя средними лазерами в левой руке, инженеры Давиона прочитали, что Мех стал бы структурно сильнее, неся вместо них тяжелый лазер. Было доказано, что этот вариант лучше, поскольку расстояние, на котором действует тяжелый лазер, сравнимо с радиусом действия АвтоПушки 10-го класса. *Энфорсер* стал поставляться в войска Дома Давиона в 2777 году.

Возможности

В дополнение к роли баррикадного боевого механизма, *Энфорсер* может также выполнять задачи обычного боевого Меха. Хотя он и не имеет рук, этот Мех эффективный вояка, умеющий хорошо прыгать. Его передний торс позволяет ему стоять под ударом, получая незначительные повреждения, и в то же время нано-

сить более чем ощутимые удары по врагу. *Энфорсеры* имеют исключительно слабую броню сзади, она легче, чем та, что носят некоторые легкие Меха, и является самой незащищенной частью Меха.

АвтоПушка, построенная правительственными оружейными лабораториями, отличная крупнокалиберная модель. Оружие запаковано внутрь охлаждающей рубашки, которая удваивает защиту его чувствительных внутренностей во время боя. Сильная отдача АвтоПушки также эффективно контролируется, что уменьшает дрожание Меха и позволяет пилоту стрелять одновременно и из других орудий, не боясь, что отдача собьет прицел.

Единственная настоящая проблема АвтоПушки и Меха была достаточно предсказуемая проблема с системой перезарядки. Многие прототипы *Энфорсера* страдали от отказов оружия: в некоторых случаях заевший снаряд взрывался, отрывая руку Меха целиком и рана МехВоина.

Преимущества АвтоПушки несколько смазываются ограниченным количеством зарядов, которые может нести с собой Мех для снабжения своего основного оружия. Попытки увеличить количество зарядов по сравнению со стандартными десятью штуками приводили к тому, что приходилось либо упрощать систему перезарядки, либо Мех становился слишком медленным.

В противовес этому недостатку, можно сказать о том, что *Энфорсеры* используют большие

заряды, которые легко загружаются и вынимаются из спины Меха. Когда существует такая возможность, быстрая перезарядка Меха во время боя производится с помощью специальных передвижных кранов. Если бой становится слишком напряженным для такой перезарядки, пилоту остается лишь экономно расходовать свои 10 выстрелов.

Служба

Использовавшийся за все время существования Федерации Солнц, *Энфорсер* принимал героическое участие в бесчисленных боях.

При обороне Нового Авалона, свободные *Энфорсеры* были собраны в снайперскую группу, целью которой был расстрел врага, передвигавшегося сквозь опустошенный город Сетби. Хотя все эти *Энфорсеры* были рано или поздно выслежены и уничтожены, все это было совершено лишь после того, как они нанесли очень большой урон врагу, позволив силам Давиона перегруппироваться.

При обороне Капры в Первой Войне за Наследие *Энфорсеры* Второго полка Улан Круциса отличились созданием столь концентрированной преграды из пушечного огня, что силы врага отступили прежде, чем *Энфорсеры* закончили. Небольшая легенда родилась из событий этого сражения. Лейтенант Сайрил Сомбелбайм, командир копыя, целиком состоящего из *Энфорсеров*, по слухам дал приказ своей группе стрелять «до тех пор, пока ваши пушки не начнут светиться. Если понадобится, то до тех пор, пока она не взорвет-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Энфорсер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 895

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5
Реактор:	200	8,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	12	2
Гирискон:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	144	9

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	16	23
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	12	17
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	8	14
П/Л Нога	12	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПР	7	12
Заряды (АП) 10	ПТ	1	1
Большой лазер	ЛР	2	5
Малый лазер	ЛТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

ПД повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	3/2/—	—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
4/4	9		

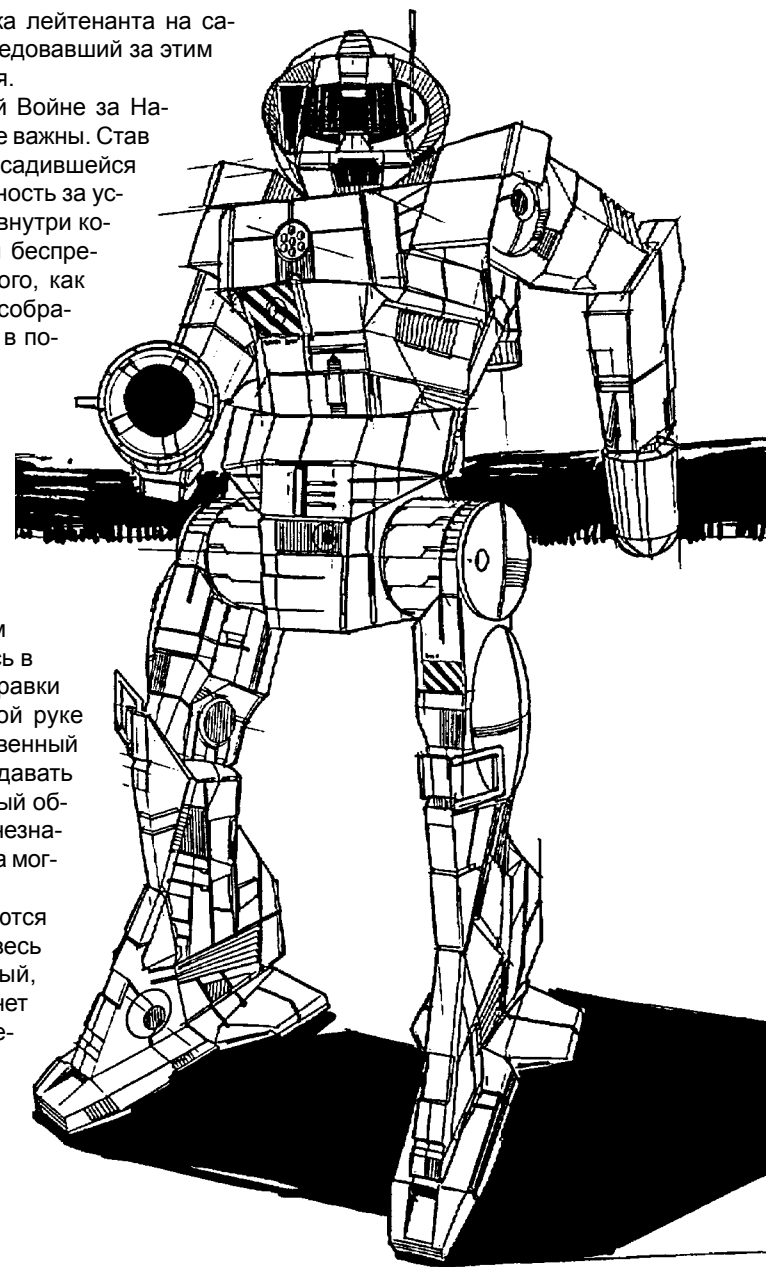
ся!». Судя по истории, АвтоПушка лейтенанта на самом деле стала светиться, а последовавший за этим взрыв убил офицера-прорицателя.

При осаде Тэннила во Второй Войне за Наследие, *Энфорсеры* стали вдвойне важны. Став частью первой группы Мехов, высадившейся на планете, они несли ответственность за установку охраняемого периметра, внутри которого остатки сил должны были беспрепятственно высадиться. После того, как все единицы высадились и были собраны, *Энфорсеры* приняли участие в походе на город.

Варианты

С целью избавиться от худших недостатков Энфорсера, инженеры попытались увеличивать количество зарядов, которые могли нести на себе Мех. Снять малый лазер и добавить еще одну тонну аммуниции было логичным решением. Проблема заключалась в том, что связи и механизмы отправки снаряда из левого торса к правой руке очень сложны. Более того, единственный путь обхода двигателя Меха - подавать заряды через спину. Столь сложный обход означал бы, что любое, даже незначительное, попадание в спину Меха могло заклинить его АвтоПушку.

В настоящее время совершаются попытки полностью перестроить весь торс *Энфорсера*, используя новый, более компактный двигатель. Станет ли данная конструкция новой моделью *Энфорсера* или из нее получится новый Мех, покажет будущее.



НВК-4G ХЭНЧБЕК

Масса: 50 тонн
Шасси: Комияба тип VIII
Реактор: Nissan 200
Крейсерская скорость: 43,9 км/ч
Максимальная скорость: 63,5 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Старшилд
Вооружение:
1 АвтоПушка Томодзуру тип 20
2 средних лазера Ичиба 2000
1 малый лазер Диверс Оптикс тип 10
Производитель:
Комияба/Нисан Дженерал Индастриз

Коммуникационная система: Сони MST-15
Система наведения и слежения:
Тактикон Трейсер 300



Обзор

НВК-4G *Хэнчбек* (горбун) мощный боевой Мех. Выполняя задания в средних и атакующих копьях многих полков Наследных государств, он заслужил блистательную славу. Разработанный в начале 2572 года, *Хэнчбек* продолжает быть популярным в полках Домов Ляо и Куриты. Он также широко используется вооруженными силами Дома Марика.

Хэнчбек хорошо известен своими возможностями в боях на городских улицах, в узких застроенных пространствах. Имея массивную боевую мощь на близких дистанциях и два тяжелых кулака, он серьезный соперник для многих тяжелых Мехов.

Возможности

Хэнчбек вооружен для боя на короткие и средние дистанции. На среднем расстоянии его комбинация из двух средних лазеров Ичиба 2000 и массивной АвтоПушки Томодзуру тип 20 может уничтожить самую тяжелую броню. На близких расстояниях мощная АвтоПушка и малый лазер Диверс Оптикс тип 10 делают *Хэнчбека* очень опасным соперником.

С точки зрения защиты, броня *Хэнчбека* подходит к его массе. Среднее количество брони, которое он несет, плюс необъятная боевая мощь на близком расстоянии убеждают в том, что Мех выйдет победителем из боя со многими средними Мехами. Однако слишком много МехВои-

нов соглашаются с тем, что в бою с тяжелыми Мехами брони *Хэнчбека* не хватит надолго.

Маневренность и тепловая дисперсия Меха также средняя для машины среднего класса. К сожалению, его большая АвтоПушка столь сильно нагревается при стрельбе, что пилот должен быть осторожен, дабы избежать перегрева.

Служба

Во время боя за Пайк IV в 3012 году копье средних Мехов Райта Батальона Паскези вело бой за город Парамус. Два *Хэнчбека* из копья первыми зашли в город и начали разрывать на куски легкие Мехи, игравшие роль щита для 42 полка Бронированной Молнии. Когда копья Паскези вошли в центральный деловой район города, они увидели двух *Хэнчбеков* сражающихся в кулачном бою с двумя *Крусайдерами*. Третий *Крусайдер* с насквозь пробитым торсом прислонился к стоящему рядом небоскребу. Прежде чем тяжелые Мехи Паскези смогли прийти на помощь к *Хэнчбекам*, оба Меха справились со своими соперниками. Один *Крусайдер* получил удар кулаком в голову, а правая нога другого была оторвана прицельным выстрелом из АвтоПушки.

Во время атаки на Нью Иваарсен в октябре 3021 года Пятый Регулярный Галедона Дома Куриты направили свои штурмовые и средние копья против охраняемой позиции Давиона за пределами укрепленного города Твин Пикс.

Подготовленный к городским боям в этой кампании, Пятый полк Галедона к своему несча-

стью имел недостаточно Мехов с дальнобойным оружием, потому что командующий Куриты не мог ожидать, что Дому Давиона удастся выстроить эффективную защиту вне города.

Хэнчбекам и другим Мехам атакующих копей Куриты было приказано совершить переход к Твин Пикс, но этот приказ держался недолго. Многие Мехи Галедона были выведены из строя по дороге к городским воротам дальнобойными ракетами и огнем АвтоПушек Мехов Давиона. Не имея возможности вести эффективный ответный огонь, многие МехВоины развернули свои Мехи и бросились искать близлежащие укрытия. Защитники удерживали Твин Рикс до тех пор, пока не прибыло подкрепление, а затем заставили силы Пятого Регулярного полка Галедона сдаться.

Варианты

В связи с серьезным нагревом, появляющимся в результате работы АвтоПушки, большинство вариации конструкции *Хэнчбека* не имели этого оружия, которое заменялось менее громоздкими системами. Некоторые из них включали в себя шестиствольные РБД, пяти- и десятиствольные РДД, увеличенное количество средних лазеров и менее тяжелую АвтоПушку. Многие из этих вариантов просуществовали все время Войн за Наследие. Снятие АвтоПушки тип 20 с *Хэнчбека* на самом деле делает его совершенно другим Мехом. Поэтому многие воины называют *Хэнчбек* без АС-20 «Прямоходящим», поскольку снятие АвтоПушки полностью меняет торс Меха.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

HBK-4G HUNCHBACK

Тип: Хенчбэк

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 851

Оборудование

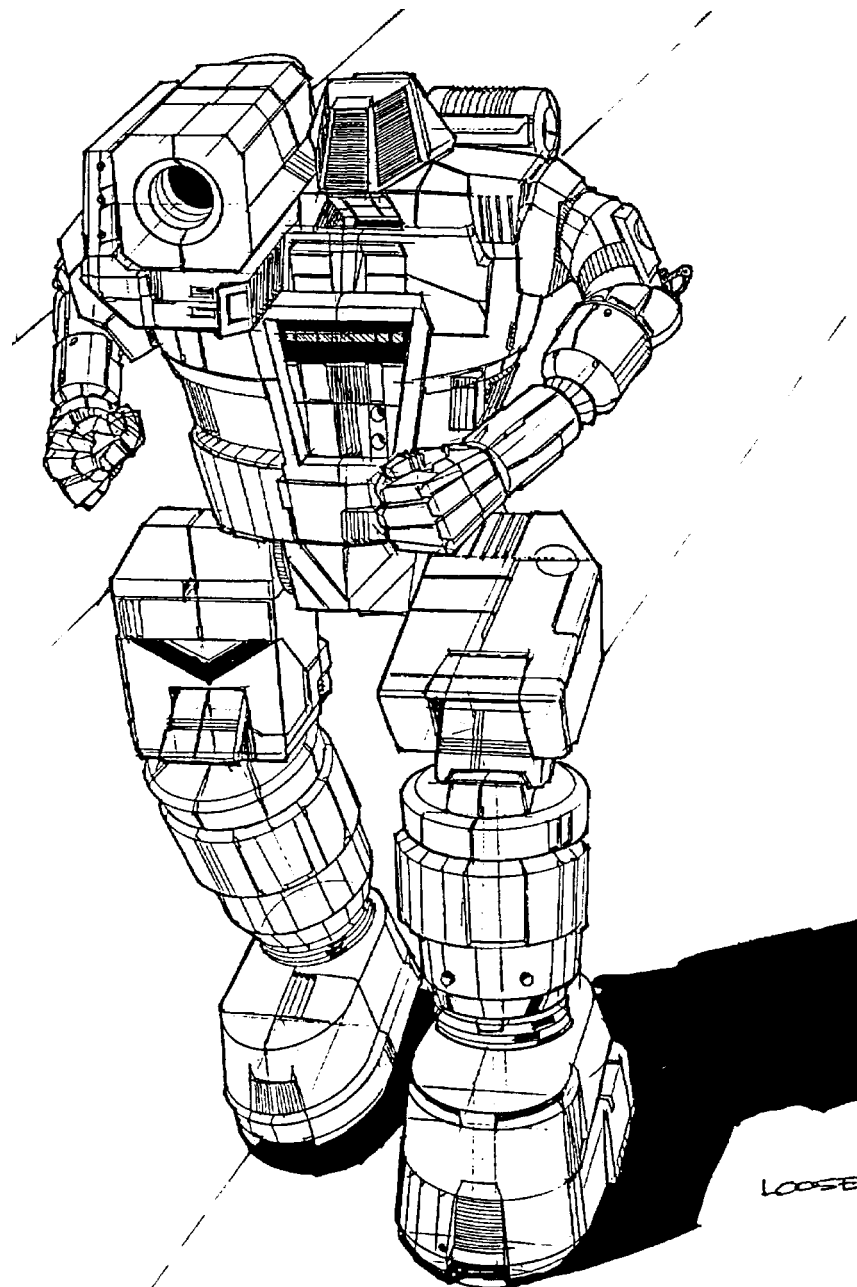
		тоннаж
Внутренняя структура		5
Реактор:	200	8,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	13	3
Гирископ:		2
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	16	26
Центральный Торс (зад)		5
П/Л Торс	12	20
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	8	16
П/Л Нога	12	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/20	ПТ	10	14
Заряды (АП) 10	ЛТ	2	2
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	4/3/—	—	—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/4	9			



Масса: 50 тонн
Шасси: Кореан модель 9С
Реактор: 250 Магна
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86,4 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Старшилд
Вооружение:
 2 РДД-15 Зевс
 3 средних лазера Магна марк II
Производитель: Кореан Энтерпрайзис

Коммуникационная система:
 Кореан ТрансБанд-J9
Система наведения и слежения: Кореан R-Tex



Обзор

Кореан Энтерпрайзис выпускала *Требушет* (от Trenchbucket – французская каска) с 2780 до 2845 года, это был основной средний Мех фирмы. Обладая дальнобойным ударом двух своих установок РДД-15 Зевс и мощностью коротких ударов трех средних лазеров Магна марк II, *Требушет* — опасный оппонент на любом расстоянии.

Поскольку он никогда не был предназначен для ведения боевых действий вдалеке от снабженческих баз, *Требушет* получил только восемь зарядов для каждой из ракетных установок. Этот ограниченный запас зарядов может стать серьезной проблемой, если *Требушет* будет пойман в глубине вражеского расположения.

Возможности

Требушет был создан, чтобы прежде всего быть частью копыя. Ожидалось, что он будет выполнять две функции: обстрел на большом расстоянии и огневая поддержка на малом. Хотя и проблематично идеально совместить обе этих функции в одном Мехе, *Требушет* хорошо справляется с ними обеими.

Ключ к успеху этого Меха заключается в его возможности попадать и наносить урон врагу прежде, чем оппонент сможет ответить. Хотя он и не несет достаточного количества зарядов для сильного повреждения соперника на

большом расстоянии, Мех может «смягчить» врага. Это бывает полезно при борьбе с тяжелыми Мехами, такими как *Мародер* и *БатлМастер*, которым и самим не хватает боекомплекта для РДД.

Требушет также готов к поддержке копыя в ближнем бою. Его три средних лазера наносят самый большой урон на расстоянии в 90 метров и ближе. Самое важное то, что десять радиаторов *Требушета* позволяют ему стрелять из своих трех лазеров непрерывно один за другим, при этом передвигаясь с крейсерской скоростью. Этот Мех может устроить значительную физическую атаку против большинства оппонентов. Хотя ему не хватает массы Вархаммера, его удар рукой или пинок может быть разрушительным, особенно для легких Мехов.

Служба

Сквозь Войны за Наследие *Требушет* беспрерывно и благородно сражался. Он был вовлечен практически во все основные бои.

Бой за Саффелл в 2787 году стал одним из первых больших боев между Федерацией Солнц и Синдикатом Драконов во время Первой Войны за Наследие. *Требушеты* обстреливали укрепления Куриты, разрушая большинство из них прежде, чем колонны Давиона достигли стен.

Дом Марика любит использовать *Требуше-*

ты совместно с *Арчерами* для создания разрушительных бомбардировок на длинные дистанции. Они также используются для сопровождения *Арчеров* в ближних боях, поскольку оба Меха имеют примерно одинаковый набор вооружения. Эта комбинация позволяет копыю держать плотное построение во время всего боя и не дает Меху оказаться в изоляции и быть атакованным в одиночку. Этот тип тяжеловооруженного копыя состоит чаще всего из *Арчера*, двух *Требушетов* и *Центуриона*. Такой состав часто используется во время осадных операций и распространен среди Гусар Регулы.

Требушеты также играют важную роль в оборонительных операциях. Во время обороны Сука II против атак Штайнера в 2880 году, эти Мехи помогли силам Куриты удерживать свои позиции, несмотря на соотношение сил примерно 2:1. Хорошо защищенный пересеченной местностью, командующий силами Куриты отказался от сомнительной акции покинуть оборонительные позиции для атаки врага. После четырех недель отдельных схваток силы Штайнера начали серьезную атаку с целью прорыва линии обороны. *Требушеты* Куриты стреляли раз за разом ракетами дальнего радиуса действия, которые уничтожили многих легких Мехов Содружества, прежде чем они смогли приблизиться к защищавшейся стороне. Те же, кто столкнулся в бою с силами Куриты получили сильные удары из ППЧ и лазеров. Потери были большими с обеих сторон, но силы

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

TBT-5N TREBUCHET

Тип: Требушет

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 864

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5
Реактор:	250	12,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	120	7,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	16	22
Центральный Торс (зад)		7
П/Л Торс	12	11
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	8	10
П/Л Нога	12	15

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 15	ПТ	3	7
Заряды (РДД) 8	ПТ	1	1
РДД 15	ЛР	3	7
Заряды (РДД) 8	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	2/2/1		1	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
3/4	9	нро		

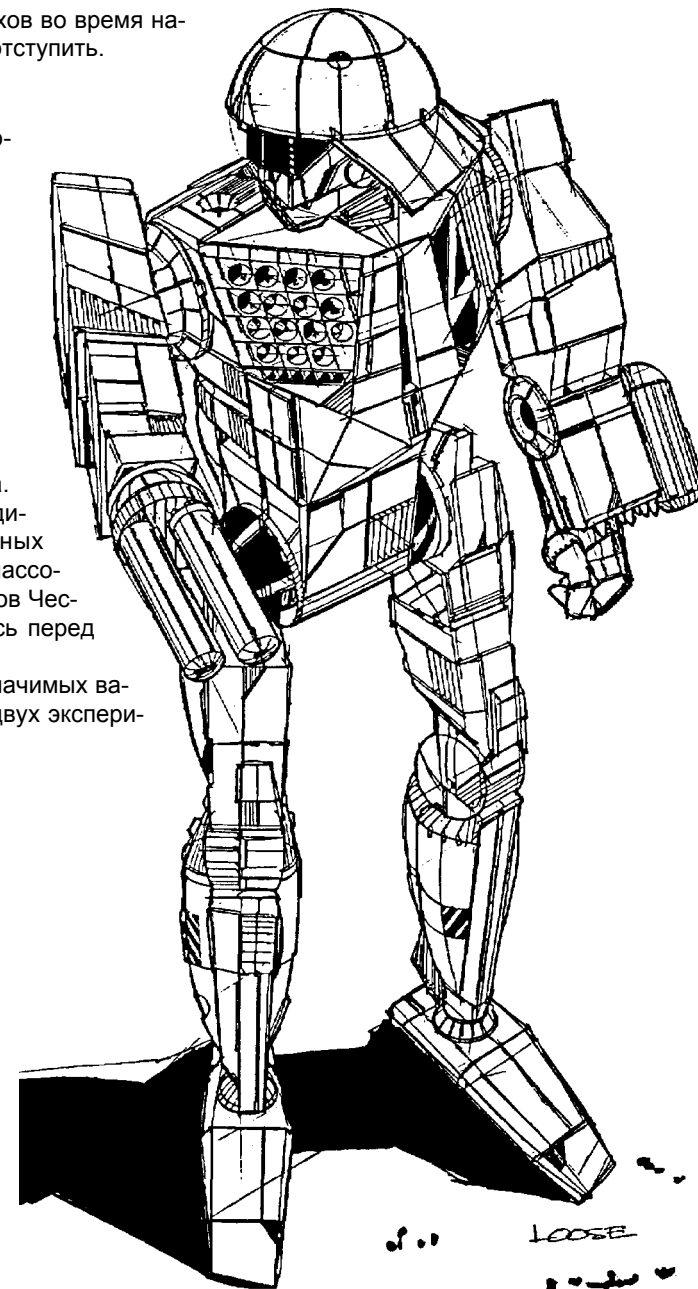
Штайнера потеряли слишком много Мехов во время начала сражения, поэтому им пришлось отступить.

Варианты

Требушет имеет несколько альтернативных конфигураций. Самая распространенная - TBT-5S, которая заменяет РДД Зевс на две РБД-6 Тандерстрок и восемь дополнительных радиаторов. Этот Мех очень эффективен в ближнем бою против тяжелых соперников, но требует огневого прикрытия во время приближения к своей мишени.

В другом варианте, TBT-5J, РДД на левой руке жертвует ради возможности совершения 150-метрового прыжка. Кроме того, к Меху крепятся еще два радиатора. Разработанная Лигой Свободных Миров в 2850 году, эта версия создала массовое замешательство в рядах Резервистов Честертонского Дома Ляо, впервые появившись перед ними.

Существует еще несколько менее значимых вариантов, заключающихся в одной или двух экспериментальных конверсиях.





Масса: 55 тонн
Шасси: Дорвиньон Стандарт 55Т
Реактор: Core Tek 275
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86,4 км/ч
Прыжковые двигатели:
Суинглайн X-1000

Прыжковые способности: 150 метров
Броня: Максимилиан 105
Вооружение:
2 10-ти зарядных системы РДД Федератед
2 средних лазера ЧисКомп 39
2 2-х зарядных системы РБД Федератед
Производитель: Эчернар БатлМех

Коммуникационная система:
Эчернар Электроникс НID-21
Система наведения и слежения:
Федератед Хантер марк II

Обзор

Долгий поиск рабочей лошадки для наземных сил Наследных государств привел к тому, что DV-6M *Дервиш* привлек к себе очень большое внимание. Будучи последним Мехом, разработанным для военных Звездной Лиги и представленный большим количеством машин, его роль на поле боя — роль *Арчера* для бедных. Его РДД-10 и РБД-2 позволяют ему осуществить быструю огневую поддержку, где это необходимо, освобождая более тяжелых Мехов для других задач. Прыжковые двигатели *Дервиша* увеличивают его мобильность, и это ему на руку, поскольку его броня не обеспечивает достаточной защиты.

Начав поставляться в войска в последние дни существования Звездной Лиги, *Дервиш* претерпел только одно значительное изменение с течением лет: его двигатель 270 GM был заменен на более современный 275 Core Tek для увеличения его маневренности. Большинство *Дервишей* были выпущены до распада Звездной Лиги, поэтому появлялись во всех уголках Вселенной.

Возможности

Хотя *Дервиш* прежде всего Мех, обеспечивающий огневую поддержку, он может выстоять в бою против более легких Мехов. Хотя большинство считает его слишком медлительным для боя, *Дервиш* обладает некоторыми отличительными особенностями.

Две установки РДД-10 глубоко укреплены в торсе Меха (в отличие от выдвинутых далеко вперед на *Арчере* или *Крусайдере*), что обеспечивает хорошую защиту для ракетных систем и органов управления. *Дервиш* может нести двенадцать зарядов для каждой РДД, что подходит для всех, кроме очень протяженных, боев.

Малые двухзарядные РБД полностью самодостаточны, если принять во внимание 50 зарядов к ним, и расположены в руках, напоминающих весла. Расположение позволяет быстро наводить РБД на цель без необходимости поворачивать весь Мех. В случае, если пилот истратит весь боекомплект для своих ракетных установок, два средних лазера Меха станут тем оружием, которым он будет сражаться.

Прыжковые двигатели также доказывают свою пригодность время от времени, придавая *Дервишу* мобильность в использовании окружающего ландшафта и способность быстро приблизиться к оппоненту. Они позволяют пилоту *Дервиша* использовать прыжки для ухода от неприятных ситуаций.

Главный недостаток *Дервиша* — хрупкая броня. Ее достаточно, что выдержать атаки малых и средних орудий, но совершенно недостаточно для все увеличивающегося числа смертоносного оружия, встречающегося на полях сражений в наши дни. Было совершено множество попыток улучшить броню, но все они слишком усложняли простую конструкцию Меха.

Служба

Ни одно другое событие в славной истории *Дервиша* не может сравниться по значимости с обороной Нью Родса в 2796 году группой Кружащихся Дервишей.

Ничем непримечательный мир Нью Родс имел небольшое стратегическое значение. Однако этот мир лежал непосредственно на пути главного перемещения Куриты в сторону столицы Давиона — Нового Авалона. Когда силы Коалиции достигли планеты, офицеры оборонявшегося Семнадцатого полка Гусар Авалона решили отправить большинство войск планеты на оборону Нового Авалона, оставив лишь небольшой партизанский отряд, ведомый Кружащимися Дервишами капитана Конрада Уоррента, для защиты Нью Родса.

Осевши в густых лесах, окружавших столицу планеты, *Дервиши* скрыли себя и дождались того момента, когда Второй полк Меча Света Дома Куриты высадился на Нью Родс и начал уничтожать незащищенный город. Три дня спустя Уоррент и его бойцы проскользнули в большую реку, граничащую с городским аэропортом, пытаясь напасть на склад с боекомплектом ammunition на краю города. К сожалению, Мех Уоррена вышел из реки всего в нескольких сотнях ярдов от Куритянского военного парада. Понимая, что его собственные планы были теперь расстроены, Уоррент быстро объяснил ситуацию своему отряду, дав каждому из них шанс на спасение. В ответ его люди просто нажали кнопки прыжка, подняв на реке сильное

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Дервиш**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 868

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	275	15,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	120	7,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	18	20
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	13	15
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	9	10
П/Л Нога	13	15

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ПТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ПТ	1	1
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
РБД 2	ПР	1	1
Заряды (РБД) 50	ПР	1	1
РБД 2	ЛР	1	1
Заряды (РБД) 50	ЛР	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1

BATTLEFORCE 2

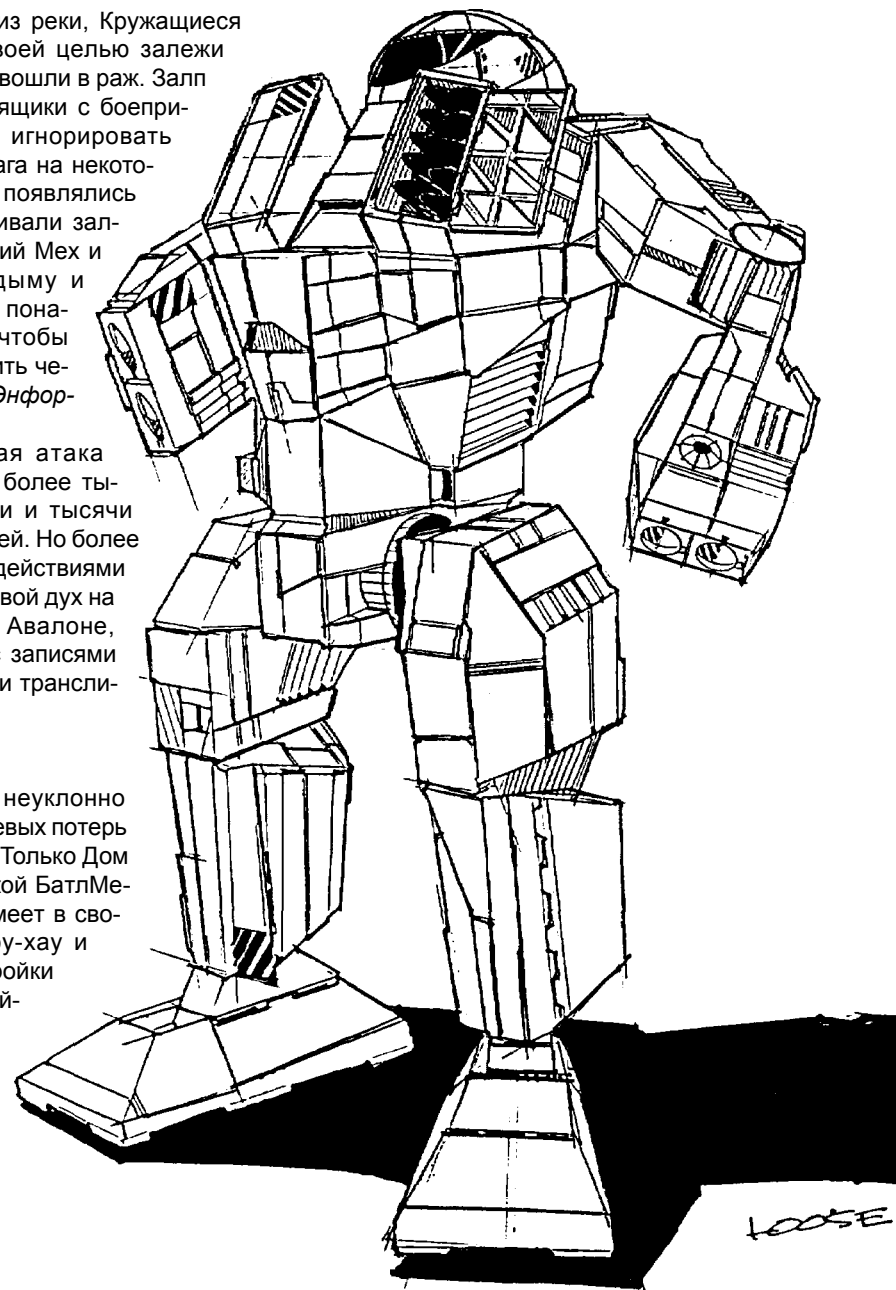
ПД	повр. ПН/С/д	Перегрев	Класс
5П	2/1/1	2	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
3/5	9	про	

волнение. Выскочив из реки, Кружащиеся Дервиши выбрали своей целью залежи аммуниции. *Дервиши* вошли в раж. Залп за залпом, целясь в ящики с боеприпасами, они решили игнорировать приближающегося врага на некоторое время. *Дервиши* появлялись из пламени, выстреливали залпом ракет во вражеский Мех и вновь исчезали в дыму и жаре. Силам Куриты понадобилось 10 часов, чтобы выследить и уничтожить четыре *Дервиша* и два *Энфорсера*.

Эта мужественная атака стоила Мечам Света более тысячи тонн аммуниции и тысячи единиц запасных частей. Но более важно то, что своими действиями *Дервиши* подняли боевой дух на Нью Родсе и Новом Авалоне, куда попали пленки с записями битвы и где эти пленки транслировались в эфир.

Варианты

Число *Дервишей* неуклонно уменьшается из-за боевых потерь и нехватки запчастей. Только Дом Давиона с его фабрикой БатлМехов на Дорвинионе имеет в своем распоряжение ноу-хау и материалы для постройки новых *Дервишей*. В действительности данное описание базируется на версии Меха, выпускаемой Федерацией Солнц.



GRF-1N ГРИФФОН

Масса: 55 тонн

Шасси: Эрчверк GRF

Реактор: CoreTek 275

Крейсерская скорость: 57,1 км/ч

Максимальная скорость: 81,5 км/ч

Прыжковые двигатели: Раулинг 55

Прыжковые способности: 150 м



Броня: Старшилд А

Вооружение:

1 Проекторная Пушка Частиц Фузигон

1 десятипакетная установка

РДД Дельта Дарт

Производитель: Эрчверк Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Нейл 6000

Система наведения и слежения:

Октагон Тартрак, система С

Обзор

GRF-1N *Гриффон* был впервые выпущен в 2492 году. В начале своего существования его считали тяжелым Мехом, но с течением лет его вытесняли более тяжелые и лучше вооруженные Мехи. Однако модель была популярна, поэтому Мех продолжали выпускать, понизив его статус до среднего. Этот Мех можно найти в настоящее время практически в любом боевом подразделении Наследных Государств.

Хотя изначально *Гриффон* разрабатывался как штурмовой Мех, его потенциал был вскоре обойден технологически улучшенными моделями. Поэтому *Гриффон* получил новую специализацию, поддержку средних копей на дальнем расстоянии, роль, к которой он очень хорошо подошел.

Возможности

Вооружение *Гриффона* ограничено, но имеет хорошую мощь. ППЧ Фузигон, расположенная в руке, может наносить серьезный урон на больших расстояниях. Если учесть, что на борту *Гриффона* располагается десятиствольная ракетная установка дальнего радиуса действия Дельта Дарт, то можно понять, что *Гриффон* может наносить серьезные удары по врагу на средних и длинных дистанциях. К сожалению, *Гриффон* не экипирован для ближнего боя и должен полагаться на другие Мехи своего копия. Однако в случае рукопашного боя *Гриф-*

фон обладает двумя массивными кулаками.

Одно из особых преимуществ *Гриффона* — высокая маневренность, не смотря на его тоннаж. Развивая максимальную скорость более 80 км/ч и используя свои прыжковые двигатели Раулингс 55, *Гриффон* может ускользнуть от любого более тяжелого Меха, намеревающегося причинить ему вред. Ядерный двигатель КореТек 275 позволяет *Гриффону* достигать таких скоростей. Более тяжелый и более эффективный, чем двигатели других тяжелых Мехов, КореТек 275 — та самая причина, по которой *Гриффон* имеет длинную и удачную карьеру.

По стандартам средних Мехов брони у *Гриффона* достаточно. Однако ему часто приходится сталкиваться более тяжелыми Мехами (при поддержке других средних Мехов). Поэтому к плечам большинства *Гриффонов* были добавлены два щита, которые дали дополнительную, хотя и ограниченную, защиту для хранилища ракет и области головы и кокпита. Два других меньших щита располагаются на ногах, защищая коленные сочленения.

Как это случалось со многими Мехами той эпохи, *Гриффон* имеет серьезную проблему с перегревом. Поскольку Мех имеет слишком малое количество радиаторов для своего вооружения, пилот *Гриффона* часто сталкивается с проблемой выбора либо стрельбы, либо прыжка. В большинстве случаев делать и то, и другое одновременно опасно.

Служба

Во время Девятой Битвы за Холт в 2967 году средние копы Горцев Мариона Дома Ляо сражались с частями Второго Гусар Регулана Дома Марик. Имея численное меньшинство и слабое вооружение, Горцы тем не менее атаковали укрепленные позиции Гусар, неся большие потери. Обороняющиеся поставили своей целью уничтожить *Гриффонов* атакующих, поскольку поддержка, которую оказывали эти Мехи, способствовала удачным действиям Мехов, находящихся в составе штурмовой бригады. Когда атака была окончена, обе стороны имели большие потери, но линия фронта Марика не изменилась. Силы Ляо вскоре покинули планету.

В 3012 году на руинах Шимгаты, столицы Широ III произошел интересный бой между *Гриффонами* частей Волчьих Драгун и обороной Дома Марика. Два средних копы Драгун, в основном составленных из *Гриффонов*, столкнулись с таким же количеством вражеских юнитов. Пока обе стороны вызывали подкрепление, *Гриффоны* вышли друг против друга в ближнем бою на узких замурованных улицах. Удары кулаками и пинки заменили собой выстрелы из орудий, когда уже никто не мог понять, где свои, а где чужие. Наконец, обе стороны разошлись в основном из-за усталости нежеле чем из-за потерь. По три *Гриффона* было потеряно и с той, и с другой стороны, но эти шесть поврежденных Мехов достались Волчьим Драгунам, когда их полк наконец занял Шимгату.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

ПОТЕРЯННЫЕ МЕХИ

GRF-1N GRIFFIN

Тип: Гриффон

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 1 021

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	275	15,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	12	2
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	152	9,5

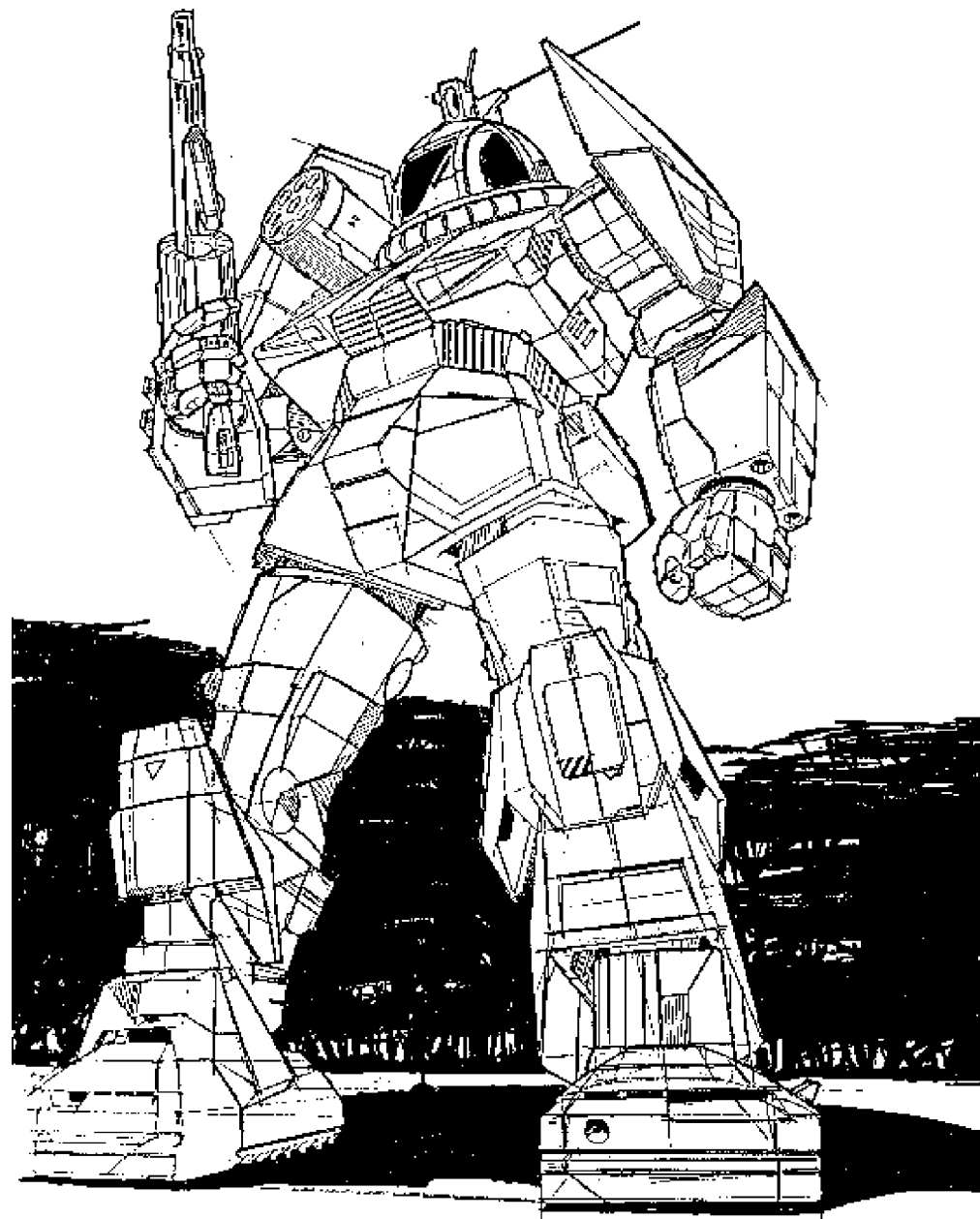
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	18	20
Центральный Торс (зад)	7	
П/Л Торс	13	20
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	9	14
П/Л Нога	13	18

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
РДД 10	ПТ	2	5
Заряды (РДД) 24	ПТ	2	2
Прыжковый порт	ПТ	2	1
Прыжковый порт	ЛТ	2	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5П 2/1/1	1	С

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	10	





Масса: 55 тонн

Шасси: Техникрон-1

Реактор: Core Tek 275

Крейсерская скорость: 54 км/ч

Максимальная скорость: 86 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: Леопард V

Вооружение:

1 ракетная установка дальнего радиуса действия Холли-5

3 ракетных установки ближнего радиуса действия Ховертек-6

2 средних лазера Магна

Производитель: Дженорал Дайнамикс

Коммуникационная система: Омникомм 3

Система наведения и слежения: Старбим 3000

Обзор

Кинтаро — редкий пример Меха, разработанного для оружейной системы, ракетного маяка НАРК. Система НАРК была радикально новым путем активизировать компьютера для исследования цели. Специальные ракеты, называемые контейнерами, были снабжены мощными маяками, расположенными за магнитной головкой. Если ракета попадает в цель, контейнер создает чистый сигнал для всех Мехов, снабженных системой НАРК, в этой области. Захват мишени были виртуально гарантирован, если система НАРК была установлена на Мехе. Маяк наводит все летящие ракеты на мишень, концентрируя ракетный огонь на определенной части Меха-мишени. Маяк НАРК увеличивал точность попадания ракеты, поэтому *Кинтаро* был очень популярен в огневых копьях и других боевых подразделениях, которые использовали ракеты в качестве основного оружия.

К сожалению, разрушения, нанесенные Войнами за Наследие, уничтожили способность Внутренней Сферы производить контейнеры НАРК и снабжать соответствующими сенсорами стандартные ракеты большого и малого радиуса действия. К 2792 году, когда последняя известная фабрика, производящая НАРК, была уничтожена, большинство пилотов *Кинтаро* заменили свои ракетные установки НАРК на дополнительную РБД.

Возможности

Будучи прежде всего ракетноносцем, *Кинтаро* обладает серьезной силой кулачного удара. Однако он не слишком приспособлен для атак. Хотя *Кинтаро* несет достаточно зарядов для одного боя, ему практически постоянно требуется снабжение боеприпасами. С течением боя эффективность *Кинтаро* быстро падает.

Три РБД Ховертек одинаковы в плане эффекта, но отличаются по конструкции. Системы, прикрепленные к торсу, стандартны и очень компактны. Боеприпасы находятся рядом с ракетной установкой, что придает системе отличную частоту выстрелов с высокой степенью надежности. Но ракетная установка, прикрепленная к руке, является кошмаром для техников. Она была установлена для расширения арки огня. Ее автозагрузчик требует ежедневного ухода. Нижняя часть руки держит РДД Холли-5 и одну из РБД Ховертек -6. Однако боеприпасы для них расположены в левом торсе. Когда происходит перезарядка, ракеты перемещаются вниз по верхней части руки к стволам. Перезарядка занимает три секунды, в течении которых рука должна оставаться практически неподвижной. Система автоматически блокирует руку на необходимое время, но любое движение в системе неизбежно вызывает застревание

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

KTO-18 KINTARO

Тип: **Кинтаро**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 864

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	275	15,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	176	11

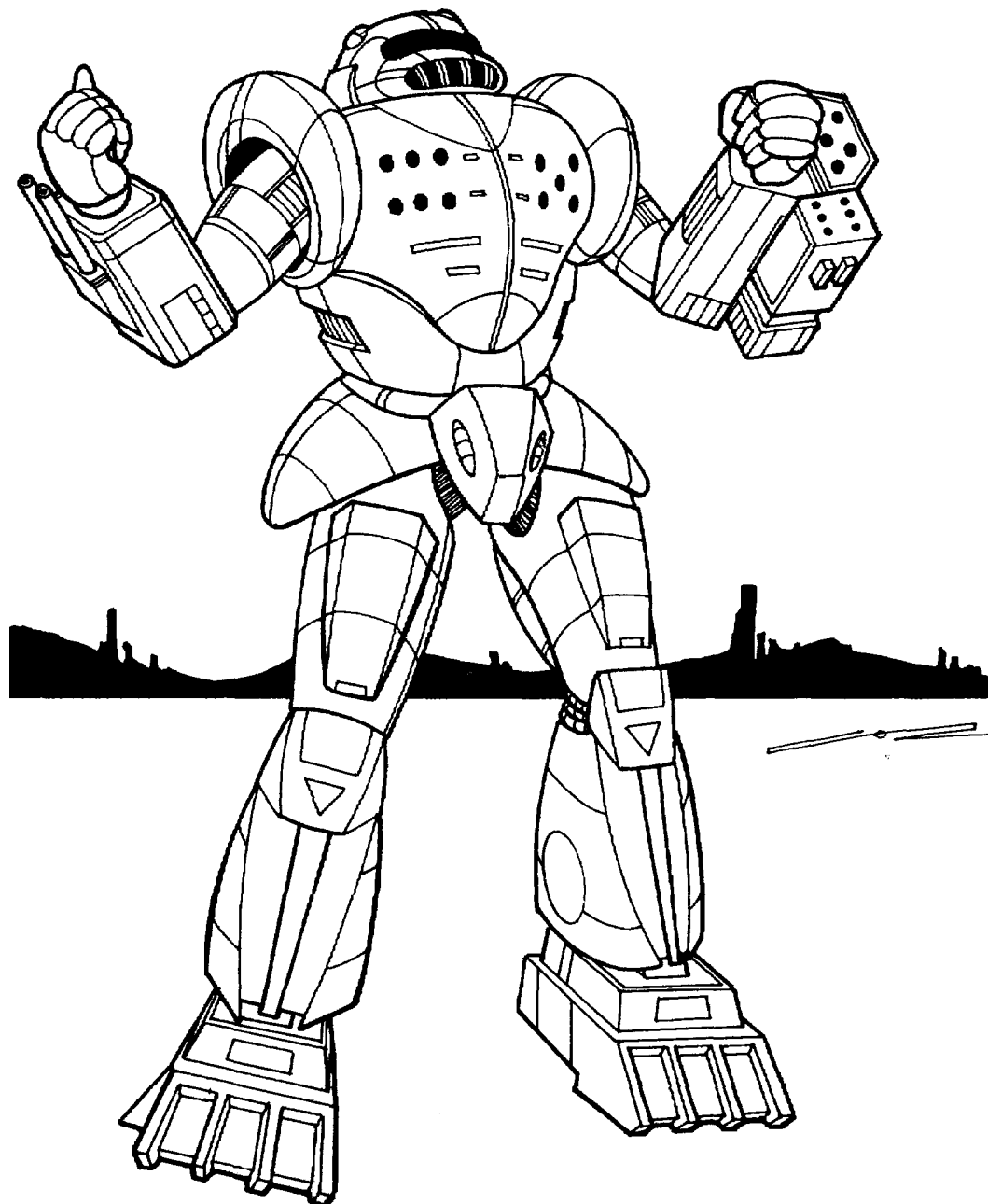
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	18	26
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	13	18
П/Л Торс (зад)		7
П/Л Рука	9	18
П/Л Нога	13	23

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 5	ЛР	1	2
Заряды (РДД) 24	ЛТ	1	1
РБД 6	ЛР	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1
РБД 6	ЦТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д	Перегрев
5 3/2/—	2

Броня/Структура	Ценность	Класс
4/5	9	С
		Специальное



Масса: 55 тонн
Шасси: Бригадир 800F
Реактор: Vox 330
Крейсерская скорость: 60,9 км/ч
Максимальная скорость: 97,2 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Стар Слаб 4
Вооружение:
 1 Пушка Частиц Андерсон
 Армаментс ППЧ 12
 1 шестизарядный пакет РБД Марвел
Производитель: Бригадир Корпорэйшн

Коммуникационная система: Гаррет 500А
Система наведения и слежения:
 Гаррет GRNDTRK 9



Обзор

Когда Бригадир Корпорэйшн представила *Скорпиона*, Мех получил смешанные оценки. Будучи первым четырехногим Мехом, в военных подразделениях он получил кличку «белый слон». Однако вскоре после близкого рассмотрения Меха от этого прозвища пришлось отказаться.

Скорпион стал воплощением мечты доктора Дэвида Харрисона, который считал, что четырехногий Мех будет иметь отличную гибкость в бою. Поскольку свое вооружение он может опускать и поднимать, то таким образом Мех получает более широкую огневую область. К сожалению, *Скорпион* больше выступал в роли мишени, нежели огневой установки, против БатлМехов той же массы. Однако в качестве огневой поддержки пехоты Мех оказался эффективным, потому что передвигался быстрее большинства танков и обладал большей огневой мощью.

Возможности

Говорят, что «пилотирование *Скорпиона* похоже на поездку на свирепом быке». Правда то, что SCP-1N не движется также проворно, как двуногий Мех. Езда часто жестоко встряхивает пилота.

Скорпион не обладает чрезмерно большой огневой мощью, потому что большое количество внутрикорпусного пространства пущено под

устройства управления и специальные гироскопы, поддерживающие Мех в рабочем состоянии. Эти гироскопы столь сложны, что Мех может передвигаться даже, если всего две из его четырех ног функциональны. Однако многое в этом случае зависит от опыта пилота.

Похожесть Меха на краба выделяет его на поле боя. Он движется как паук и может разворачиваться значительно быстрее других Мехов. Специально сконструированные радиаторы *Скорпиона* находятся на всех четырех ногах, что позволяет Меху охлаждаться в два раза эффективнее при его нахождении в воде.

ППЧ Андерсон Армементс — жало *Скорпиона*. Многие соглашались с тем, что эта крепкая модель — лучшее из того, что производила фирма. В соединении с системой наведения и слежения Гаррет GRNDTRK 9 это орудие становится чрезвычайно смертоносным.

При использовании против пехоты Мех, кажется, имеет лишь одно слабое место, которым является его днище. Если вражеские войска подберутся к днищу на расстояние выстрела, бой вскоре будет окончен. Броня в той области очень тонка и не защищает многие критические области, в том числе и кокпит.

Служба

История *Скорпиона* подпорчена событиями, в которых этот средний Мех легко пал в боях. Хотя некоторые из этих историй правдивы, они

не снабжают нас точной картиной о реальных возможностях Меха.

В конце Первой Войны за Наследие Бригадир все еще имела две работающих фабрики: одну в Лиге Свободных Миров и одну в Синдикате Дракона. Ни тот, ни другой не смогли продержаться долго во Второй Войне за Наследие, но *Скорпионы*, выпущенные до уничтожения этих фабрик, считаются БатлМехами Звездной Лиги.

Четвертая Бригада Фузилиров Ориента использовала *Скорпионов* во время боя за Хассад против Дома Ляо. Во время лета 2925 года *Скорпионы* Четвертой Бригады пробирались сквозь болотные низины Хассада, преследуя пехоту Ляо. Их уникальные радиаторы хорошо выполняли свою задачу в болоте, превращая этот посредственный Мех в очень опасного врага. Их продвижение блокировало порядка двух подразделений Гвардейцев Ляо, что в итоге подготовило почву для нападения войск Марика.

В 2944 году Федерация Солнц почувствовала жало *Скорпиона* на планете Стикс. Дом Куриты использовал несколько копий *Скорпионов* для атаки на защитников озера Вайо. Думая, что *Скорпионы* станут легкими мишенями, Давионские прибрежные суда и несколько Мехов подошли поближе. Бой длился несколько дней. В конце концов, *Скорпионы* одержали победу, но эта победа не стала в итоге переломной в общем сражении за планету.

Дом Давиона попытался использовать ту же

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Скорпион**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 786

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	330	24,5
ПД ходьбы:	6	
ПД бега:	9	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	112	7

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	18	24
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	13	11
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	9	10
П/Л Нога	13	10

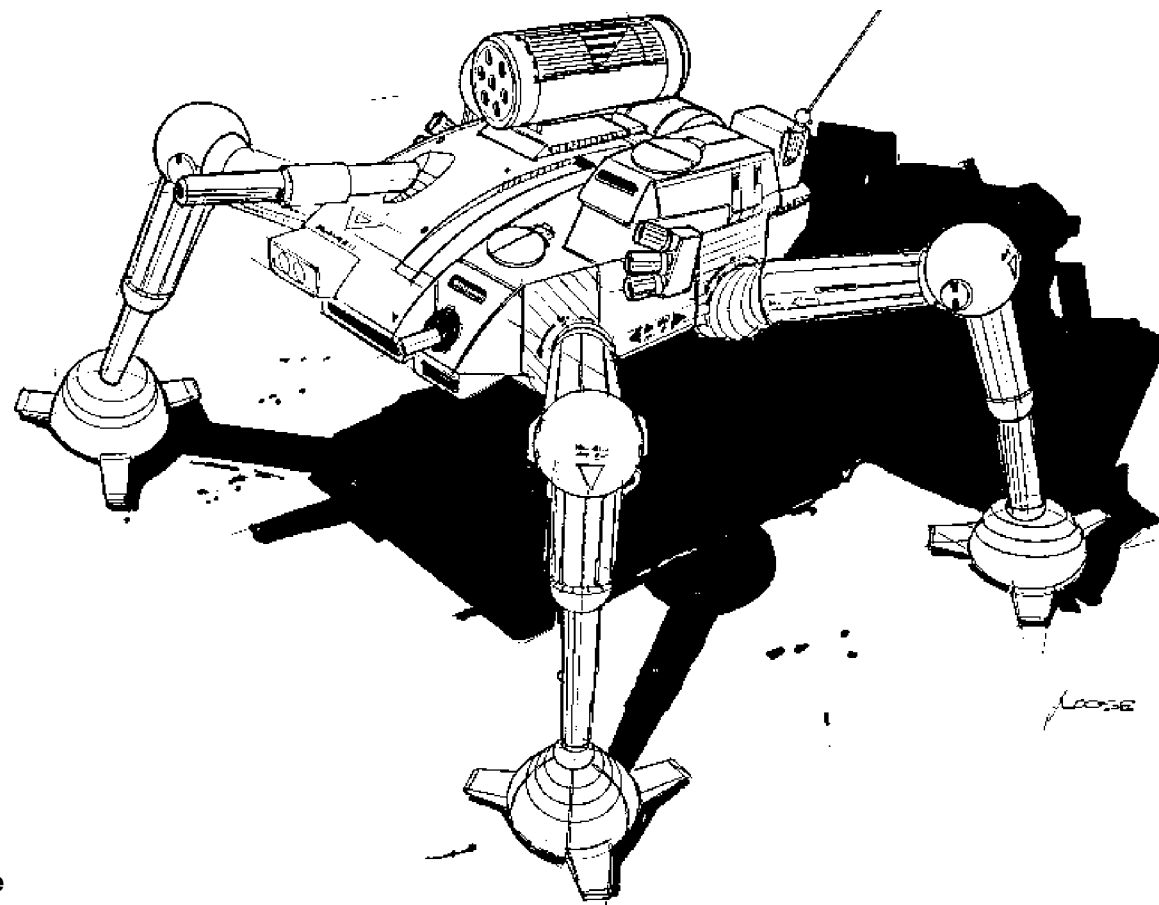
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПТ	3	7
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6	2/2/1		—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
3/5	8			

тактику против сил Куриты на Ройяле. Однако пехота вооруженная ракетными установками нырнула под *Скорпионов*, разворотив их днища и уничтожив Мехи с близкого расстояния. Эта тактика стоила жизни многим солдатам, но в итоге показала себя очень эффективной.

К 3018 году ни один из Домов не имел копия, полностью скомпонованного из Мехов класса *Скорпион*. Большинство таких Мехов было смещено на роль поддержки, другие же не были восстановлены из-за нехватки запчастей. Большинство МехВоинов, управляющих *Скорпионами*, опасаются того, что их Мехи будут превращены в лом. Дом Штейнера уже начал пускать большую часть своих *Скорпионов* на запчасти. Эта программа должна быть окончена к 3026 году, и ожидается, что другие дома поступят также.



SHD-2H ШЭДОУ ХОК

Масса: 55 тонн

Шасси: Ланг Т1

Реактор: CoreTek 275

Крейсерская скорость: 54,0 км/ч

Максимальная скорость: 86,4 км/ч

Прыжковые двигатели:

Питбан LFT-50

Прыжковые способности: 90 м

Броня: Максимилиан 43

Вооружение:

1 АвтоПушка Армстронг J11

1 установка РДД (5) Холли

1 установка РБД (2) Холли

1 средний лазер Мартел модель 5

Производитель: Ланг Индастриез Лтд

Коммуникационная система: О/Р 300 COMSET

Система наведения и слежения: О/Р 2000A



Обзор

Впервые выпущенные по заказу Звездной Лиги, SHD-2H *Шэдоу Хок* был назван многофункциональным Мехом. Контрактом специально оговаривалось, что Мех должен быть среднего класса и обладать вооружением как ближнего, так и дальнего радиуса действия с возможностью прыжка. SHD-2H играл несколько ролей в военных подразделениях, от разведки до атаки. Его разнообразное вооружение позволяло ему участвовать практически в любой ситуации, в какой мог понадобиться Мех.

В связи с проблемами с прижимными пластинами, броня Мехов серии SHD была полностью переделана в 2550 году. Бронированные пластины изнутри повреждали миомеры, контролирующие передвижение Меха, особенно в районе нижней части ног. Основные изменения затронули большую часть *Шэдоу Хоков* и их варианты, хотя некоторые до сих пор остаются немодифицированными.

Возможности

Шэдоу Хок экипирован рядом дальнобойных орудий, в которые входят РДД Холи и АвтоПушка Армстронг. Оружием ближнего боя являются РБД Холли и средний лазер Мартелл. Эта комбинация подразумевает то, что стандартный SHD может поддерживать боевые действия и на длинных, и на ближних дистанциях. Прыжковые двигатели *Шэдоу Хока* снабжают его ограниченным запасом прыжка. По-

скольку большие Мехи редко обладают прыжковыми системами, то *Шэдоу Хок* имеет некоторое преимущество перед такими Мехами в ближнем бою.

Система жизнеобеспечения Сперроу 300J считается одной из самых передовых, поскольку позволяет МехВоину комфортно управлять Мехом в среднем на 30 процентов дольше, чем другими Мехами того же класса. В длинных кампаниях или боях такой пилот будет лучше сконцентрирован и менее напряжен.

И наконец, *Шэдоу Хок* снабжен полностью управляемыми ладонями, что позволяет ему обхватывать противника во время боя. Система актуаторов ладоней Ланг одна из самых мощных систем, существовавших к моменту падения Звездной Лиги.

Служба

Шэдоу Хок обладает одним из лучших послужных списков среди всех Мехов его класса. Даже в лучшие годы Звездной Лиги его считали хорошо сбалансированной боевой машиной. Примером живучести Меха может быть бой за Хоан. В 2920 году подразделения Легиона Веги Дома Куриты, высадились на планету для сражения с войсками Дома Давиона. Легион имел несколько копий, составленных в основном их SHD-2K, варианта *Шэдоу Хок*, очень распространенного среди войск Куриты. Эти подразделения атаковали несколько ключевых складов Давиона, неся большие потери, но нанося еще

большой урон. Проблемы с поставкой припасов преследовали силы Давиона сквозь всю их кампанию на Хоане.

Проблемы с передней броней *Шэдоу Хока* стояли Дому Штейнера одного проигранного боя на планете Лорик в 2971 году. Гусары Регулана Марика пытались захватить контроль над этим богатым водными ресурсами миром, охраняемым Двенадцатым Звездной Гвардии Штейнера. Несколько связанных, охраняемых копьем из двух *Шэдоу Хоков*, отправились в путь, чтобы передать особые приказы командования. Когда их перехватили, *Шэдоу Хоки* вступили в продолжительную битву. Бронированные пластины на двух Мехах повредили несколько ключевых систем, в итоге оба Меха перестали передвигаться. Все это послужило причиной потери двух пилотов *Шэдоу Хоков* и связного, а в дальнейшем и поражения Штейнера в бою за Перевал Землекопов.

Дом Давиона до сих пор имеет в наличии самое большое количество *Шэдоу Хоков*, в основном в конфигурации 2D. Несколько подразделений, составленных в основном из этих юнитов, приписаны к Силиции Маршрута Капеллы и к 42-ому Гусар Авалона. Части 7-ого элитного Улан Круциса Дома Давион также интенсивно используют *Шэдоу Хоки*, как это было видно в битвах за Линкольн и Мур в 3001 и 3010 годах соответственно.

Дом Куриты широко использует вариант 2K в 7-ом полку Меча Света, в академии Сан Занг и в Регулярном Галедона, которые воевали против Дома Штейнера на Александрии и Бакстере.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

SHD-2H SHADOW HAWK

Тип: **Шэдоу Хок**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 918

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	275	15,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	3	
Радиаторов:	12	2
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	152	9,5

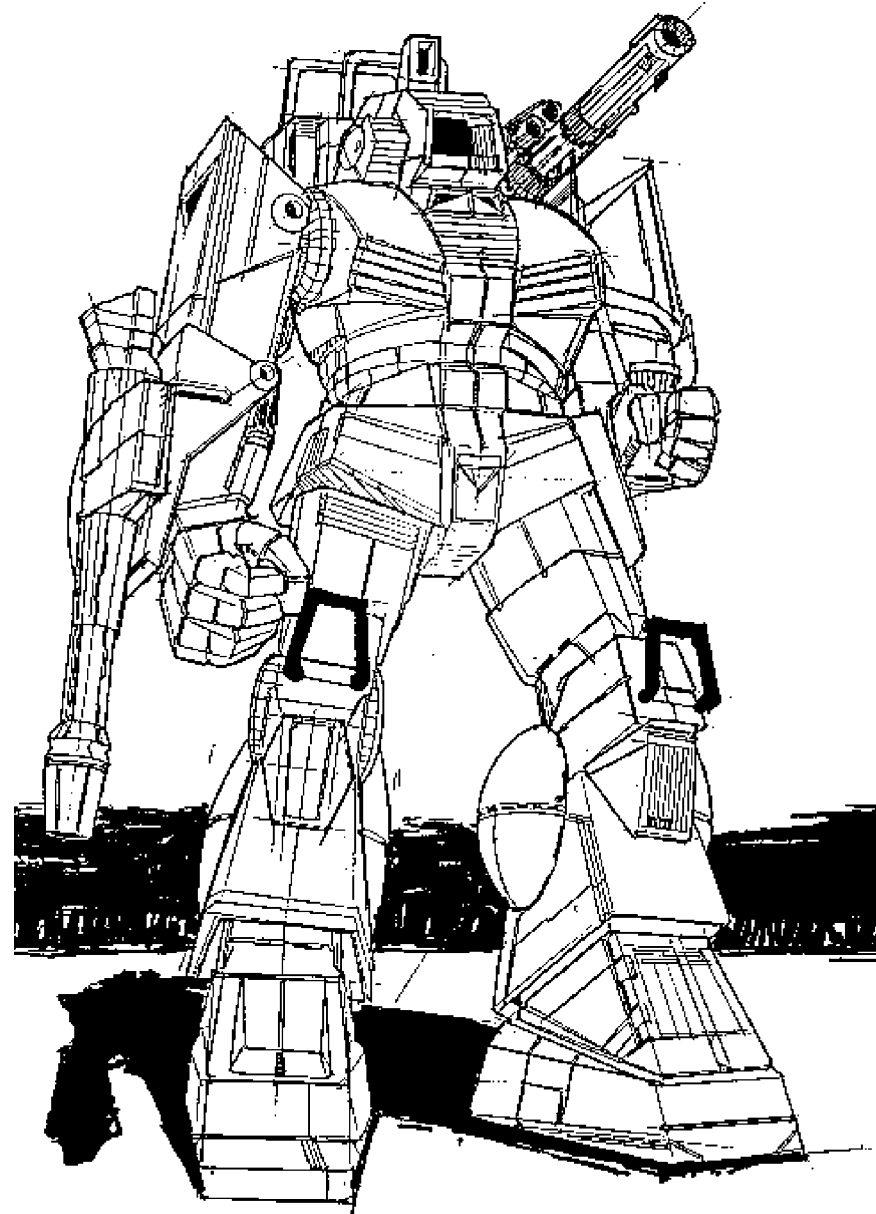
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	18	23
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	13	18
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	9	16
П/Л Нога	13	16

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РБД 2	Г	1	1
Заряды (РБД) 50	ЦТ	1	1
РДД 5	ПТ	1	2
Заряды (РБД) 24	ПТ	1	1
АвтоПушка 5	ЛТ	4	8
Заряды (АП) 20	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5
Прыжковый порт	ПТ	1	0,5
Прыжковый порт	ЛТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	2/2/1	—	—	С

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	9	



WVR-6R ВОЛВЕРИН

Масса: 55 тонн

Шасси: Круцис-А

Реактор: CoreTek 275

Крейсерская скорость: 54,0 км/ч

Максимальная скорость: 86,4 км/ч

Прыжковые двигатели:

Нортроп 12000

Прыжковые способности: 150 м

Броня: Максимилиан 60

Вооружение:

1 АвтоПушка Уирлвинд

1 установка РБД Гарпун-6

1 средний лазер Магна мк II

Производитель: Каллон Индастриез

Коммуникационная система: Тек БатлКом

Система наведения и слежения: Гаррет T11b



Обзор

Волверин фирмы Каллон Индастриез представляет относительно удачную попытку совместить скорость с силой удара. Сравнительно быстрый Мех, могущий принять на себя серьезное воздействие извне, оставаясь на ходу, *Волверин* теперь служит в разведывательных и средних копьях Наследных Государств. Его длинная и впечатляющая история охватывает и эру Звездной Лиги и времена Наследных Государств.

Возможности

Шасси Круцис-А *Волверина* легкое и прочное, Мех снабжен средней броней Максимилиан-60. Первые *Волверины* были вооружены лишь одной АвтоПушкой Уирлвинд и единственным средним лазером. Шестиствольная ракетная установка ближнего радиуса действия Гарпун была добавлена позже с целью увеличения огневой силы Меха на близком расстоянии.

Изначально предназначенное для обеспечения 360-ти градусной огневой арки, шаровое крепление среднего лазера Магна заслуживало особого внимания. Однако поворот лазера был ограничен, когда позже были добавлены Гарпун, крепящийся в плече, и система Тек БатлКом. Был также добавлен контур прерывания огня, чтобы оградить МехВоинов от стрельбы по собственному Меху.

Волверин один из самых тяжелых Мехов, обладающих прыжковыми двигателями Нортроп 12000 должны обладать достаточной мощнос-

тью для поднятия 55-тонной конструкции в воздух. Кроме того, прыжковые двигатели склонны к поломкам, что заставило Дом Куриты, к примеру, сдать все прыжковые двигатели в утиль.

Ценность *Волверина* как командного Меха увеличивается его системой Тек БатлКом, которая используется также на *Феникс Хоке* фирмы Оргусс. Хорошо помехозащищенное с мультисканальным передатчиком и приемником, коммуникационное оборудование Тек — важный фактор удачи *Волверина* в роли разведывательного Меха.

Будучи быстрым средним разведывательным Мехом, *Волверин* не имеет впечатляющей брони, которая должна у него быть. В совокупности со средним лазером и ракетной установкой ближнего радиуса действия, АвтоПушка Уирлвинд обеспечивает достаточной огневой мощью, чтобы Мех смог прикрыть свой отход, поддержать атаку или прикрыть отход других Мехов. Несмотря на то, что первоначально роль Меха была ограниченной, со временем *Волверин* доказал, что он универсален и подходит к выполнению множества задач.

Служба

Волверины часто служат в рекогносцировочных копьях для выполнения опасных разведывательных миссий в хорошо обороняемых областях, где легкие Уоспы и Локусты бесполезны. Совместно с другими средними Мехами вроде Чарджера и Гриффона, *Волверин* постоянно был в действии с начала эры Наследных Государств.

Волверины служили Дому Куриты во время многих боев с Давионом на Планете Бергмана. Там, в 2986 году, *Волверины* Легиона Веги Дома Куриты столкнулись со копьями Легкой Кавалерии Денеба Дома Давион, состоящих из *Феникс Хоков* и *Стингеров*.

Капитан Дэйл Смит Легиона Веги стал знаменит, благодаря командованию атакой *Волверин*ов вглубь вражеской территории. Окруженные превосходящими по численности Мехами Денеба, он руководил несколькими удачными боями, используя большую массу и огневую мощь своего *Волверина* для победы над более быстрыми и подвижными врагами. После более чем недельного радиомолчания, группа Смита вернулась на базу, потеряв всего один Мех, но загруженная провизией и запасными частями.

Возможно, самым известным инцидентом с участием *Волверина* произошел в 2932 году во время очень тяжелой кампании между Куритой и Штейнером на Кимбалле II, планете которая переходила из рук в руки дюжины раз. Средние и тяжелые рекогносцировочные силы Штейнера, возглавляемые *Волверинами*, выбивались из сил, потому что помимо обычных разведывательных заданий им приходилось участвовать в атаках и диверсиях. Во время одной из таких атак остатки трех копей Лиранской Гвардии Штейнера под управлением капитана Лизы Морган были отправлены в опасную ночную миссию с целью уничтожения ключевого командного центра Куриты. Общая группа атакующих состояла из шести *Волверин*ов и трех *Феникс Хоков*.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

WVR-6R WOLVERINE

Тип: **Волверин**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 55

Боевая Ценность: 957

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		5,5
Реактор:	275	15,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	12	2
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	152	9,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	8
Центральный Торс	18	20
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	13	20
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	9	16
П/Л Нога	13	16

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АвтоПушка 5	ПР	4	8
Заряды (АП) 20	ПР	1	1
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1
Средний лазер	Г	1	1
Прыжковый порт	ПН	2	1
Прыжковый порт	ЛН	2	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5П	3/2/1		—	С
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/5	10			

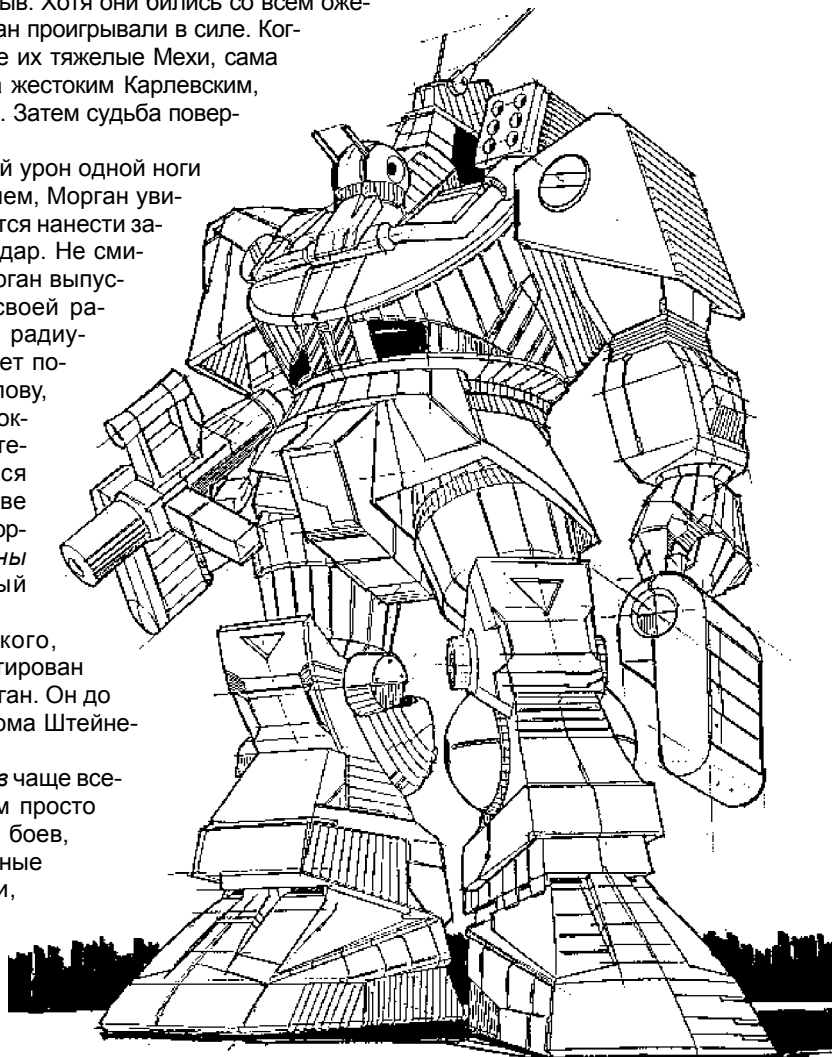
К несчастью, обнаружилось, что объект был слишком хорошо защищен, и группа Морган вскоре была атакована двумя полными штурмовыми подразделениями Куриты. Морган приказала отступать, но путь к отступлению был блокирован парой копей *Мародеров*. Мехаи Куриты командовал капитан Юрий Карлевский, пилот ни много ни мало *БатлМастера*, самого ужасающего из всех Мехов.

Отказавшись от отступления, Морган бросила свою группу против *Мародеров*, надеясь на прорыв. Хотя они бились со всем ожесточением, *Волверины* Морган проигрывали в силе. Когда подошли преследовавшие их тяжелые Меха, сама Морган была сильно помята жестоким Карлевским, и казалось, что все потеряно. Затем судьба повернулась лицом к Морган.

Ее Мех, получив тяжелый урон одной ноги и одной руки, грозил падением, Морган увидела, как Карлевский готовится нанести завершающий смертельный удар. Не смирившись с поражением, Морган выпустила последний заряд из своей ракетной установки ближнего радиуса действия. Все шесть ракет поразили *БатлМастера* в голову, разнесу в мелкую крошку кокпит и убив Карлевского. Потеряв командира, оставшиеся *Мародеры* в замешательстве отступили. Тем временем, Морган и выжившие *Волверины* подобрали поврежденный *БатлМастер* и сбежали.

БатлМастер Карлевского, «Царь Петр», был отремонтирован и предписан к капитану Морган. Он до сих пор служит в войсках Дома Штейнера.

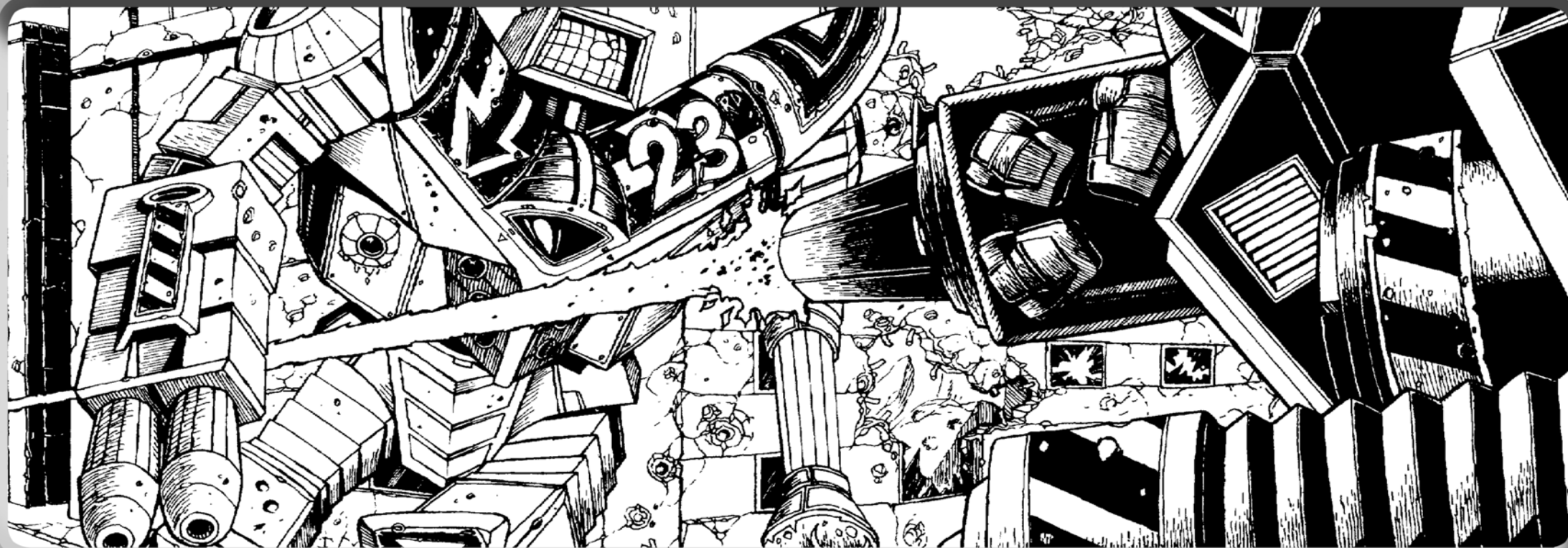
Хотя задания *Волверин*ов чаще всего простираются далее, чем просто разведка, большинство его боев, менее красивые, повседневные разведывательные миссии, атаки или бои совместно с другими разведывательными копиями. *Волверин* также обладает достаточной огневой мощью для поддержки тяжелых Мехов и даже для атак на позиции, удерживаемые пехотой или легкими Мехаи.



LOOSE

ТЯЖЕЛЫЕ МЕХИ

Тяжелые Мехи имеют массу от 60 до 75 тонн. Обычно пилотируемые командирами и опытными МехВоинами, они играют главную роль на полях сражений Внутренней Сферы. Тяжелые Мехи могут выдержать очень серьезную атаку, поэтому только другой тяжелый или штурмовой Мех может в обычной ситуации справиться с типичным тяжелым Мехом. Сторона, которая против средних и легких мехов выставляет свои тяжелые боевые подразделения, обычно выигрывает бой.





Масса: 60 тонн
Шасси: Берган XI
Реактор: Vlar 300
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: 2/Стар Слаб
Вооружение:
 1 АвтоПушка Мидрон модель В
 1 ракетная установка ближнего радиуса действия Гарпун-6
 2 средних лазера Магна марк II
 2 малых лазера Мартелл

Производитель: Берган Индастриез
Коммуникационная система: Гаррет T-11C
Система наведения и слежения: Меркурий-IV

Обзор

Впервые представленный в 2602 году, СНР-1Н *Чемпион* — тяжелый Мех, созданный, чтобы выжить и быть маневренным, имеющим ряд вооружения, придающего ему хорошую боевую гибкость. Имея массу 60 тонн и максимальную скорость 86,4 км/ч, *Чемпион* был предназначен для роли тяжелого разведчика и ударного БатлМеха. Мех также часто действует совместно с подразделениями главной линии, играя более важные боевые роли.

Хотя многие критиковали это транспортное средство, считая его двигатель чрезмерно мощным для такого Меха, его размеры слишком большими, его вооружение недостаточным, а сам мех слишком дорогим, отличная служба Чемпиона сделала его популярным среди своих пилотов, а также МехВоинов, которые действовали рядом с ними.

Возможности

Масса *Чемпиона* делает его тяжелым БатлМехом, но его орудия маломощны, а броня легка для данного класса. Однако лишь несколько Мехов такого класса, более вооруженных и более бронированных, могут сравниться с его скоростью и маневренностью, а следовательно с высоким уровнем выживаемости. Чтобы достигнуть преимуществ в скорости, *Чемпион* ис-

пользует двигатель Vlar 300, весящий почти 20 тонн, одну треть общей массы *Чемпиона*.

Критика заявляет, что средний Мех массой 50-55 тонн может двигаться на такой же скорости с менее мощным двигателем, при этом меньшая масса двигателя оставляет пространство для большего числа вооружения и брони. Ерчверкс Инкорпорейтед боролась за тот же контракт, предлагая GRF-3N, модифицированную версию 55-тонного *Гриффона*, для достижения той же производительности, что и у *Чемпиона*, с заметно меньшими потерями. Но Берган Индастриез, производитель очень удачного Локуста, столь интенсивно лоббировала свою модель, что в итоге выиграла контракт с заказом на 200 машин.

Оригинальные *Чемпионы* включали в себя улучшенную систему управления ракетной установкой, известной как Артемис, которая улучшала точность попадания ракет Гарпун в цель на 50 процентов. Однако, наряду с другим продвинутым вооружением эры Звездной Лиги, технологически истонченная Войнами за Наследие Внутренняя Сфера, не смогла обеспечить уход за Артемисом, поэтому в настоящее время ни одной действующей версии этой системы нет.

Набор вооружения *Чемпиона* содержит одну АвтоПушку Мидрон модели В, одну ракетную установку ближнего радиуса действия Гарпун-6, пару средних лазеров Магна марк II и два малых лазера Мартелл. Хотя он несет достаточ-

но зарядов, *Чемпиону* иногда приходится уходить из боя рано или достаточно быстро, не успев поразить мишени своими РБД и лазерами. Самая большая слабость Меха — тенденция к перегреву в тяжелом бою, в основном из-за того, что его производители установили низкоэффективные радиаторы для уменьшения общей стоимости машины.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

СНР-2Н CHAMPION

Тип: **Чемпион**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 839

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	128	8

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	20	22
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	14	16
П/Л Торс (зад)	5	
П/Л Рука	10	10
П/Л Нога	14	13

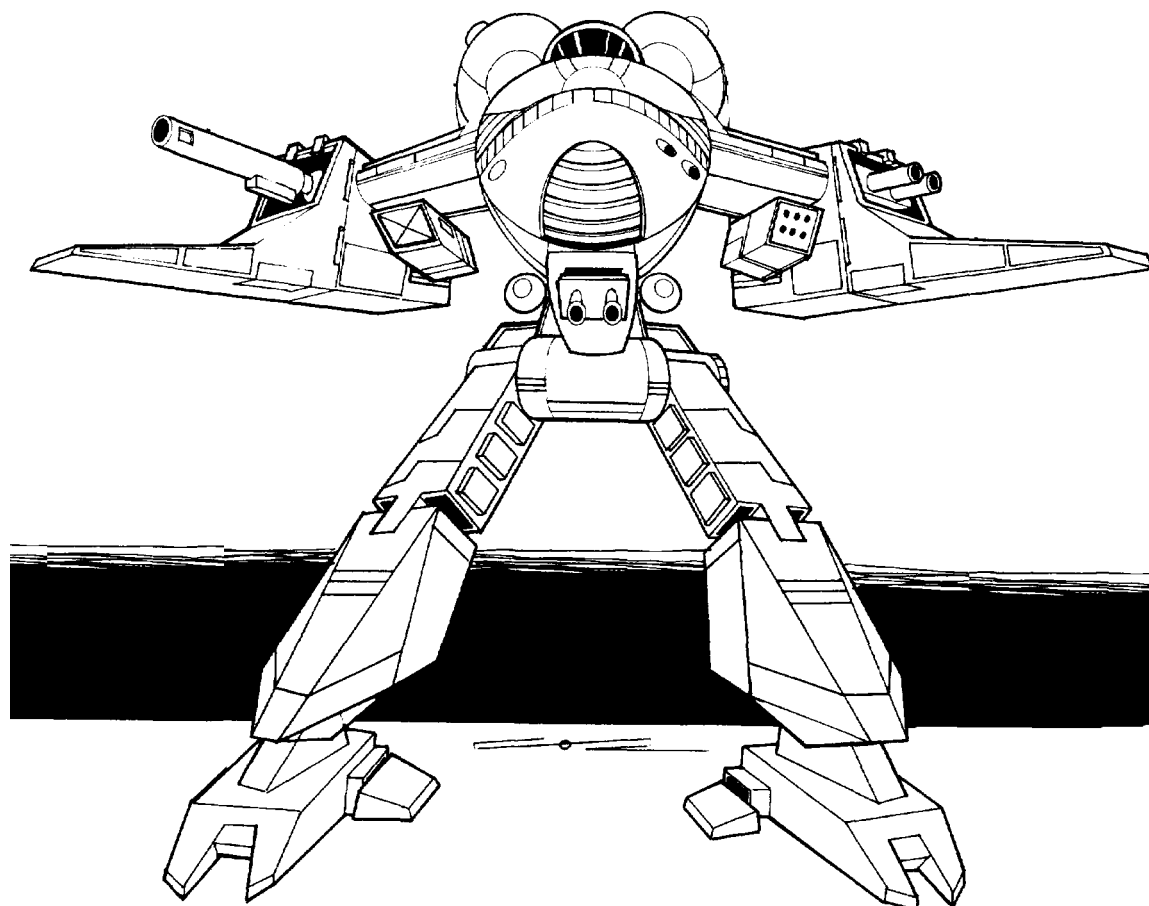
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПТ	7	12
Заряды (АП) 20	ПТ	2	2
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Малый лазер	ЦТ	1	0,5
Малый лазер	ЦТ	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д Перегрев
5 4/2/— 1

Броня/Структура Ценность
3/5 8

Класс
Т
Специальное



Масса: 60 тонн
Шасси: Альшаин тип 56-60N
Реактор: Vlar 300
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86,4 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет



Обзор

В первые годы Протектората Керенского, угасающая производительность стареющего SHD-1R *Шэдоу Хока* против более новых разработок сделала необходимостью его замену. На всеобщем конкурсе Звездной Лиги, Люсьен Армор Воркс представила конструкцию *Дракон* и уступила контракт обновленному *Шэдоу Хоку*, модели 2Н.

Однако в 2754 году Дом Куриты, не делая из этого шумихи, заказал несколько *Драконов* для создания основы частной армии Синдиката до распада Звездной Лиги.

Возможности

Имея высокую скорость перемещения и более чем среднюю огневую мощь, *Дракон* предназначен для ближнего боя. В ближних боях командующие Куриты часто держали *Дракона* в резерве до тех пор, пока не обнаруживали слабости во вражеской линии. Затем они начинали бомбардировать эту точку, направлять туда войска или танки до тех пор, пока в линии врага не появлялся разрыв. В этот момент выпускались *Драконы* для увеличения разрыва и получения преимущества.

Конструкция *Дракона* хорошо служит этой цели. Общий контур корпуса Меха делает его и неудобной мишенью для орудий и тяжелым соперником в рукопашном бою. Его очень хорошо защищенный торс, особенно со стороны спины, также дает *Дракону* возможность выдержать значительное количество

Броня: Старшилд

Вооружение:

- 1 ракетная установка дальнего радиуса действия Телос ДекаКластер
- 1 АвтоПушка Император-А
- 2 средних лазера Виктори 23R

Производитель: Люсьен Армор Воркс

Коммуникационная система: Сифер КоммСис 3

Система наведения и слежения:

Игл Ай SY10-10

ударов, когда он окружен врагами, что достаточно часто происходит. Даже хрупкая АвтоПушка расположена внутри толстой защитной оболочки, которая поглощает толчки во время ударов рукой.

Неся с собой двадцать четыре заряда для системы РДД и сорок зарядов для АвтоПушки, *Дракон* хорошо вооружен для протяженных боев. В случае, когда *Дракон* полностью расходует свою амуницию, средний лазер на левой руке гарантирует, что у Меха всегда есть наготове еще одно оружие для того, чтобы продолжить сражение. Второй лазер заставляет уважать *Дракона* тех, кто заходит к нему со спины.

Служба

Рота подходящих *Драконов* Куриты довольно распространенная картина для боев сражений в Наследных Государствах. Правящие лица семьи Куриты, особенно сегодняшний главнокомандующий — Лорд Такаси, реорганизовывали свои полки, меняя тяжелые Мехи, такие как *Вархаммеры* и *БатлМастеры*, на более многочисленные *Драконы*. Старые Мехи затем организовывались в отдельные боевые подразделения, такое объединение облегчало уход за Мехами и увеличивало их эффективность в бою.

Недавний бой, произошедший в 3013 году, показывает роль, которую *Дракон* играет в войсках Лорда Куриты. Когда Дом Штейнера начал добычу большого количества высококачественных алмазов, предназначенных для производства брони БатлМехов на Фалане, одном из миров Содруже-

ства, Синдикат Дракона решил высадить Девятый Регулярный полк Расалхага на планету. Оказавшись там, им было приказано найти и захватить уже добытые алмазы, затем уничтожить шахты. Второй Батальон, «Огнедышащие Драконы Бертона», был скомпонован из полностью *Драконов*, в то время как другие два батальона состояли в основном из легких и средних Мехов.

Неизвестные стратегам Куриты, 22-й полк Рейнджеров Скаи Дома Штейнера также использовали Фалан для маневров. Хотя МехВоины были зелеными новичками, большинство полковых Мехов был *Вархаммеры* и *Арчеры*. Более того, появление Девятого Регулярного было замечено Лиранскими разведывательными спутниками, которые дали Рейнджерам приличное количество времени на подготовку. Когда Девятый полк высадился вокруг и непосредственно в самом городе рядом с Фаланскими шахтами, у Рейнджеров появилась возможность немедленно их атаковать. Затем, при осаде шахтерского лагеря, Мехи Куриты встретили еще один отпор со стороны Лиранских Мехов при поддержке с воздуха. Командиры Синдиката быстро решили, что город, в котором находился алмазный склад, был лучшей мишенью для достижения поставленной задачи.

Атака переросла в осаду, юные Рейнджеры удерживали остров в середине озера, где хранились все добытые алмазы. К счастью для Девятого полка, главный мост, соединяющий остров с городом был по прежнему нетронутым.

Однако они не стали использовать мост. Обнару-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Дракон**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 952

Оборудование

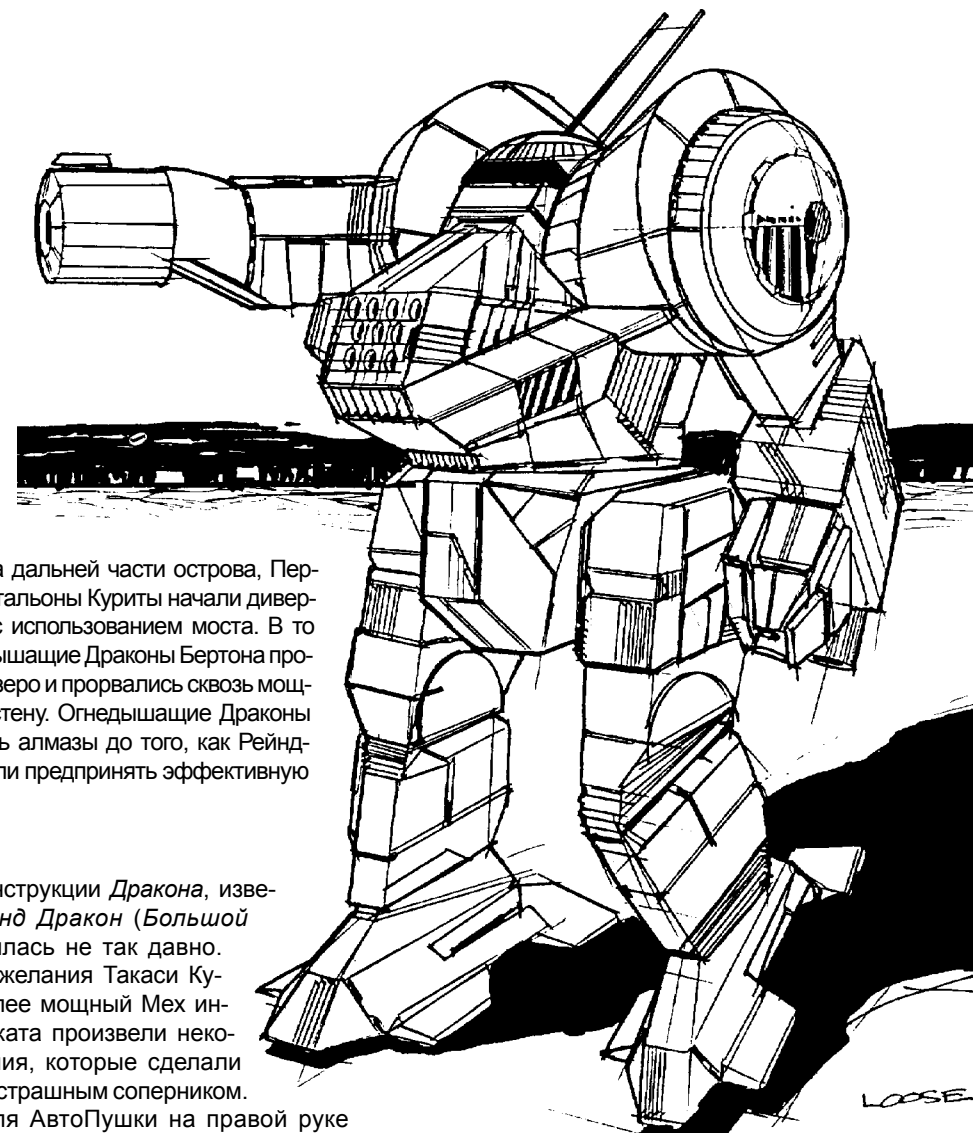
		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	20	27
Центральный Торс (зад)		12
П/Л Торс	14	16
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	10	14
П/Л Нога	14	18

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ЦТ	2	5
Заряды (РДД) 24	ЛТ	2	2
АП/5	ПР	4	8
Заряды (АП) 40	ПТ	2	2
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛТ (R)	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	2/2/1	—	—	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/5	10	нро		



жив слабость на дальней части острова, Первый и Третий батальоны Куриты начали диверсионную атаку с использованием моста. В то же время Огнедышащие Драконы Бертона пробрались через озеро и прорвались сквозь мощную защитную стену. Огнедышащие Драконы успели захватить алмазы до того, как Рейнджеры Скаи смогли предпринять эффективную контратаку.

Варианты

Вариант конструкции *Дракона*, известный как *Гранд Дракон (Большой Дракон)*, появилась не так давно. Под влиянием желания Такаси Куриты иметь более мощный Мех инженеры Синдиката произвели некоторые изменения, которые сделали *Дракона* более страшным соперником.

Заменой для АвтоПушки на правой руке стала ППЧ Лорд Лайт. Еще один средний лазер занял место, освободившееся при снятии зарядов для АвтоПушки. Для компенсации появившегося дополнительного количества тепла, было добавлено еще два радиатора. Поскольку *Гранд Дракон* еще пока не был испытан в бою, никто не уверен, насколько высока будет его производительность при дополнительном количестве выделяемого тепла.

LNC25-02 ЛАНСЕЛОТ



Масса: 60 тонн
Шасси: LAW LNC25-02
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Старшилд
Вооружение:
1 ППЧ Лорд Лайт
2 больших лазера Санглоу
1 средний лазер Виктори 23R
Производитель: Люсьен Армор Воркс

Коммуникационная система: Сифер КИТ-4
Система наведения и слежения: ХокАй В3

Обзор

В 2581 году Круп Стеллар Текнолоджис Инс. была награждена контрактом Звездной Лиги на производство боевой машины среднего тоннажа. Хорошо известная своим оружием и компьютерами, Круп еще ни разу не выпускала Мехов для армии Звездной Лиги. Инженеры перепрыгнули самих себя в попытке улучшить свою разработку, которую они называли *Ланселотом*. Новый Мех несколько превысил первоначально задуманную массу, став Мехом тяжелого класса.

Командование Звездной Лиги вынесло одно относительно простое требование для прототипа. Оно требовало скоростной Мех, который смог бы действовать при наличии небольшой зависимости от амуниции или поддержки, и который имеет достаточно огневой мощи, чтобы стать заметной силой в бою. Когда его впервые представили в действии, *Ланселот* более чем удовлетворял этим требованиям. Продвинутая технология сделала его быстрее любого другого Меха того времени, при этом сила удара его кулака была такой же, как у штурмового Меха. Он полностью подходил к роли независимого от амуниции Меха, способного изнурить врага, часто поражающего врага с далекого расстояния и быстро отступающего в случае возникновения какой-либо угрозы. Люсьен Армор Воркс заполучила копии чертежей по окончании Второй Войны за Наследие и ей удалось продол-

жить производство Меха, хотя и с заметно уменьшенными его возможностями.

Опустошение, вызванное веками войны, заставили *Ланселота* играть роль, для которой он изначально не был предназначен, неся на себе оборудование, которое не способно противостоять практически всем Мехам, кроме самых легких. Хотя у него до сих пор очень значительная сила удара, Мех больше не развивает первоначальной скорости и не имеет тех отличных радиаторов, которые позволили ему использовать свою огневую мощь постоянно и безопасно для себя.

Возможности

Смертоносная ППЧ Лорд Лайт является основной оружейной системой для LNC-25-02 *Ланселот*. Концентрированный огонь ППЧ сносит большое количество брони большинства БатлМехов, позволяя остальному оружию *Ланселота* наносить серьезные внутренние повреждения врагу. Броня на правом торсе тонкая, но ее достаточно для того, чтобы ППЧ выдержала один-два попадания прежде, чем будет уничтожена.

Два тяжелых лазера Санглоу, находящихся в руках, продолжают работу на близком расстоянии. Вместе они могут уничтожить на пятьдесят процентов больше брони, чем ППЧ Лорд Лайт. Если пилот *Ланселота* готов пойти на риск глушения Меха от перегрева, он может исполь-

зовать все три своих орудия для создания разрушительного огня.

Самая большая проблема с конструкцией в том, что она не может двигаться быстрее 64 км/ч, и ей не хватает брони для того, чтобы выдержать больше нескольких серьезных попаданий. Поскольку у него нет ни сколь-нибудь серьезной защиты, ни достаточной скорости, чтобы быстро избежать серьезных неприятностей, пилоты стали называть *Ланселота* «Гробом».

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

LNC25-02 LANCELOT

Тип: **Ланселот**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 968

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	19	9
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	152	9,5

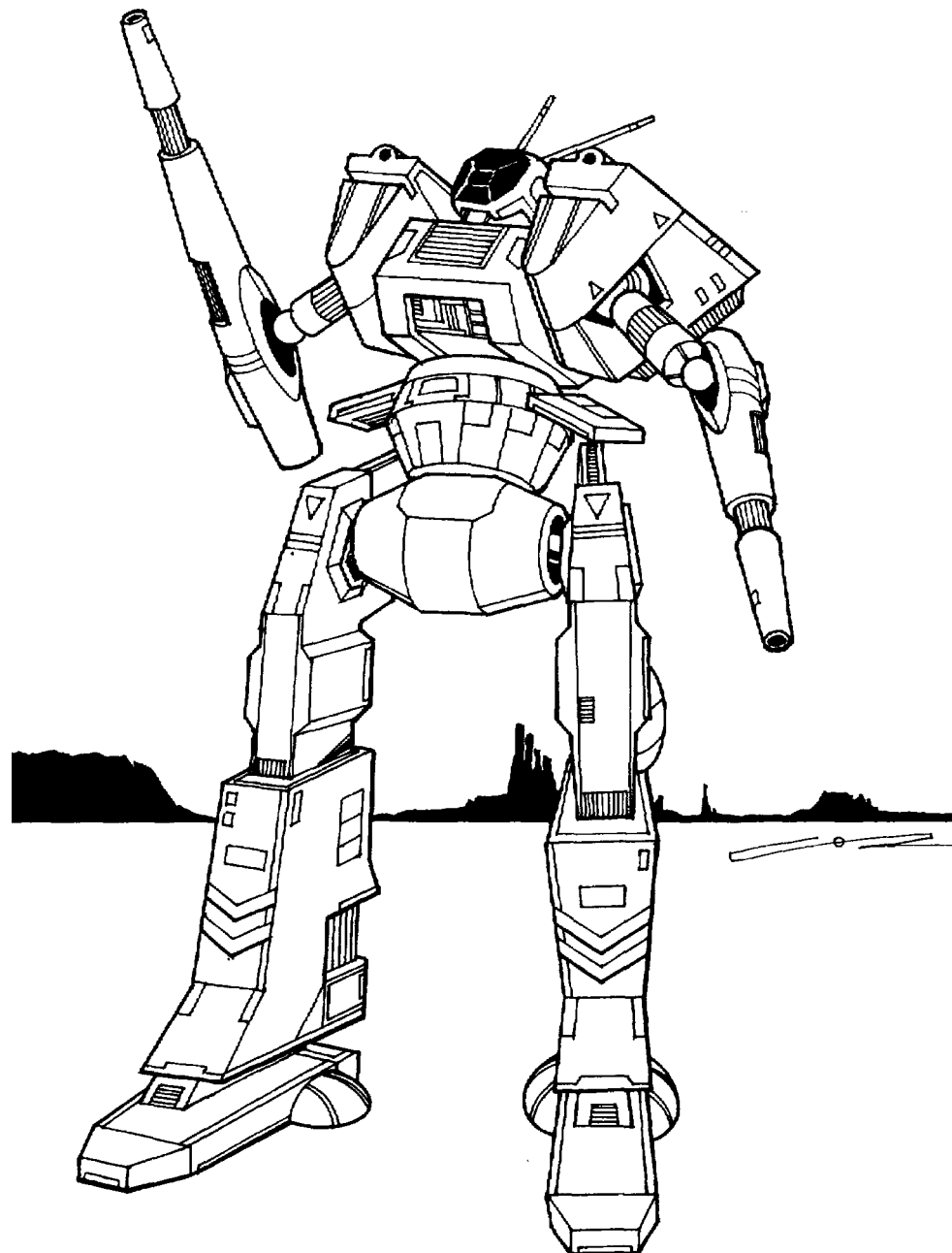
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	7
Центральный Торс	20	21
Центральный Торс (зад)		16
П/Л Торс	14	16
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	10	14
П/Л Нога	14	14

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПТ	3	7
Большой лазер	ПР	2	5
Большой лазер	ЛР	2	5
Средний лазер	ЦТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4		3/2/1	1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	10	



Масса: 60 тонн

Шасси: Ост-II

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 54,0 км/ч

Максимальная скорость: 84,6 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Обзор

Остманн Индастри производила БатлМехи класса Ост с 2500 по 2700 годы.

Все три модели были очень удачны, хотя ограниченные возможности производства фабриков делало их не слишком массовыми.

Острок — самая известная разработка Остманн, эффективно совмещающая в себе 4-ствольную ракетную установку и отличные средние и тяжелые лазеры Фюерштурм, созданные Остманн. Несмотря на свою редкость, *Острок* считается качественным Мехом и отлично показывает себя в бою.

Возможности

Предназначенный прежде всего для обороны городов, *Острок* копирует профиль тяжелых *Сталкера* и *Мародера* и низкорослый силуэт *УрбанМеха*. Этот факт делает Мех трудной мишенью, особенно, когда он окружен зданиями или деревьями.

Острок нес свою службу преимущественно в Терранском секторе, где он был приписан к местным гарнизонам. Небольшое количество *Остроков* было отправлено для боев на границы Звездной Лиги, частично - во время Эры Войн, частично — во время последних дней Звездной Лиги, частично — во время Первой Войны за Наследие.

Острок — эффективный средний Мех, быстрый, хорошо защищенный и хорошо вооруженный. Однако его короткие руки — главный недостаток в ближнем бою, а отличные лазеры Фюерштурм лег-

Броня: Рииз-475

Вооружение:

1 установка РБД Точклаген

2 больших лазера Фюерштурм-с

2 средних лазера Фюерштурм-б

Производитель: Остманн Индастри

ко поразить ударом в рукопашном бою. С другой стороны, *Острок* — Мех, подходящий для множества ролей.

Служба

Остроки Дома Куриды находятся во многих Гарнизонах Регулярных подразделений Пешта и предписаны для защиты городов внутренней Сферы принадлежащих Дому Куриды, прежде всего систем Люсьен, Озава, Юнити и Сойер. *Остроки* Дома Куриды нечасто выходят на задания, но недавняя атака бандитов Хелмара Валасека из Сантадера на Юнити заставило Регулярные подразделения Пешта заниматься незнакомым делом.

Бандиты попытались захватить склады в городе Мэрбери, охранявшийся двумя группами Убран-Мехов и *Остроков*. Мехвоины Куриды применили классическую тактику обороны города, разбившись на группы, стреляя по вражеским *Шэдоу Хоукам* и *Крусэйдерам* из укрытий, в качестве которых использовались здания. Как это обычно бывает, бой был тяжелым, но, собираясь в группы по два-три Меха, *Остроки* Дома Куриды выходили против изолированного вражеского Меха, и таким образом выгнали врага из города.

Острок также хорошо действует в роли среднего разведчика. В 3020 году, к примеру, *Остроки* на Янсе I снабдили важными сведениями атакующие силы Давиона. Превосходящее число *Стингеров* и *Уослов* Куриды вызывали проблемы для *Остроков*, но в боях один-на-один *Остроки* легко

Коммуникационная система: Остманн-L

Система наведения и слежения: Фердинант-а

превосходили более легкого врага. Наконец, против Давионских разведчиков выступили летающие Мехи Куриды, которые способны действовать как на земле, так и в небе, но лазеры *Острока* способны поражать летящие мишени, поэтому им удалось подстрелить несколько Мехов. Выйдя из тяжелейшего сражения, *Остроки* доставили важные боевые данные для полка, сыграв ключевую роль в успехе атаки Давиона.

Копья *Остроков* служат также Дому Ляо, и те из них, что предписаны Резервистам Честертона хорошо сражались при нападении Марика в 3022 году. Подразделения Китайских Бандитов Смитсона, группы наемников, служащих Дому Марика, десантировались в районе столицы Ляо, дерзко атакуя сердце Конфедерации Капеллы. Эта нахальная выходка застигла врасплох силы Ляо, и Максимилиан Ляо лично командовал обороной.

После первой удачи Бандиты вскоре были окружены *Остроками* из Резервистов Честертонского Дома Ляо, которые приперли их к стенке в городе Силбари, пока силы Ляо ожидали подкрепления. Зная о подходе подкрепления и не имея возможности пробиться сквозь ряды непоколебимых *Остроков*, Бандитам ничего не оставалось, как отступить к своим десантным кораблям в срочном порядке покинуть систему. Эта неожиданная атака не удалась, прежде всего, из-за большого упорства *Остроков*.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

OSR-2C OSTROC

Тип: **Острок**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 951

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6.0
Реактор:	300	19.0
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	15	5
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	144	9.0

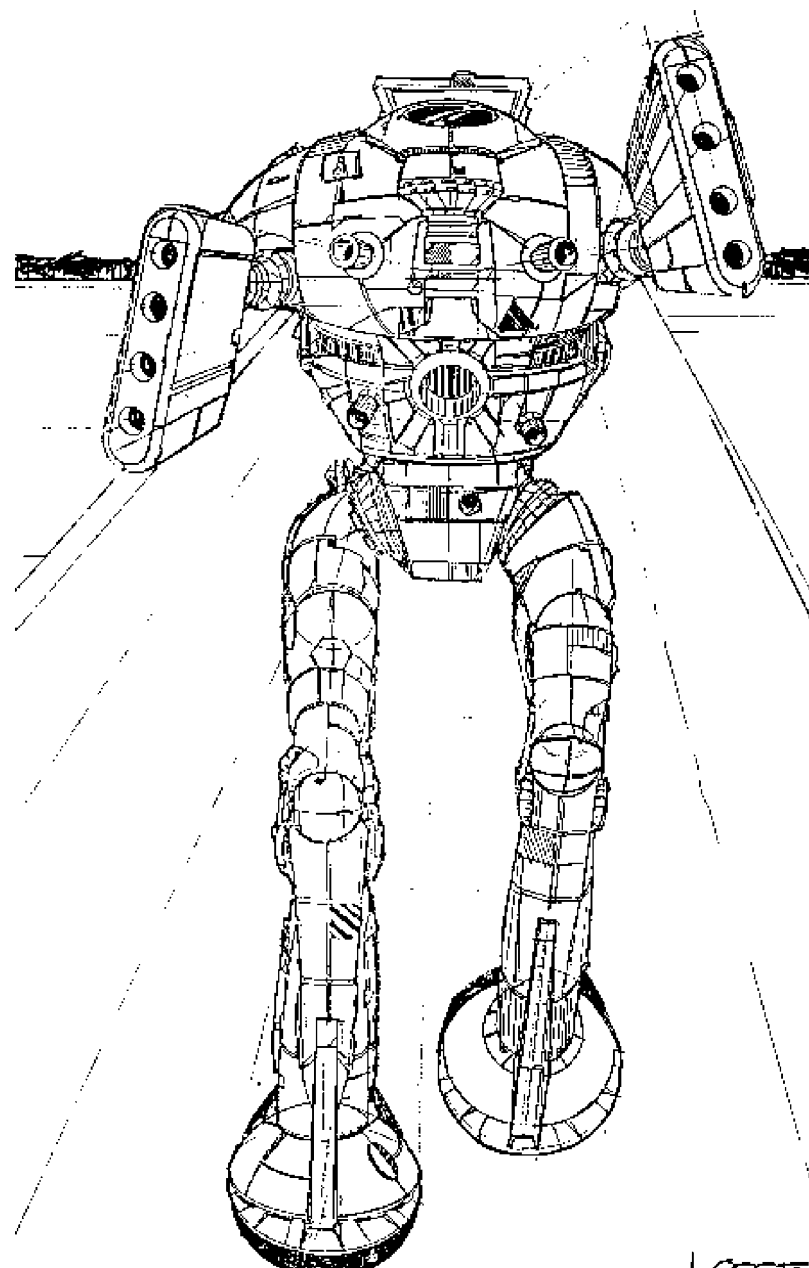
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова:	3	8
Центральный Торс:	20	22
Центральный Торс (зад):		6
П/Л Торс:	14	22
П/Л Торс (зад) :		4
П/Л Рука:	10	8
П/Л Нога:	14	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПТ	2	5
Средний лазер	ПТ	1	1
РДД-5	ПТ	1	2
Заряды (РДД) 24	СТ	1	1
Большой лазер	ЛТ	2	5
Средний лазер	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	3/2/—		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	10	



OTL-4L ОСТСОЛ

Масса: 60 тонн

Шасси: Келл/Н

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 54,0 км/ч

Максимальная скорость: 84,6 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Обзор

Остсол – тяжелый Мех для расширенных независимых операций. Требования к модели были следующие: максимальная скорость – по крайней мере 80 километров в час, средняя броня, оружейная система на энергетической основе. Конг Интерстеллар удалось выиграть в борьбе за контракт, и в 2693 году она начала выпуск модели Остман Индастри. Первые Мехи появились уже к концу следующего года.

Остсол предназначен для использования в тех местах, где линии поставки боеприпасов очень хрупкие. Поскольку ему аммуниция не нужна, он может вести партизанскую войну в тылу врага и выполнять рейды в стиле «хватай-и-беги» для сбора нужных припасов.

Возможности

Как и все Мехи, обладающие средними и тяжелыми лазерами, *Остсол* предпочитает биться на близкой дистанции. Помимо сдвоенных тяжелых и средних лазеров Тронел, которые обеспечивают приличной огневой мощью, два средних лазера, прикрепленных сзади, позволяют *Остсолу* отбиваться от преследующих его врагов. Эти лазеры частично полезны при атаке в плотных формациях.

Несмотря на недостаток огневой мощи в любом направлении для борьбы со многими тяжелыми мечами, *Остсол* обеспечивает отличную ог-

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

2 больших лазера Тронел III

4 средних лазера Тронел II

Производитель: Конг Интерстеллар Корп.

Коммуникационная система: Баррет 509p

Система наведения и слежения: TRSS.2L3

невую поддержку на малой дистанции против которого числа оппонентов.

Умение *Остсола* сражаться на малых расстояниях делает его отличным дополнением к более тяжелым Мехам, имеющим оружие большого радиуса действия. При таком раскладе *Остсол* размещается между врагом и бомбардировочными юнитами. При продвижении вражеских сил *Остсолы* пытаются сдержать его для того, чтобы враг оставался на оптимальной дистанции для поражения орудиями тяжелых Мехов. Эта тактика носит название «молот и палец»: она увеличивает возможность попадания по врагу, но часто это происходит ценой «окровавленного пальца».

Как регулярный участник боевых действий, *Остсол* может действовать и как лидер разведывательных и легких копей и как юнит огневой поддержки, ведомый более тяжелым Мехом. В любой ситуации его высоко чувствительная система слежения и наведения TRSS.2L3 позволяет ему определять врага на расстоянии в несколько километров в самой тяжелой местности.

Служба

В большинстве боев о вкладе *Остсола* тяжело судить. Он настолько неотрывная часть копы, что его роль в бою очень часто не слишком видна, в отличие от более тяжелых Мехов.

Для увеличения огневой мощи *Остсол* часто пользуется физическими атаками, вроде ударов кулаком и пинков, которые могут нанести

серьезный урон более легким оппонентам. Именно такой тип нападения помог выиграть небольшое сражение на Талоне. Две группы Первого полка Улан Круциса использовали полярные области планеты в качестве тренировочных полигонов. Спустя две недели после появления на планете Улан, на ней высадилась Двенадцатая Звездная Гвардия, которая очень нуждалась в запчастях. Гвардия планировала перегруппировку и подсчет потерь, которые они понесли в Новом Бостоне.

Десантные корабли Гвардии сели никем не замеченные лишь в 600 километрах от лагеря Улан. Две недели спустя разведывательное копьё Круциса, состоящее из пары *Остсолов*, обнаружило не идентифицированных Мехов. Посчитав, что те являются частью учебной команды, копьё приблизилось для нанесения удара. Не идентифицированными Мехами оказались остатки одного из лучших копей Звездной Лиги. Ко времени, когда копьё Улан поняло свою ошибку, отступить было поздно.

Вначале бой складывался для Улан очень плохо. Это происходило до тех пор, пока лидер в своем *Остсоле* не приблизился к Гвардейском Арчеру. *Остсол* начал атаковать и оружием и физическими методами. Удар за ударом сломил Арчера, разрушив его броню, оружие и внутреннюю структуру. В итоге, более тяжелый Мех отступил, а вместе с ним отступил и боевой дух всего копы Гвардии. Они отступили к своему лагерю, обеспокоенные тем, что они были не одни на Талоне.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Остсол**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 1 034

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	16	6
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	144	9

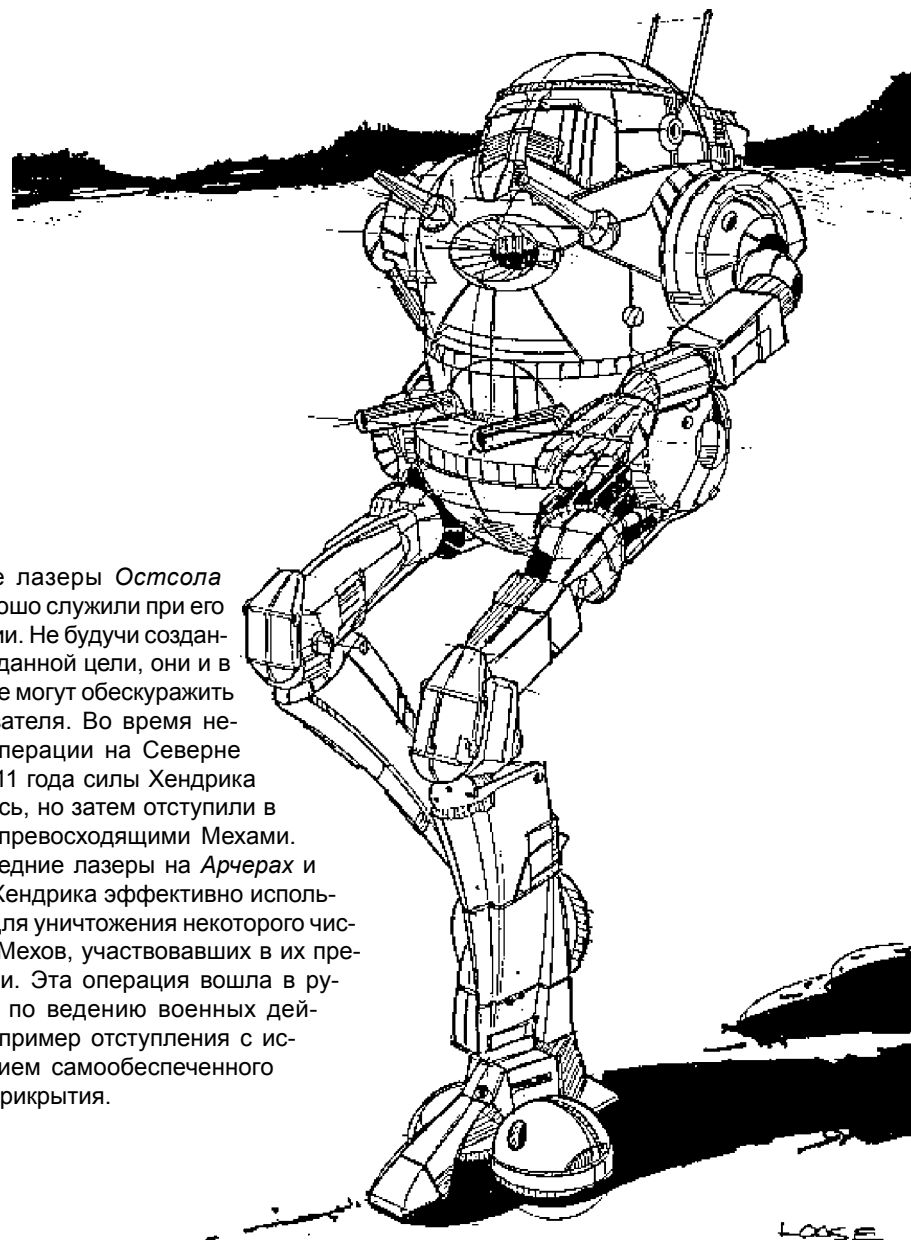
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	20	22
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	14	22
П/Л Торс (зад)		4
П/Л Рука	10	8
П/Л Нога	14	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПТ	2	5
Большой лазер	ЛТ	2	5
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЦТ (ЗАД)	1	1
Средний лазер	ЦТ (ЗАД)	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	3/2/—		1	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/5	10			

Задние лазеры *Остсола* всегда хорошо служили при его отступлении. Не будучи созданными для данной цели, они и в самом деле могут обескуражить преследователя. Во время неудачной операции на Севере весной 3011 года силы Хендрика III сразились, но затем отступили в схватке с превосходящими Меха́ми. Задние средние лазеры на *Арчерах* и *Остолах* Хендрика эффективно использовались для уничтожения некоторого числа легких Меха́в, участвовавших в их преследовании. Эта операция вошла в руководства по ведению военных действий как пример отступления с использованием самообеспеченного огневого прикрытия.





Масса: 60 тонн
Шасси: Техникрон тип Е
Реактор: Vlar 300
Крейсерская скорость: 54,1 км/ч
Максимальная скорость: 86,7 км/ч
Прыжковые двигатели:
Чилтон 460

Прыжковые способности: 150 метров
Броня: Риез-475
Вооружение:
4 средних лазера Омикрон 4000
1 10-зарядная установка дальнего радиуса
Дельта Дарт
1 установка ближнего действия
Ховертек Квад

Производитель: Техникрон Мануфактуринг
Коммуникационная система: Гаррет Т12Е
Система наведения и слежения: Динатек 2180

Обзор

Впервые выпущенный в 2779 году, QKD-4G *Квикдроу* был направлен в очень небольшое количество Мех-полков до начала Войн за Наследие в 2786 году. Однако спустя столетия он оказался в армиих всех пяти Наследных Государств. Первоначально сконструированный для замены *Райфлмана*, *Квикдроу* никогда не заменял на самом деле своего предшественника, но имея большую огневую мощь и броню быстро завоевал признание и уважение среди многих МехВоинов.

Возможности

Квикдроу вооружен для боя на средних и ближних дистанциях. Он несет по одному среднему лазеру Омикрон 4000 в каждой руке и еще два в правом заднем торсе, таким образом имея возможность стрельбы в любом направлении. Актуаторы рук модифицированы, чтобы изгибать их назад, что означает, что *Квикдроу* может стрелять из всех четырех лазеров назад при желании пилота. Мех может стрелять вперед лишь из двух лазеров, но эту нехватку с лихвой уравнивают вмонтированные в торс 10-ствольная РДД Дельта Дарт и РБД Ховертек Квад.

Хотя менее бронированный, чем другие тяжелые Мехи, *Квикдроу* уменьшает влияние этого недостатка своими скоростью и маневренностью. Мех склонен к перегреву, если его ла-

зеры стреляли слишком часто за короткий промежуток времени, либо если его прыжковые двигатели слишком часто использовались. Самая серьезная проблема *Квикдроу* — структура актуатора ступни. Броня на нижней части ноги испытывает слишком большое напряжение во время передвижения Меха, поэтому любое повреждение брони в этой точке может стоить *Квикдроу* большой потери маневренности. В рукопашном бою вражеский Мех, который совершает пинок по лодыжке, может лишить *Квикдроу* возможности бегать. Пилоты *Квикдроу*, хорошо знающие об этой проблеме, вступают в ближний бой, только если у них нет иного выбора.

Служба

Во время неудавшегося восстания Герцога Антона Марика против своего брата Яноша в 3014 году Четвертый полк Гусар Регулана, лояльный по отношению к Герцогу Антону, атаковали подразделения Девятого полка Милиции Марика на планете Нова Рома. Гусары Регулана высадились на планету и при огневой поддержке массивного копья, состоящего из Мехов *Квикдроу* и *Райфлман*, ворвались на главную базу Милиции Марика. Девятый контратаковал с жестокостью, веря, что появление подкрепления должно вот-вот произойти. К сожалению для Девятого Милиции Марика, «подкрепление» на самом деле оказалось Волчи-

ми Драгунами, наемным полком, который служил Антону Марик. После нескольких дней боев, лояльные силы на Нова Рома сдались.

Во время боя за город Селатон на планете Торин в 3015 году копье поддержки Полка Андурие-на Дома Марика попал в засаду, организованную разведывательным копьем элитного Шестого полка Лиранской Гвардии Дома Штейнер в горящих руинах центрального делового района города. Стесненные окружающими зданиями, два из трех *Квикдроу* копья поддержки пали в рукопашном бою, а единственный *Райфлман* был сильно поврежден.

Варианты

Некоторые *Квикдроу* были переконфигурированы для ношения двух дополнительных средних лазеров, которые потребовали снятия 10-ствольной РДД и добавления четырех или более радиаторов. Еще один вариант, популярный среди множества МехВоинов, подразумевает расположение РБД в заднем торсе и переориентирует задние лазеры на стрельбу вперед.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

QKD-4G QUICKDRAW

Тип: Куикдроу

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 1 012

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	13	3
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	128	8

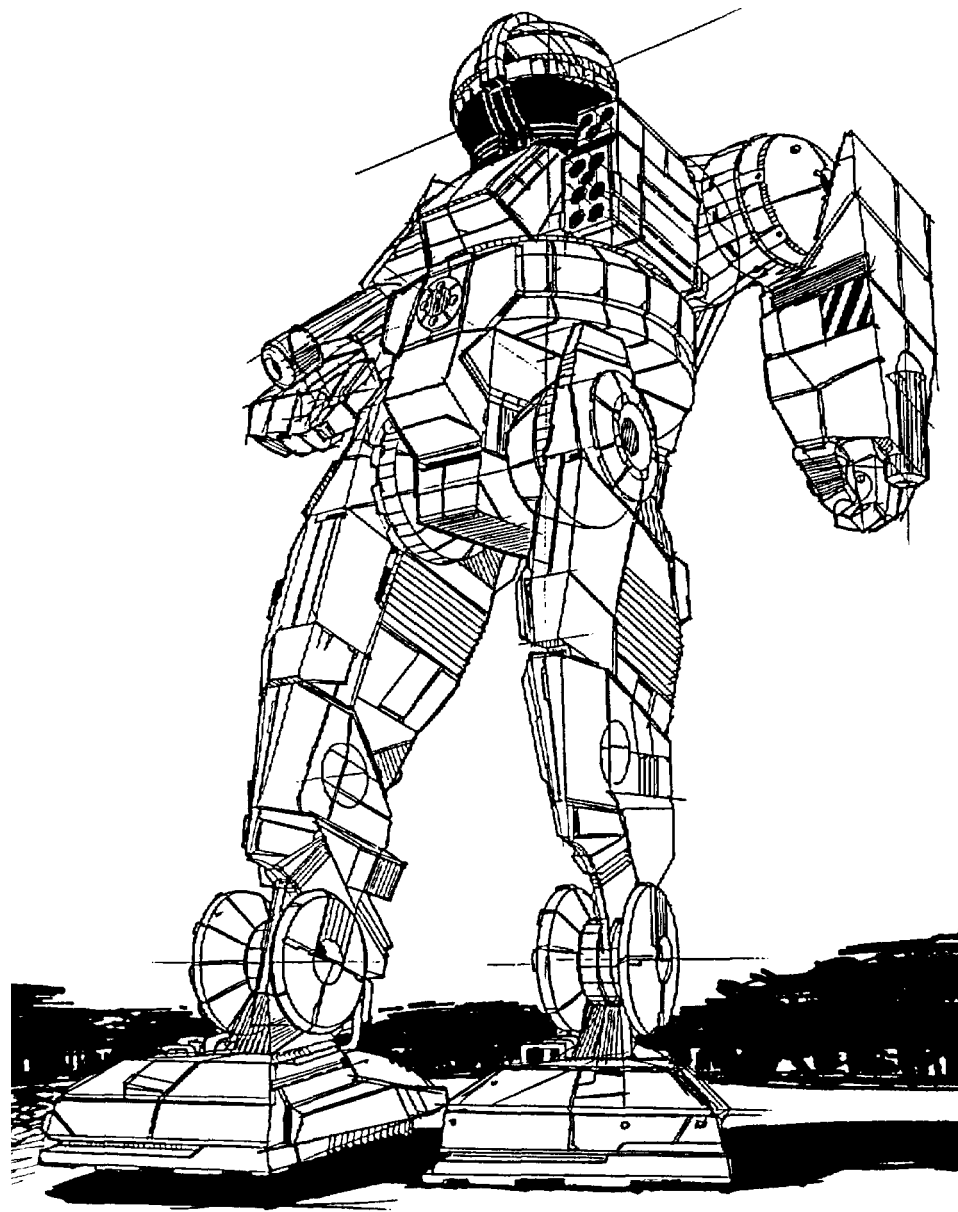
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	20	17
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	14	14
П/Л Торс (зад)		7
П/Л Рука	10	11
П/Л Нога	14	15

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛТ	1	1
РБД 4	ЦТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ПТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ПТ (R)	1	1
Средний лазер	ПТ (R)	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	2	2
Прыжковый порт	ЛТ	2	2

BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д Перегрев Класс
5П 3/2/1 — Т

Броня/Структура Ценность Специальное
3/5 10 нро



Loose

RFL-3N РАЙФЛМАН

Масса: 60 тонн

Шасси: Каллон тип IV

Реактор: Pitban 240

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Краткий обзор

Первый *Райфлман* (стрелок) был построен для Звездной Лиги Каллон Индастриес в 2505 году. Разработанный в качестве средней машины огневой поддержки, эта ранняя модель была легче и менее бронирована, чем настоящий вариант, и несла лазерные орудия Каллон Класса С. Хронический перегрев вынудил установить большее количество теплообменников и заменить старые лазеры на более эффективные Магна Марк II и III.

Текущее воплощение *Райфлмана*, RFL-3N, был впервые построен в 2770 году, во время падения Звездной Лиги. Смонтированные в руках автопушки Каллон Император-А заменили лазеры Марк II, производя знакомую конфигурацию двух средних и двух больших лазеров и двух средних автопушек. Хотя разработанный, прежде всего как Мех огневой поддержки, Райфлман может самостоятельно продержаться в ближнем бою против легких Мехов.

Возможности

Автопушка Император-А — превосходная дальнбойная система, объединяющая ударную мощь с хорошей дальностью стрельбы и низким тепловыделением. Хотя более ранние модели *Райфлмана* испытывали проблемы с системой подачи боеприпасов, сегодня автопушка — основа успеха Меха на поле битвы.

Хотя Мех и был превзойден лучшими по вооружению машинами типа *Вархаммер* и *Хэнчбэк*, универсальный и надежный *Райфлман* тем не

Броня: Каллон Роялстар

Вооружение:

2 больших лазера Магна Mk. III

2 средних лазера Магна Mk. II

2 АвтоПушки Император-А

Производитель: Каллон Индастриес

Коммуникационная система: Гаррет Т-11А

Система наведения и слежения: Гаррет D2j

менее является эффективным компонентом в более сложных боевых планах. Нехватка боеприпасов — единственный недостаток оружейной системы *Райфлмана*. Поскольку Мех может экипироваться только 20 залпами (по десять для каждого орудия), это становится основной проблемой в длительных кампаниях, например, где линии поддержки хрупки. Однако четыре лазера *Райфлмана* немного компенсируют это, а так же обеспечивают ему неплохие возможности ближнего боя. Вторичная роль *Райфлмана* — противовоздушная платформа, поскольку его система слежения Гаррет D2j обеспечивает превосходное сопровождение быстро перемещающихся воздушных целей.

Хотя *Райфлман* превосходно подходит для роли огневой поддержки, отсутствие рук и сравнительно малая масса делает его мало эффективным в ближнем бою против больших машин. Несмотря на это, Мех легко побеждает более легких противников. Однако его пилот хорошо понимает, что надо избегать лобовых сопоставлений с Мехами типа *Мародер* и *Вархаммер*.

Хотя система связи Гаррет Т11-А очень эффективна, ее имеющая форму крыла антенна имеет тенденцию притягивать огонь, иногда разрывая связь в ведомых *Райфлманом* подразделениях. Некоторые машины были оборудованы более компактной и менее уязвимой системой Тек Батлком, которая обеспечивает очень надежную связь даже в тяжелых боевых условиях. Так как система Батлком доступна только, если разобрать *Феникс Хок* или *Волверин*, большинство Райфлманов сохраняет систему Гаррет и ее ненадежную антенну.

Сегодня, Наследные Дома разворачивают RFL-3N прежде всего в качестве подвижной системы поддержки. 3N удерживают высоты, обеспечивают артиллерийский огонь на дальней дистанции для продвижения более тяжелых мехов типа *Мародеров* или *Тандерболтов*.

Также допускается использовать *Райфлманов* в качестве боевого резерва, используя свои лазеры на близком расстоянии, если главное наступление приостанавливается. Как последняя надежда, он может даже устремиться в физическую атаку против вражеских сил, которые смогли проникнуть через основные линии.

Служба

Райфлман был первоначально разработан для использования Силами Обороны Звездной Лиги. С падением Лиги, Дома-Наследники приспособили *Райфлманов* для использования в собственных армиях. В последующих гибельных Войнах за Наследие, много *Райфлманов* (и других БатлМехов) были разрушены. Однако новое производство восстановило Меха, сделав его часто встречающимся на полях сражений Наследных Государств, 3N рассеялись по различным подразделениям.

Дом Дэвиона сохраняет наибольшее число *Райфлманов*. Так как Хэнс Дэвион лично любил проект, он сделал попытку множества изменений конструкции. *Райфлманы* Дэвиона участвовали в боях по всей территории Дома Дэвион, играя важные роли на Феррис и против Дома Куриты на Хофф.

Ранние кампании Войн за Наследие принесли тяжелые потери Дому Дэвиона, и *Райфлманы* заметно

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Райфлман**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 860

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6
Реактор:	240	11.5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	120	7.5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	6
Центральный Торс	20	22
Центральный Торс (зад)		4
П/Л Торс	14	15
П/Л Торс (зад)		2
П/Л Рука	10	15
П/Л Нога	14	12

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПР	2	5
Большой лазер	ЛР	2	5
АП/5	ПР	4	8
АП/5	ЛР	4	8
Заряды (АП) 20	СТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

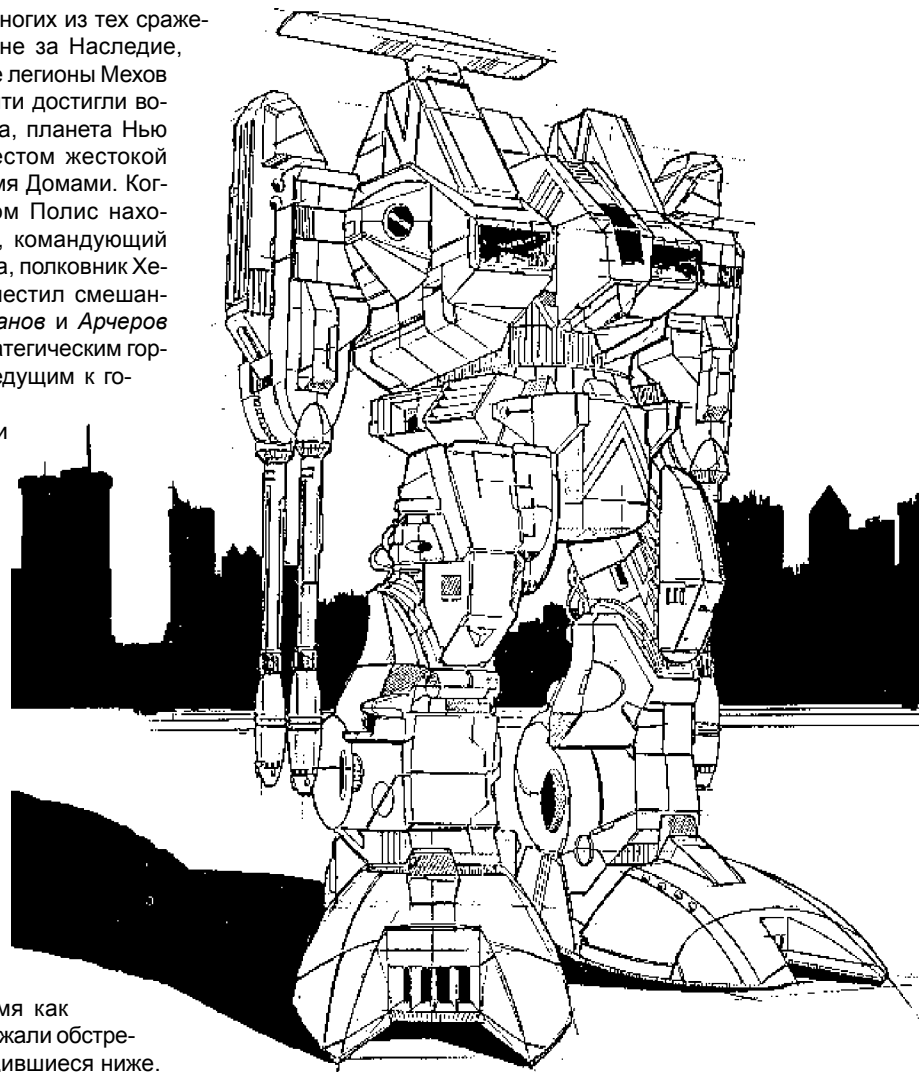
ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	2/2/—		2	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
3/5	8			

показали себя во многих из тех сражений. В первой Войне за Наследие, когда безжалостные легионы Мехов Минору Курицы почти достигли ворот Нового Авалона, планета Нью Фодос III стала местом жестокой борьбы между двумя Домами. Когда город-космодром Полис находился под угрозой, командующий гарнизоном Дэвиона, полковник Хезекия Волден разместил смешанные силы *Райфлманов* и *Арчеров* на высотах над стратегическим горным перевалом, ведущим к городу.

Мародеры и *Вархаммеры* Курицы были посланы, чтобы взять проход. Мехи Дэвиона сдерживали их, в то время как *Райфлманы* и *Арчеры* обрушили град смертоносного огня на войска Курицы, неспособных ответить. Курица тогда послал легкие *Уоспы* и *Локусты* на высоты, чтобы остановить удаленный огонь, но *Арчеры* Дэвиона встретили и связали их боем, в то время как *Райфлманы* продолжали обстреливать Мехи, находившиеся ниже.

В итоге, когда прибыла авиационная поддержка Дэвиона, чтобы отогнать Курицу, *Райфлманы* участвовали в преследовании, которое разрушило большую часть атакующих сил. Поражение в Полисе помогло остановить атаку на Нью Фодос и прервало вторжение Курицы.

В результате этого и нескольких других сражений, в которых *Райфлманы* играли важную роль, Дом Дэвиона высоко оценил Меху и использовал его во многих последующих кампаниях. В третьей битве за Херроу Сан, например, *Райфлман* Дэвиона был применен в противовоздушной роли, держа истребители Курицы на почтительном расстоянии, в то время как развивалась осада Дэвионом города Мура.



ВМВ-100 БОМБАРДИР



Масса: 65 тонн

Шасси: КетоБонд

Реактор: Магна 260

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: Максимилиан 100

Вооружение:

2 20-ствольных РДД Думбад

1 ракетная установка ближнего радиуса действия Ховертек Квад

1 пулемет Воелкерс 200

Производитель: Эрчверкс Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Нейл 5000

Система наведения и слежения:

RCA Инстатрак марк XI I

Обзор

Разработанный как продолжение тенденции выпуска специализированных Мехов, *Бомбарدير* был предназначен для замены артиллеристских устройств, прикрывающих атаку с тыла. Такие средства часто оставались позади продвигающихся БатлМехов, делая их удобной мишенью для Мехов, которые смогли прорваться сквозь линию фронта. Разработчики *Бомбардира* надеялись, что он поможет решить эту проблему.

Несмотря на годы тестов и военных игр, у *Бомбардира* появлялись проблемы в длительных боях. Более длинное по времени сражение вызывало столь быструю трату специальных ракет, что склады с амуницией для *Бомбардира* опустошались на многих планетах всего за три дня боя. Перезарядка стала делом случая, когда Войны за Наследие нарушили транспортные потоки в космосе, а армии начали уничтожать фабрики, производящие амуницию. В конце концов, Войны за Наследие уничтожили так много индустриальных баз Внутренней Сферы, что сложные управляемые ракеты *Бомбардира* стало невозможно выпускать.

Со временем в течение Первой Войны за Наследие все больше и больше *Бомбардиров* переводились в передовые копыя для осуществления близкой огневой поддержки. Не предназначенный для подобных заданий, *Бомбарدير* быстро стал любимой мишенью на поле. По-

скольку запчасти начали кончатся, большое число поврежденных *Бомбардиров* были разобраны для ремонта других Мехов в работоспособном состоянии. Запчасти и оборудование *Бомбардира* до сих пор можно обнаружить на Мехах, собранных из всевозможных запчастей.

К началу Второй Войны за Наследие количество работоспособных *Бомбардиров* можно было пересчитать по пальцам одной руки, большинство из них охраняли последние уцелевшие фабрики, способные производить специальные ракеты для *Бомбардиров*. Когда эти фабрики были уничтожены, *Бомбардиров* стали оборудовать менее эффективными ракетами.

Возможности

Первоначально способные передвигаться со скоростью 80 км/ч, *Бомбардиры* теперь имеют скорости ниже 64 км/ч, поскольку Внутренняя Сфера не имеет возможности обслуживать и выпускать сложные, ультралегкие двигатели. Однако, в отличие от некоторых Мехов эры Звездной Лиги, *Бомбардиру* удалось сохранить преимущества своей оригинальной брони и большинства своего вооружения.

Технологический регресс во время и после Войны за Наследие заставили отказаться от нескольких важных оборонительных особенностей Меха. Без инженерной технологии, используемой для получения определенных материалов особые отсеки для хранения амуниции *Бом-*

бардира не могли быть заменены. Когда компоненты, которые составляли сенсоры, управляющие компьютеры и компьютеры управления огнем, уже не функционировали, малые автоматические пулеметы, которые стреляли по летящим на Мех ракетам, были заменены на обычный пулемет.

Несмотря на эти отрицательные факты, *Бомбарدير* — крепкий Мех до тех пор, пока у него не кончилась амуниция. *Бомбарدير* может замечательно выполнять функцию поддержки до тех пор, пока он находится на безопасном расстоянии, с которого он легко может отойти, а пилот спокойно может контролировать уровень тепла. Однако только лишь с шестью зарядами в торсе для каждой РДД-20, прикрепленных к плечам, Мех не может долго находиться на поле боя.

Даже имея в запасе РБД -4, находящуюся в правой руке, и пулемет в центральном торсе, *Бомбарدير* не самый популярный Мех среди пилотов. Мех был переведен на службу в тылу и для других оборонительных задач с целью поддержки других Мехов, в тот момент, как другие ракетноносцы вроде *Арчера* и *Катапульты* выполняют задачи на переднем фронте.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

BMB-10D BOMBARDIER

Тип: **Бомбардир**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 015

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6,5
Реактор:	260	13,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	200	12,5

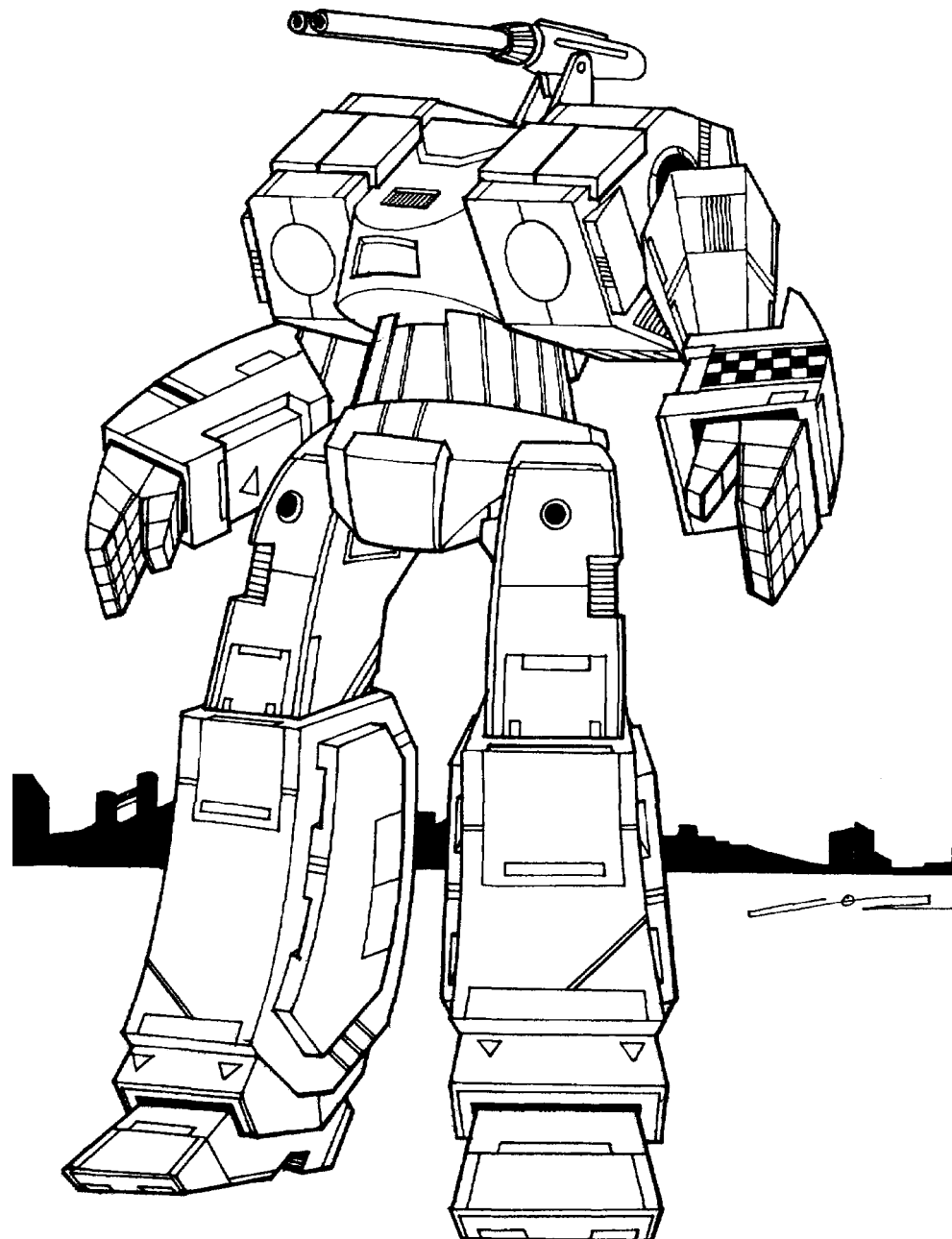
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	21	24
Центральный Торс (зад)		15
П/Л Торс	15	20
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	10	20
П/Л Нога	15	26

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 20	ПТ	5	10
РДД 20	ЛТ	5	10
Заряды (РДД)12	ПТ	2	2
РБД 4	ПР	1	2
Заряды (РБД) 25	ПР	1	1
Пулемет	ЦТ	1	0,5
Заряды (Пул.) 200	ЦТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/2		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/5	10	нро



CPLT-C1 КАТАПУЛЬТА

Масса: 65 тонн
Шасси: Холлис марк II
Реактор: Магна 260
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: Андерсон
Пропалшн 21

Прыжковые способности: 120 метров
Броня: Дюраллекс Хеви
Вооружение:
2 установки дальнего радиуса действия
Холли РДД-15
4 средних лазера Мартелл
Производитель: Холлис Инкорпорейтед

Коммуникационная система: 0/P COM-211
Система наведения и слежения: 0/P 1078



Обзор

CPLT-C1 *Катапульта* был произведен Холлис Инкорпорейтед ограниченной серией в период между 2571 и 2573 годами по специальному военному заказу Звездной Лиги. Он был официально объявлен БатлМехом близкой поддержки, разработанным в качестве Мех второй линии обороны с сильными атакующими возможностями.

Две РДД-15 Холли дают *Катапульте* возможность стрелять на расстояние около 630 метров, позволяя уничтожить вражеский Мех с большого расстояния без риска ответного огня. При бое на близкой дистанции *Катапульта* использует свои четыре средних лазера Мартелл с разрушительным эффектом. Поскольку он разработан больше для второй линии, нежели чем для передней, *Катапульта* испытывает потребность в эффективных средствах обороны против пехоты. Катапультирующееся кресло пилота *Катапульти* вылетает из бокового люка вместо более распространенного люка на крыше.

Прыжковые двигатели Андерсон Пропалшн 21 приносили много проблем *Катапульте* с тех пор, как были на нем установлены. Корпус прыжковой системы грозит разрушиться, при слишком интенсивном использовании, а реактивные газы в небольших количествах начинают поступать непосредственно внутрь Меха, вызывая перегрев. Квартирмейстерский Корпус Сил Обороны Звездной Лиги заказал двигате-

ли, которые были отозваны в 2566 году, но многие *Катапульти* так и не смогли получить замену для прыжковых двигателей Андерсон Пропалшн 25.

Служба

После падения Звездной Лиги, генерал Керенский и уходившие Силы Обороны Звездной Лиги прихватили с собой несколько *Катапульти*. Остальные *Катапульти* остались в основном в пространстве Капеллы, и Холлис Инкорпорейтед продолжила их выпуск на небольшое время на мире Кори, подконтрольном Капелле. Когда была развязана Первая Война за Наследие, фабрика была только что перестроена на выпуск более новой модели и запасных частей, но массированная бомбардировка сравняла фабричные здания с землей до того, как началось производство.

В 2904 году Дом Давиона захватил несколько поврежденных моделей у Дома Ляо на планете Уорд. Дом Штейнера один раз посягал на *Катапульти*, принадлежащие Четвертому полку Рэйнджеров Скаи, расположенных на планете Дейа Лиранского Содружества. В 2990 году Реджек Райан вел атаку на Дейа и застал Четвертый Полк врасплох. Один из *Катапульти* был уничтожен, другой разобран на запчасти после боя, судьба еще одного неизвестна. Отдельные рапорты говорят о том, что Реджек Райан захватил этот Мех. Один из немногих *Катапульти*

Дома Куриты был отдан силам Давиона во время боя за планету Хофф; Синдикат Драконов имеет по крайней мере еще одну *Катапульти*, предписанную к Легиону Бриона, более ни одной *Катапульти* нет у любой другого регулярного боевого подразделения Куриты.

В 2934 году Дом Марика атаковал планету Конфедерации Капеллы — Хсиен, с целью захвата водных ресурсов планеты. Несколько *Катапульти*, расположенных на Хсиене вместе с Пятнадцатым полком Дракона Дома Ляо, бесстрашно сражались с Марикскими агрессорами. Лейтенант Мартин Дэвис, командующий копьем полка Дракона против захватчиков, использовал возможность своих *Катапульти* прыгать, а также стрелять на большие расстояния, для сдерживания атакующих сил в бухте в течение нескольких дней в районе деревни Трэнс.

Варианты

Самый распространенный из двух известных вариантов несет два РДД-20 Холли с почти удвоенным количеством зарядов, но заменяет четыре средних лазера двумя малыми лазерами Магна для ближнего боя.

Техники Куриты создали другую версию, модифицировав шасси Холлис, установку брони и набор оружия с целью сделать *Катапульти* более эффективным противником в ближнем бою. Вариант Куриты несет пять дополнительных радиаторов, две ППЧ, два пулемета и два средних лазера.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

CPLT-C1 CATAPULT

Тип: Катапульта

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 165

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6,5
Реактор:	260	13,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	15	5
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

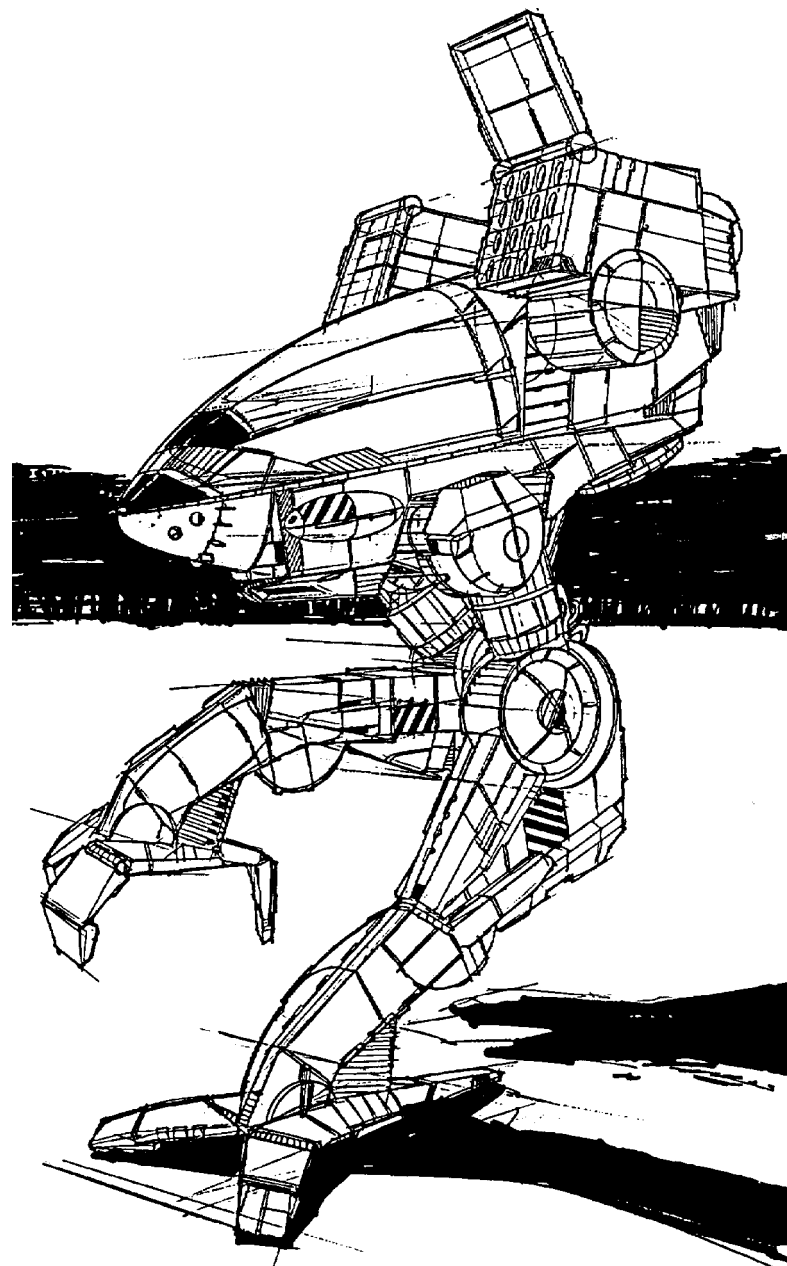
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	21	24
Центральный Торс (зад)		11
П/Л Торс	15	19
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	10	13
П/Л Нога	15	18

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 15	ПР	3	7
Заряды (РДД) 8	ПТ	1	1
РДД 15	ЛР	3	7
Заряды (РДД) 8	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	2	2
Прыжковый порт	ЛТ	2	2

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	3/2/1		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	12	нро



LOOSE

CRD-3R КРУСАЙДЕР

Масса: 65 тонн

Шасси: Крусис-b

Реактор: Магна 260

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Краткий обзор

CRD-3R *Крусайдер* имел долгую, успешную историю производства, и многочисленные варианты основного проекта служили в вооруженных силах Звездной Лиги. Разработанный Каллон Индастриес в качестве средней боевой машины ближнего радиуса, *Крусайдер* вскоре стал рабочей лошадкой Звездной Лиги, исполняя много ролей и выполняя широкий набор миссий.

Возможности

Крусайдер имеет заслуженную репутацию надежного, универсального Меха. Обычный в командных и огневых копиях, Мех идет бок обок с *Мародерами* и *Тандерболтами* в штурмовых подразделениях. Некоторые варианты даже служили в качестве разведчиков, но достаточно редко.

Комбинация пусковых установок РДД Лонгбоу и РБД Гарпун оказалась мощной системой вооружения, предоставив *Крусайдеру* превосходную огневую мощь и на дальней, и на ближней дистанции. Оригинальные РБД Хок и РДД Феникс у *Крусайдера* давно исчезли, будучи заменены грубыми неуправляемыми ракетами, произведенными фабриками боеприпасов Наследных Государств. Эти худшие замены не могут обеспечить ни дальность, ни точность старых ракет, но они достаточно эффективны, чтобы держать противников *Крусайдера* на почти-тельном расстоянии.

Броня: Рииз-500

Вооружение:

2 установка РДД Магна Лонгбоу-15

2 установка РБД Гарпун-6

1 средний лазер Интек

2 тяжелых пулемета М100

Производитель: Каллон Индастриес

Уникальное расположение системы Гарпун на бедрах Меха дает *Крусайдеру* и устойчивую огневую платформу, и хорошую зону обстрела.

Однако установленные в руках пусковые установки Лонгбоу имели проблемы в ранних моделях. Комбинированные напряжения, вызванные пуском ракет и теплом от ручных лазеров, приводили к значительной деформации актуаторов рук и верхней части конструкции. Знакомые кольца были размещены на руках *Крусайдера*, чтобы компенсировать эти напряжения, поэтому поздние модели не испытывали этих проблем.

Сегодня *Крусайдер* - внушительная машина, способная выпустить в общей сложности 42 ракеты на оптимальное расстояние 160-180 метров, с возможностью повредить или разрушить даже могущественного *БатлМастера*.

Вес 65 тонн, делает *Крусайдера* также мощным рукопашным бойцом. Его сильно бронированные ноги являются особенно разрушительными при ударе ногой, а оборудованный прыжковыми ускорителями *Крусайдер-L* является опытным в страшной атаке «Смерть сверху».

Служба

Как отмечено выше, *Крусайдер* выполнял множество задач в эру Звездной Лиги, от антипартизанских до противовоздушных миссий. Хотя только несколько из различных моделей все еще существуют, основной проект *Крусайдер* заслужил место в силах каждого Наследно-

Коммуникационная система: Гаррет Т11-b

Система наведения и слежения: Гаррет А6

го Государства.

Дом Штайнера высоко оценивает *Крусайдер*. Ремонтные бригады, обученные работе с мехом на Хесперус II, считаются лучшими. Много древних принципиальных схем и запасных частей, обнаруженных на заброшенных фабриках, снабдили бесценными данными и учебными материалами инженеров Дома Штайнера.

Ремонтные бригады Штайнера доказывали свою ценность еще раз во время недавних действий в системе Эмити, когда Катрина Штайнер послала своих элитных Рейнджеров Ская в карательный рейд против сил Марика, угрожавших вторжением.

Атака Штайнера стала для полков Марика таким большим сюрпризом. Рейнджеры вернулись на свои Шаттлы и отправились домой прежде, чем Марик смог организовать оборону.

Однако при Кендрию Кроссинг, рота С 2-ого батальона 17-ого полка Рейнджеров, столкнулась с неприятным сюрпризом: двумя полными ротами Регуланских Гусар Марика на тренировочном задании. Мародеры и *Вархаммеры* Гусар вступили в яростное сражение с *Крусайдерами* роты Чарли, нанеся значительный урон меньшим по численности силам Штайнера.

Однако превосходное оборудование быстро вступило в игру. Отойдя на оптимальную дистанцию, стрелки Рейнджеров нанесли разрушительный удар по наступающим *Мародерам*.

Несмотря на тяжелые повреждения от ППЧ Мехов Марика, штайнеровцы организованно отсту-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Крусайдер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 948

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6.5
Реактор:	260	13.5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	192	12

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова:	3	9
Центральный Торс:	21	33
Центральный Торс (зад):		8
П/Л Торс:	15	24
П/Л Торс (зад) :		6
П/Л Рука:	10	20
П/Л Нога:	15	21

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД-15	ПР	3	7.0
Заряды (РДД) 15	ПТ	1	1.0
РДД-15	ЛР	3	7.0
Заряды (РДД) 15	ЛТ	1	1.0
Средний лазер	ПР	1	1.0
Средний лазер	ЛР	1	1.0
Пулемет	ПР	1	0.5
Пулемет	ЛР	1	0.5
Заряды (пулемет) 200	СТ	1	1.0
РБД-6	ПН	2	3.0
РБД-6	ЛЛ	2	3.0
Заряды (РБД) 15	СТ	1	1.0

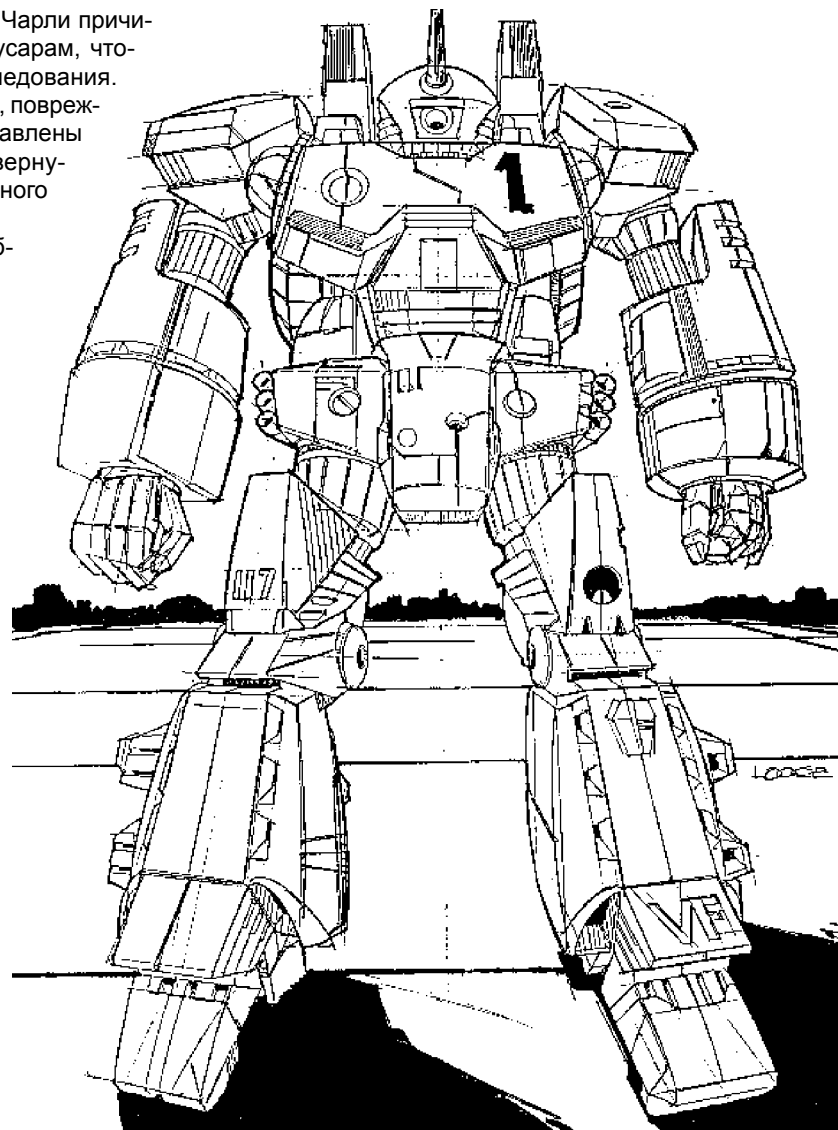
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	2/2/1		2	T
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
5/5	9	нро		

пили, и *Крусайдеры* роты Чарли причинили достаточно урона Гусарам, чтобы удержать их от преследования. Достигнув базы Штайнера, повреждения роты С были исправлены техниками Дома, и она вернулась в строй в течение одного дня.

Снова и снова, подобные инциденты иллюстрировали явную выносливость *Крусайдера*. В сражении между силами Дэвиона и Куриты на Бергманс Планет, единственный батальон Фузилеров Сиртиса Дома Дэвиона, состоявший в основном из *Крусайдеров*, сдерживал вдвое большие силы Куриты в течение нескольких дней прежде, чем отступил. Шаттлы Дэвиона использовались как мобильные базы снабжения, *Крусайдеры* чередовали бои и перезарядки, возвращаясь в сражение с полной загрузкой ракет, чтобы осыпать атакующие силы Куриты.

Крусайдеры Улан Круциса Дома Дэвиона также сражались во многих пограничных стычках и рейдах. Король Бандитов Хеимар Валасек с Сантандера V ненавидит их за провал его крупного рейда за водой на Танкреди. Райфлманы Дэвиона установили прикрывающий огонь, *Крусайдеры* Улан подошли на близкое расстояние и сцепились с мехами Валасека, отбрасывая их бронированными ногами и стреляя ракетами в упор. В итоге, Рейдеры Мертвой Головы Валасека бежали в беспорядке.



EXT-4A ЭКСТЕРМИНАТОР



Масса: 65 тонн

Шасси: Каллон-Х

Реактор: VOX 325

Крейсерская скорость: 54 км/ч

Максимальная скорость: 86,4 км/ч

Прыжковые двигатели: Нортроп
Нова Лип 30а

Прыжковые способности: 150 метров

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

1 установка РДД Дельта Дарт

4 средних лазера Магна марк II

1 малый лазер Магна марк I

1 тяжелый пулемет M100

Производитель: Каллон Индастриез

Коммуникационная система: Тек БатлКом

Система наведения и слежения: Тек LOR T13d

Обзор

До падения Звездной Лиги *Экстерминатор* (уничтожитель) играл особую роль: нейтрализация командного, контрольного и коммуникационного оборудования и персонала врага. Для выполнения этих задач разработчики вооружили его установкой РЭБ, которую можно было бы назвать настоящим произведением искусства, оружием и экспериментальным поляризационным щитом, делающий мех фактически невидимым до начала атаки. Смертоносный вид *Экстерминатора* сделал его любимцем пилотов, которые часто были элитными разведчиками в дивизиях СОЗЛ.

Однако, Первая Война за Наследие, сделала бесполезным большинство улучшенного оборудования, которое делало *Экстерминатора* столь эффективным. Склады с запасными частями быстро сошли на нет, а фабрики, производящие Мех и его компоненты, были уничтожены. К 2804 году ни одного функционирующего *Экстерминатора* не осталось.

В 3007 году Каллон Индастриез, будучи в поисках замены их стареющего *Волверина*, обнаружила чертежи *Экстерминатора* и немедленно изменила конструкцию так, что Мех стало возможно выпускать, исходя из текущего технологического развития. Результатом стал Мех, менее эффективный, чем первоначально раз-

работанный, но имеющий ни с кем не сравнимую возможность скоростной атаки.

Возможности

Оригинальная конструкция EXT-4D *Экстерминатора* была предназначена для выполнения особой миссии, поэтому конструкторы создали и интегрировали все его системы, максимально предназначенными для ее выполнения. Каллон Индастриез сохранила основу конструкции, но сконцентрировала все свои усилия на создании нового, быстро атакующего тяжелого Меха Внутренней Сферы.

EXT-4A *Экстерминатор*, хотя и не столь быстрый, как первоначальный, все еще идеально предназначен для быстрых набегов. В отличие от других тяжелых Мехов, его скорость позволяет ему не получить много попаданий. Средние лазеры, прикрепленные к руке, дают пилоту *Экстерминатора* широкий огневой радиус во время движения в направлении мишени. Хотя пулемет в правом торсе слишком слаб для обеспечения должной защиты, многие МехВоины используют его вместе со средними лазерами во время высокоскоростных прорывов, пусть даже пулемет не обеспечивает широкой огневой арки.

Броня *Экстерминатора* позволяет ему вступать в ближние бои. Однако, чтобы подвигнуть пилота остаться на острие атаки (и та-

ким образом увеличить шансы пилота и Меха на выживание), Каллон настояла на улучшении ракетной системы Меха до 15-ствольной Дельта Дарт. Дополнительное место, появившееся в левом торсе при замене улучшенного двигателя Меха на стандартный, с легкостью позволило провести эту замену оружия. Хотя *Экстерминатор* несет только одну тонну зарядов для РДД, оружие достаточно опасно для сдерживания любого врага, кроме самого решительного.

Технология изготовления оригинального поляризационного «стелс»-щита со временем была утрачена, хотя Каллон Индастриез удалось создать тепловые помехосоздающие устройства, которые усложнили процесс обнаружения Меха с использованием лишь инфракрасных сенсоров. Дополнительные исследования могли помочь заново открыть секрет «стелс»-щитов. Однако текущий прогресс доказывает, что такие развитые технологии появятся лишь через несколько десятилетий, если это вообще будет возможным.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

EXT-4A EXTERMINATOR

Тип: **Экстерминатор**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 067

Оборудование

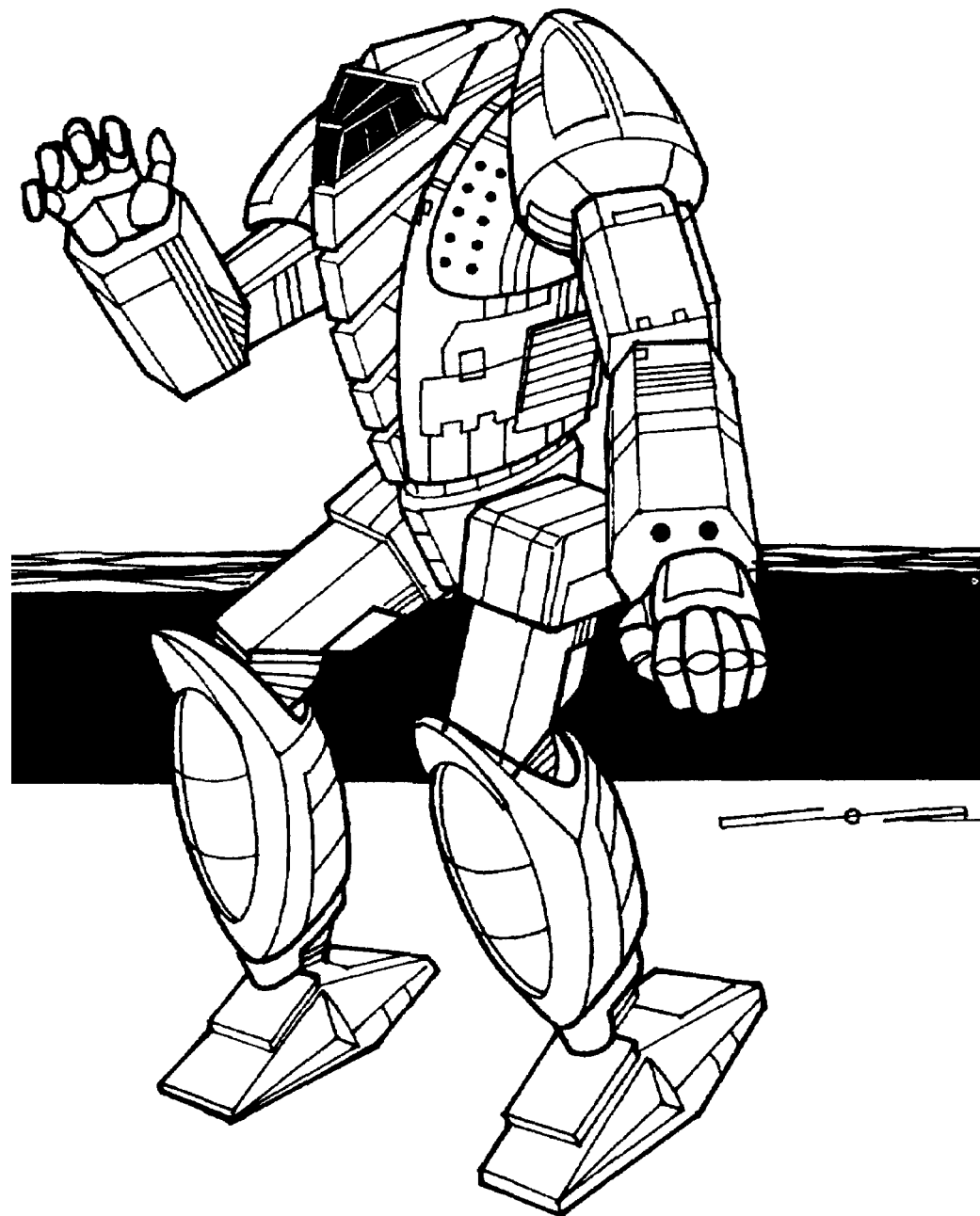
		тоннаж
Внутренняя структура		6,5
Реактор:	325	23,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	5	
Радиаторов:	11	1
Гирископ:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	168	10,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	21	21
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	15	20
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	10	18
П/Л Нога	15	19

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД)12	ЦТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5
Пулемет	ПТ	1	0,5
Заряды (Пул.) 100	ПТ	1	0,5
Прыжковый порт	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ПТ	2	2
Прыжковый порт	ЛТ	2	2

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5П	3/2/—		1	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/5	11			



Масса: 65 тонн
Шасси: Каллон тип XII
Реактор: Magna 260
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Каллон Роялстар
Вооружение:
 2 средних АвтоПушки Мидрон модель С
 2 легких АвтоПушки Мидрон модель D
 2 средних лазера Магна марк II
Производитель: Каллон Индастриез

Коммуникационная система: Гаррет T11-A
Система наведения и слежения: Гаррет D2j



Обзор

Понимая, что *Райфлман* был хорошей разработкой, которую можно было улучшить, конструкторы Каллон Индастриез начали пересмотр оригинальной конструкции RFL-3N в свете его боевой эксплуатации. Три факта практически сразу были обнаружены. *Райфлман* имел склонность к перегреву, не нес на себе достаточное количество амуниции и был легко бронирован в сравнении с другими Мехами того же тоннажа. Конструкторы Каллон переработали чертежи, сделав несколько изменений, и создали Мех первого класса – *ЯгерМех (Егерь)*. Хотя он также имел легкую броню для своей массы, *ЯгерМех* перегревался меньше, чем *Райфлман*, потому что большие лазеры были заменены большим количеством зарядов и парой легких АвтоПушек Мидрон.

Возможности

Четыре АвтоПушки делают *ЯгерМех* идеальным Мехом, обеспечивающим огневую поддержку. Неся с собой примерно по двадцать обойм на пушку, Мех может производить обстрел в течение относительно долгого периода времени. Высокая точность АвтоПушек на больших расстояниях позволяет *ЯгерМеху* подготовить почву для штурма или осады.

ЯгерМех также хорошо подходит к роли стрелка противоздушной обороны. Он пока-

зывает впечатляющую точность, поскольку на его борту установлена система наведения Гаррет D2j и АвтоПушка Мидрон модели D с увеличенным радиусом действия. Эти системы в основном используются в тандеме с менее точной, но более мощной АвтоПушкой модели С для увеличения уровня потенциального урона, наносимого врагу. В результате этого, Мех представляет собой противоздушную платформу с впечатляющей огневой мощью.

ЯгерМехи возглавляли атаки в нескольких случаях. Эти атаки были достаточно удачны, поскольку возможность вести стрельбу на больших расстояниях подготавливала почву для атак легких Мехов на близком расстоянии. Сам *ЯгерМех* редко приблизится на близкое расстояние, предпочитая сохранять дистанцию, чтобы точнее целиться во врага своей АвтоПушкой. Если другого выхода нет, *ЯгерМех* сблизится с врагом, надеясь на собственную массу и свои средние лазеры Магна. Хотя Меху не хватает рук для нанесения кулачных ударов, его пинок может привести к нанесению серьезного урона, по уровню сравнимого с уроном, наносимым его стрельбой. Хотя его средние лазеры не предназначены для стрельбы на ближние дистанции, они могут вывести из строя большинство легких Мехов.

Служба

Сегодня большинство функционирующих мехов

находятся на службе Домов Давиона и Ляо. Марик и Штейнер имеют лишь несколько JM6.

Дом Давиона устраивает этот Мех, его считают удачной заменой старого *Райфлмана*. Поэтому Давион совершил особую попытку, чтобы собрать как можно большее число *ЯгерМехов* для своих полков, свободно смешивая *ЯгерМехи* и *Райфлманы* в своих огневых копиях.

Эта смесь доказала свою успешность во время атаки на Деметер. Силы Давиона на планете были отрезаны от своей базы на две недели. Только большое количество амуниции для АвтоПушек *ЯгерМехов* сохраняло участие *Райфлманов* в бою. Делясь амуницией, силы Давиона смогли эффективно продолжить бой до тех пор, пока не смогли прорвать блокаду.

Однако у *ЯгерМеха* были и катастрофические моменты. В так называемой Войне Тенг, проходившей в феврале-мае 2890 года, рота Гарта из Капелланских Гусар захватила в ловушку группу каперов в Гартолских Холмах, к северу от столицы. Ожидая легкую победу, Гарт расположил все свое копьё *ЯгерМехов* у входа в узкую долину, приказав им начать стрельбу, как только враг будет на расстоянии удара. Теория была проста: заманить каперов в долину и подставить под огонь АвтоПушек. К сожалению, пятеро рейдеров избежали ловушки и устремились в направлении *ЯгерМехов*. Имея недостаток оружия, эффективным на близких расстояниях для самообороны, три *ЯгерМеха* были сильно изувечены, а пиратам удалось сбежать. Хотя позже их нашли, Гусары были уязвлены и с тех пор неохотно использовали JM6.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **ЯгерМех**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 749

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6,5
Реактор:	260	13,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	96	6

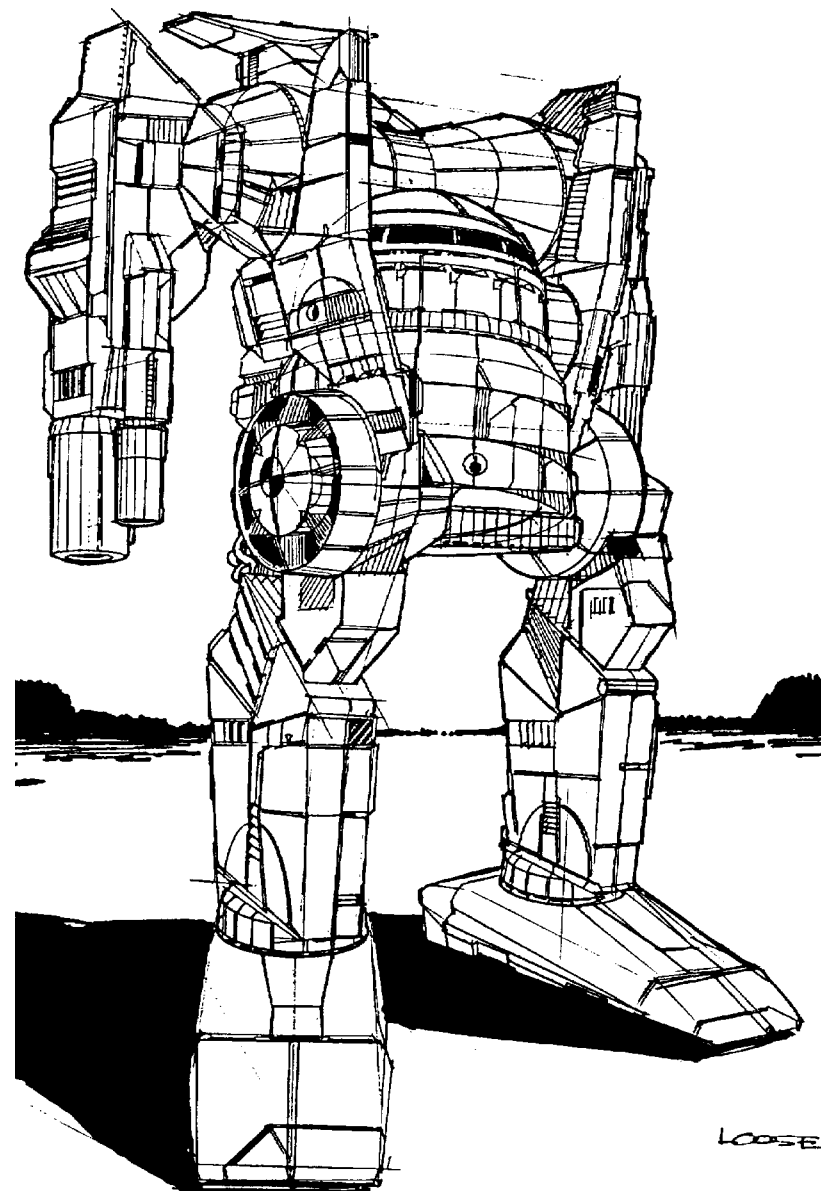
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	21	16
Центральный Торс (зад)		5
П/Л Торс	15	13
П/Л Торс (зад)		3
П/Л Рука	10	6
П/Л Нога	15	11

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/5	ПР	4	8
Заряды (АП) 20	ПТ	1	1
АП/5	ЛР	4	8
Заряды (АП) 20	ЛТ	1	1
АП/2	ПР	1	6
АП/2	ЛР	1	6
Заряды (АП) 45	ЦТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1	—	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
2/5	7	



Однако большинство военных сил используют *ЯгерМехи* с оговорками. Он высоко ценится за свое дистанционное вооружение и отличную систему наведения. В бою он обычно располагается в тылу или снабжается компаньонами с вооружением, предназначенным для ближнего боя.

TDR-5S ТАНДЕРБОЛТ

Масса: 65 тонн
Шасси: Эрчверкс TDR
Реактор: Magna 260
Крейсерская скорость: 48.3 км/ч
Максимальная скорость: 62.4 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет



Краткий обзор

TDR-5S *Тандерболт* - обычный Мех для всех Наследных Государств. Впервые изготовленный в 2491 году, он широко использовался в штурмовых копьях той эпохи. Известный своим тяжелым вооружением и штурмовыми возможностями, *Тандерболт* остается фаворитом многих МехВоинов.

TDR-5S *Тандерболт* был одним из первых Мехов, разработанных для штурма планет. В ранние годы, он был также одним из самых тяжелых штурмовых БатлМехов, доступных для производства. При совершенствовании технологий, *Тандерболт* был неизбежно заменен большими, более совершенными тяжелыми Мехами. Однако, из-за своей превосходной конструкции, *Тандерболт* продолжал производиться, и в него были добавлены некоторые новейшие технологии. *Тандерболт* считается трудным противником во всех Наследных Государствах.

Возможности

Тандерболт остается одним из самых вооруженных существующих Мехов. Его стандартный большой лазер Санглоу тип 2 наносит такой урон, который могут вынести немногие Мехи любого типа. Объединив его с тремя средними лазерами Диверс Оптикс тип 18 и смонтированной в цилиндре установкой РДД-15 Дельта Дарт, *Тандерболт* имеет более чем достаточную ог-

Броня: Рейрсон 150

Вооружение:

1 большой лазер Санглоу тип 2
1 15 пакетная установка РДД Дельта Дарт
3 средних лазера Диверс Оптикс тип 18
1 двутрубная установка РБД Бикал
2 пулемета Волкерс 200

Производитель: Эрчверкс Икорпорейтед

Коммуникационная система: Нейл 8000

Система наведения и слежения:

RCA Инстатрак марк X

невую мощь на большой и средней дальности. Для ближнего боя, Мех также несет двухзарядную установку РБД Бикал и два пулемета Волькерс 200. Есть очень немного Мехов, которые могут состязаться с ним по огневой мощи.

Броня *Тандерболта* - другая из внушительных особенностей Меха. Хотя это и не самая тяжелая броня, известная сегодня, она все еще считается существенной, и многие более новые тяжелые Мехи имеют значительно меньше.

Однако, со всем своим тяжелым вооружением, *Тандерболт* больше склонен к перегреву, чем многие другие Мехи. Полный залп из оружия *Тандерболта* может привести к перегреву и отключению. Во многих сражениях, командующие приказывают своим *Тандерболтам* войти в воду, чтобы позволить им нормально стрелять из оружия. Ямы с водой в районах боевых действий имеют всегда большую тактическую ценность, но для *Тандерболта* они отчаянно необходимы, чтобы он использовал все свое вооружение.

Развертывание

В рейде на планету Дамиан в 2902, копия Мехов Хеймара Валасека, бандитского короля Сантандер V, столкнулись с подразделением 9-ого учебного полка Академии «Сан Занг», которые проводили на планете маневры. Через шесть часов тщательно спланированного сражения, три старых *Тандерболта*, стоящие в се-

редине озера Оменшофтер, выдержали атаку не менее десяти Мехов различных типов, посланных против них командиром пиратов. Рейдеры в итоге отступили, когда подошло подкрепление из столицы Дамиан. Оттесненные к своим Шаттлам, они оставили планету с пустыми руками.

В 3000 году разведка боем Легкой Кавалерии Эридани на планете Бенет стала неожиданностью для подразделений Куриты. Находясь в поиске секретного склада снабжения, два разведывательных копья, поддержанные четырьмя способными к прыжка *Тандерболтами*, наткнулись на засаду лучшей части Первого Регулярного полка Пешта. Эриданский командир не увидел возможностей, кроме отступления, и приказал этим четырем *Тандерболтам* прикрыть отход легких Мехов. Избегая капканов и анфилад, которые пытались создать мехи Куриты, *Тандерболты* успешно прикрывали отступление, но приняли на себя огромный урон. Только один из четырех Мехов смог дойти до последнего Шаттла прежде, чем тот стартовал.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

TDR-5S THUNDERBOLT

Тип: **Тандерболт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 015

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		6.5
Реактор:	260	13.5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	15	5
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	208	13

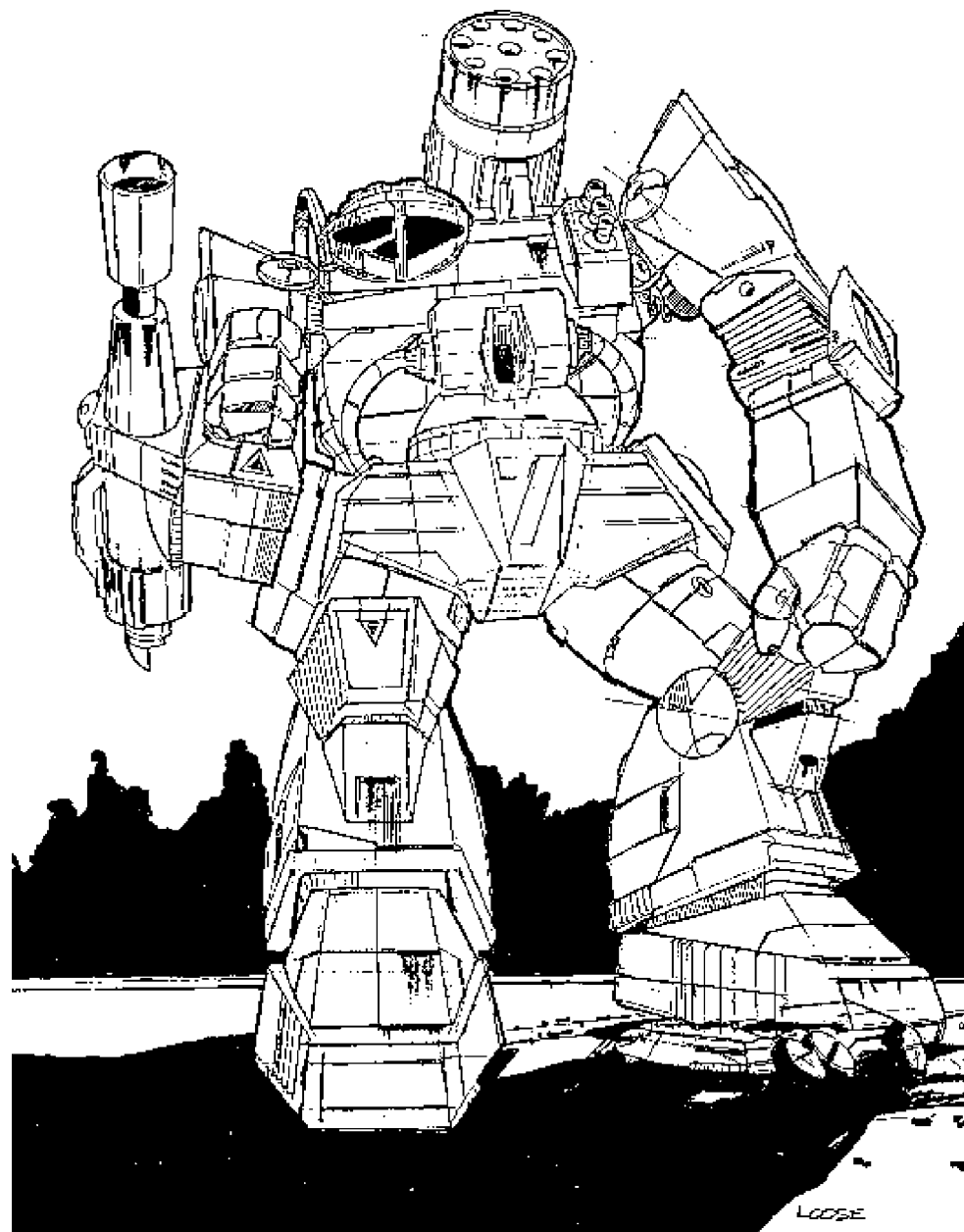
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	21	30
Центральный Торс (зад)		11
П/Л Торс	15	24
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	10	20
П/Л Нога	15	29

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПР	2	5
РДД 15	ПТ	3	7
Заряды (РДД) 16	СТ	2	2
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
РБД-2	ПТ	1	1
Заряды (РБД) 50	ПТ	1	1
Пулемет	ЛР	1	.5
Пулемет	ЛР	1	.5
Заряды (Пулемет) 200	ЛР	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/5	10	про



ARC-2R АРЧЕР



Масса: 70 тонн

Шасси: Эрчверкс Арчер

Реактор: VOX 280

Крейсерская скорость: 44,1 км/ч

Максимальная скорость: 65,6 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Краткий обзор

ARC-2R Арчер - один из самых известных проектов использующихся сегодня. Изготавливаемый с 2474 года, Арчер быстро заслужил уважение и популярность в полках БатлМехов, которые несравнимы с любым другим типом вооружения.

Записи Звездной Лиге показывают, что почти 100 000 Арчеров были созданы перед началом Войн за Наследие. Большинство из них теперь разрушены или разобраны на запчасти. Однако, небольшое производство многих вариантов Арчера продолжается до настоящего дня в большинстве Наследных Государств.

Первоначально Арчер был разработан как ударный штурмовой мех, способный ударить по подразделениям защитников на большой дальности, когда они приближались. За столетия, он также использовалось и в других ролях, в пределах от разрушений городов до не прямой огневой поддержки.

Возможности

ARC-2R Арчер — ранняя модель штурмового Меха, две установки РДД-20 Думбад могут поддерживать атаку или оборонительные действия в начальной стадии боя. Два самозагружающихся бункера для ракет, расположенные на каждой стороне верхней части торса ниже пусковых установок, являются достаточно просторными для продолжительной бомбардировки. Че-

Броня: Максимилиан 100

Вооружение:

4 средних лазера Диверс Оптик тип 18

2 20-трубных РДД Думбад

Производитель: Эрчверк Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Нейл 9000

Система наведения и слежения:

RCA Инстатрак марк XII

тыре средних лазера Диверс Опткс тип 18 разработаны для боев на малой и средней дистанции, причем два из них размещены в центральном торса выше кокпита для стрельбы назад.

Арчер — один из немногих БатлМехов, кокпит которых расположен в центре торса. Это, очевидно, дает пилоту вид поля битвы сильно отличающийся от обычно размещенных кокпитов. Однако бронезащита такая же как и у других тяжелых мехов, поскольку пояс бронирования торса расположен выше кокпита, защищая гироскоп и двигатель VOX 280.

Подобно многим другим Мехам, Арчер имеет проблемы с тепловыделением, что делает опасной ситуацию при стрельбе и ракетами дальнего действия и средними лазерами в одно и то же время. И при этом Мех не особенно эффективен в ближнем бою, несмотря на два своих тяжелых кулака. Другая проблема — известность Арчера. Он так долго стоит на службе, что все воюющие стороны хорошо знают все его возможности и слабости. Хотя все еще эффективная боевая машина, Арчер редко может удивить противника новыми трюками.

Служба

При обороне космопорта Раллонсдаун на планете Чيان в 2931 году, Арчер, пилотируемый Суйдзо Одзава с Ремонтной Станции 241 вступил в бой с полным копьём бандитского короля Хелмара Валасака. После несколько часов так-

тики быстрых ударов, Одзава уничтожил двух из четырех нападавших. Его сильно поврежденный Арчер атаковал оставшиеся два Меха пиратов, выведя из строя одного из них последним выстрелом средних лазеров. Оставшийся вражеский Шэдоу Хок провел разрушительную атаку из своей автопушки, сопровождаемую серией ударов кулаками, которые опрокинули Арчера Одзава в окружающие обломки зданий. Зная, что Шэдоу Хок пришел для убийства, Суйдзо Одзава перегрузил свои средние лазеры Диверс Оптикс тип 18 в надежде подорвать оставшиеся боеприпасы и попытался катапультироваться. Взрыв поглотил оба Меха, и захватил Одзаву прежде, чем катапульта успела сработать. В 2932 году, Ремонтная Станция 241 была переименована в Станцию Одзава в его память.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

ARC-2R ARCHER

Тип: **Арчер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 70

Боевая Ценность: 1 117

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	208	13

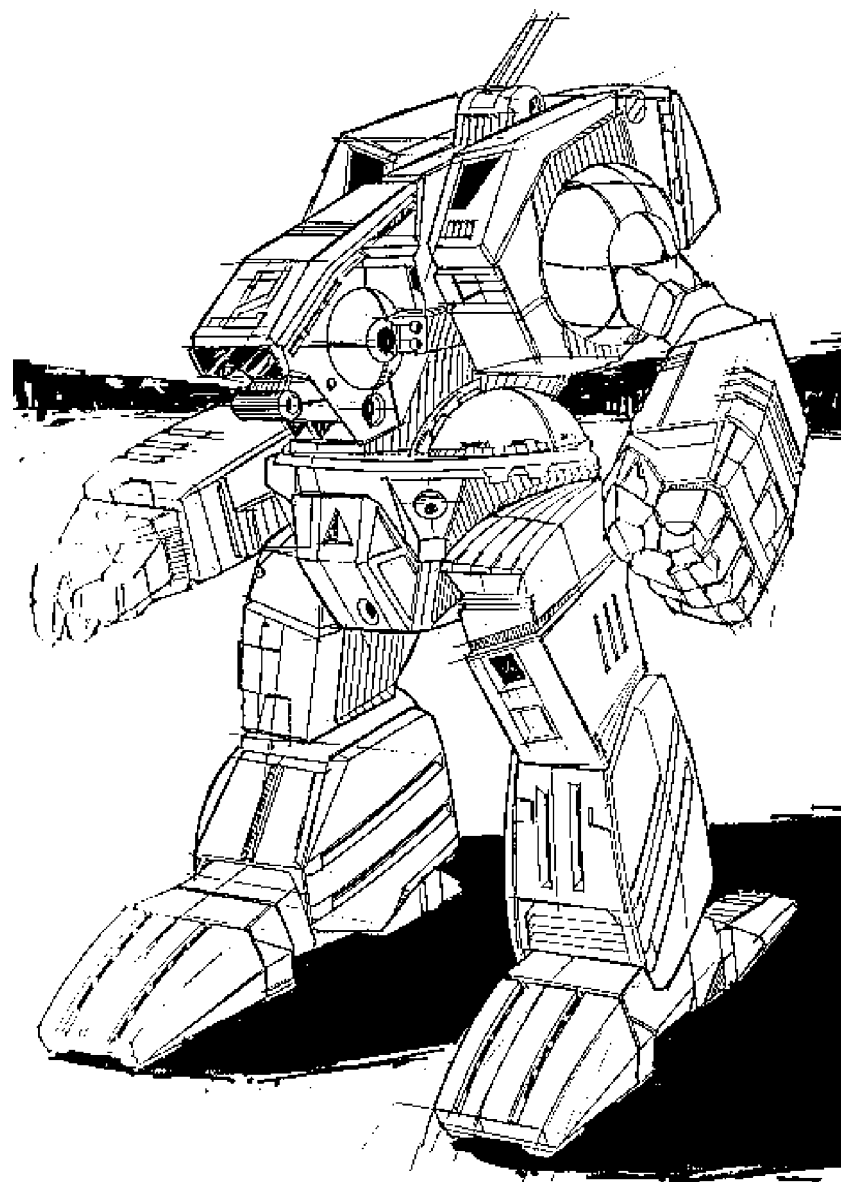
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	22	33
Центральный Торс (зад)		10
П/Л Торс	15	24
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	11	22
П/Л Нога	15	26

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 20	ПТ	5	10
РДД 20	ЛТ	5	10
Заряды (РДД) 12	ПТ	2	2
Заряды (РДД) 12	ЛТ	2	2
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЦТ (ЗАД)	1	1
Средний лазер	ЦТ (ЗАД)	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	2/2/2		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/5	11	нро



LOOSE

GHR-5H ГРАССХОППЕР

Масса: 70 тонн
Шасси: Майнх z33/7

Реактор: 280 VOX

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: Левиафан
Лифтерс



ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Обзор

Когда он впервые появился на поле боя в 2786 году, *Грассхоппер* (Кузнечик) имел революционный дизайн. Хотя его масса составляла 70 тонн, он имел возможность прыжка. Тяжелый Мех со всей своей огневой мощью и броней, соответствующей его массе, GHR-5H был разработан как высокоомобильный боец для ближних сражений.

Ожидалось, что GHR-5H будет сражаться и уничтожать легкие и средние Мехи с близкого расстояния, расчищая путь для менее мобильных, но лучше вооруженных подразделений. В дуэли с другим тяжелым Мехом *Грассхоппер* обычно слабее, но его тяжелая броня и высокая мобильность позволяют ему нанести приличный урон прежде, чем ему придется сдаться.

Возможности

Грассхоппер не слишком сильно вооружен, но уровень попаданий у него выше других тяжелых Мехов, что создало ему репутацию высокоточного бойца. Имея 24 заряда для своей РДД Конан/S и не требуя амуниции для своих лазеров, *Грассхоппер* может продолжать свой бой достаточно продолжительный отрезок времени вдали от склада со снабжением.

Такая возможность действовать независимо от снабжения делает этот Мех полезным в роли атакующего и партизанского бойца. Вместо того, чтобы возлагать надежды на бомбардировки на длинных дистанциях для ослабления вражеских пози-

Прыжковые способности: 120 метров

Броня: Дюраллекс Хеви

Вооружение:

1 тяжелый лазер Диплан HD

4 средних лазера Диплан M3

1 установка ближнего действия Конан /S

Производитель: Лантерн Корпорейшн

Коммуникационная система: Аллет-С308

Система наведения и слежения: Аллет-ТН

ций, *Грассхоппер* полагается на неожиданно отличную мобильность для победы над врагом.

Грассхоппер также известен своей способностью, обойти врага и атаковать его с тылу. Хотя легкие и средние Мехи обязательно имеют такую способность, появление тяжелого Меха, у которого есть возможность прыжка, требует полного пересмотра тактики копыя.

Юниты копыя традиционно группируются близко друг от друга для создания высокой концентрации огневой мощи. Однако *Грассхоппер* может прыгнуть вовнутрь любой, даже очень плотной формации, при этом оказавшись на расстоянии меньшим для любой пушки, предназначенной для стрельбы на самые минимальные расстояния. Таким образом, у Меха появляется возможность выбрать себе одну из нескольких мишеней для атаки с близкого расстояния. Эта тактика была частично эффективна в копиях, где тяжелые Мехи страдали от нехватки вооружения, используемого на близких расстояниях.

Грассхоппер обычно ведет копые Мехов, способных прыгать. Во время главных атак эти копыя обходят ключевые позиции врага, заставляя того драться одновременно на два фронта.

Служба

Грассхоппер получил известность в качестве штурмового Меха во время Первой Войны за Наследие. Выпуск *Грассхопперов* начался в 2780 году, и к 2785 году большинство полков Регулярной Армии получило некоторое количество этих машин в

свое распоряжение. Во время хаоса Исхода Керенского и распада Регулярной Армии на армии Лордов-Наследников, эти Мехи попали в руки различных Домов.

К октябрю 2786 года дюжины приграничных столкновений произошло вдоль границы Лиги Свободных Миров – Конфедерация Капеллы. Первое появление *Грассхоппера* произошло в вооруженном конфликте на Лопезе. Дом Ляо мобилизовал тяжелую группу 21-го полка Уланов Центаври против экспедиционных войск Лиги Свободных Миров. Капелланский командир, капитан Винсент Д. Уэн, повел свои силы в бой с силами Марика, который произошел в лесистой местности рядом с южным полюсом. Разделив свои войска, Уэн отправил двух *Грассхопперов* вперед с приказом обойти врага и атаковать его сзади по команде. Дождавшись, пока вражеские силы полностью подготовятся к сражению, капитан Уэн приказал своим GHR-5H выдвигаться. Прыгнув в центр вражеской формации, *Грассхопперы* внесли путаницу в его ряды. Получив подавляющее преимущество в создавшейся ситуации, 21-й Улан Центаври увеличили давление и добавили еще одну победу в свой прославленный послужной список.

Находясь на гарнизонной службе в составе Гвардии Арктурана на Альфекке, копые, возглавляемое МехВоином Стивеном Грейклаудом обнаружило группы Мехов, медленно продвигающуюся с северо-восточного направления. Врагом оказались силы Редджека Райана в количестве восьми Мехов различных тоннажей. Хотя отношение было два к одному, Гвардейцы заняли оборонную позицию и стали ждать. Как только первые ракеты дальнего радиуса действия на-

ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

GHR-5H GRASSHOPPER

Тип: Грессхopper

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 70

Боевая Ценность: 1 268

Оборудование

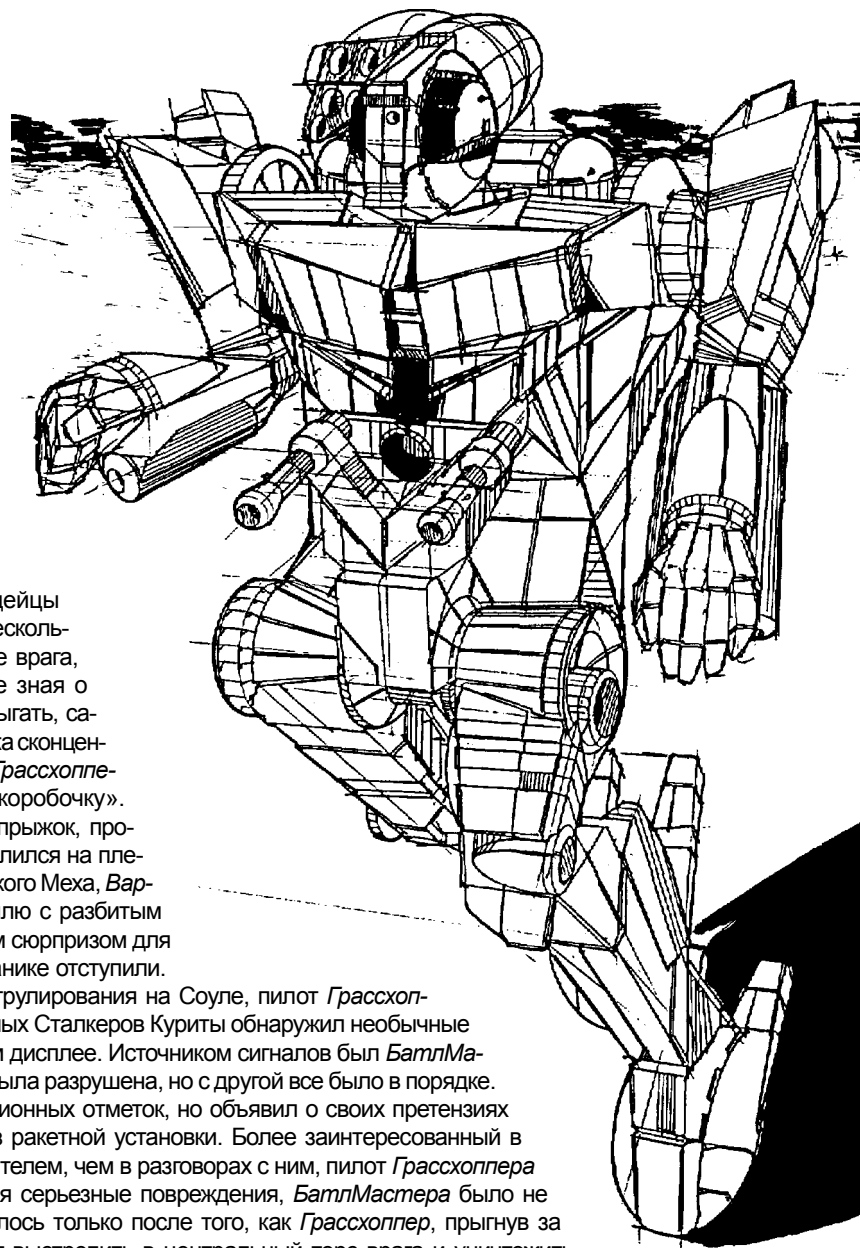
		тоннаж
Внутренняя структура		7
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	22	12
Гирискон:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	208	13

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	22	30
Центральный Торс (зад)		13
П/Л Торс	15	20
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	11	22
П/Л Нога	15	26

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ЦТ	2	5
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
РДД 5	Г	1	2
Заряды (РДД) 24	ПТ	1	1
Прыжковый порт	ПН	2	2
Прыжковый порт	ЛН	2	2

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	4/3/—	—	—	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
5/5	13			



чали падать вокруг, Гвардейцы выдвинулись. В течение нескольких минут они были в гуще врага, развязав ближний бой. Не зная о вражеской способности прыгать, самые тяжелые Мехи Редджека сконцентрировали свои атаки на *Грассхoppere*, пытаясь «взять его в коробочку». Внезапно GHR совершил прыжок, пролетел 100 метров и приземлился на плечи самого тяжелого вражеского Меха, *Вархаммера*. Мех упал на землю с разбитым кокпитом. Атака была таким сюрпризом для сил Редджека, что они в панике отступили.

Во время обычного патрулирования на Соуле, пилот *Грассхoppera*, бывший членом Ночных Сталкеров Куриты обнаружил необычные сигналы на своем головном дисплее. Источником сигналов был *БатлМастер*, его правая сторона была разрушена, но с другой все было в порядке. Мех не имел идентификационных отметок, но объявил о своих претензиях вполне ясно, выстрелив из ракетной установки. Более заинтересованный в победе над ценным неприятелем, чем в разговорах с ним, пилот *Грассхoppera* бросился в бой. Даже имея серьезные повреждения, *БатлМастера* было не легко завалить. Это случилось только после того, как *Грассхopper*, прыгнув за спину *БатлМастера*, смог выстрелить в центральный торс врага и уничтожить его двигатель. Он заработал эту победу, чуть не уничтожив свой собственный Мех.

LOOSE

GLT-4L ГИЛЬОТИНА



Масса: 70 тонн

Шасси: Круцис-V

Реактор: Vox 280

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели:

Андерсон 398

Прыжковые способности: 120 метров

Броня: Улстон Прайм

Вооружение:

1 большой лазер Санглоу

4 средних лазера Эксостар II

1 РБД установка Ковентри-6

Производитель: Ньюхарт Индастриез

Коммуникационная система: СтарЛинк 955G

Система наведения и слежения: Пульсар Три-Х

Обзор

Гильотина — уважаемый Мех.

Появившись в 2499 году, он принимал участие в каждой большой военной операции Сил Оборона Звездной Лиги и в каждом основном конфликте в Наследных Государств. *Гильотина* — стандартный тяжелый Мех, разработанный для работы совместно с группой *Грифонов* для создания большой огневой мощи. Однако, с течением времени технологические улучшения позволили создавать более массивные Мехи, поэтому сегодня *Гильотина* не столь распространен, как в прошлом.

Лишь немногие из более новых Мехов могут соперничать с *Гильотиной* в маневренности, но его огневая мощь теперь уже не является исключением. Вследствие этого, современная роль этого Меха на поле сражения изменилась. Вместо того, чтобы быть на передней линии фронта, теперь GLT-4L *Гильотина* используется практически все время для совершения быстрых набегов.

Возможности

Основное оружие *Гильотины* — большой лазер Санглоу в левой руке, который дополняют четыре средних лазера Эксостар II, два из них находятся по обеим сторонам торса, а другие два крепятся в правой руке. Это энергетическое вооружение дает Меху приличную мощь,

но не достаточную для сражения с другими тяжелыми Мехами. Хотя Санглоу — оружие надежное, некоторые проблемы возникают с электрическими кабелями, проходящими от торса к руке. В районе плеча они проходят практически около поверхности плечевого сустава и могут быть деформированы в случае, если Мех поднимет руку к голове. Опытные пилоты знают, что в этом случае надо опустить руку и попытаться еще раз, но новички иногда пытаются исправить положение, включив контурные цепи, приводя основное оружие Меха в неработающее состояние. Ремонт стоит немалых денег и временных затрат, поскольку каждый кабель должен быть заменен по длине от груди до плеча. Если эта ошибка обойдется новичку малой кровью, он уже никогда больше не совершит ее.

Средние лазеры *Гильотины* имеют отличные от других средних лазеров корпуса, таким образом, их ремонт в полевых условиях затруднен. Каждый лазер имеет два компонента, реактор в центре GLT-4L и систему управления огнем в стволе. Восемь пар фиброоптических кабелей служат для обеспечения питанием огнестрельного механизма. К счастью для техников, обслуживающих *Гильотину*, система имеет отличный уровень выживания в бою, потому что источник энергии, обычно выходящий из строя первым, надежно укрыт.

Вторичным оружием является малая ракет-

ная система Ковентри-6, расположенная в центральном торсе. Как это случается со многими дополнительными средствами, система изначально имела несколько раздражающих неполадок, большинство из которых были убраны в ранние годы существования модели. Некоторые из них, однако, сохранились до наших дней. Самая серьезная проблема — система перезарядки. По неизвестным причинам она иногда отказывается заряжать 5 и 6 стволы ракетной установки. Причина этого отказа так и не была выяснена, не смотря на полную реконструкцию зарядной системы и бесконечных часов компьютерной диагностики. Поскольку проблема возникает нерегулярно, производство *Гильотины* не было прекращено и не уменьшило сколь-нибудь заметно его полезность.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

GLT-4L GUILLOTINE

Тип: Гильотина

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 70

Боевая Ценность: 1 222

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	22	12
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	192	12

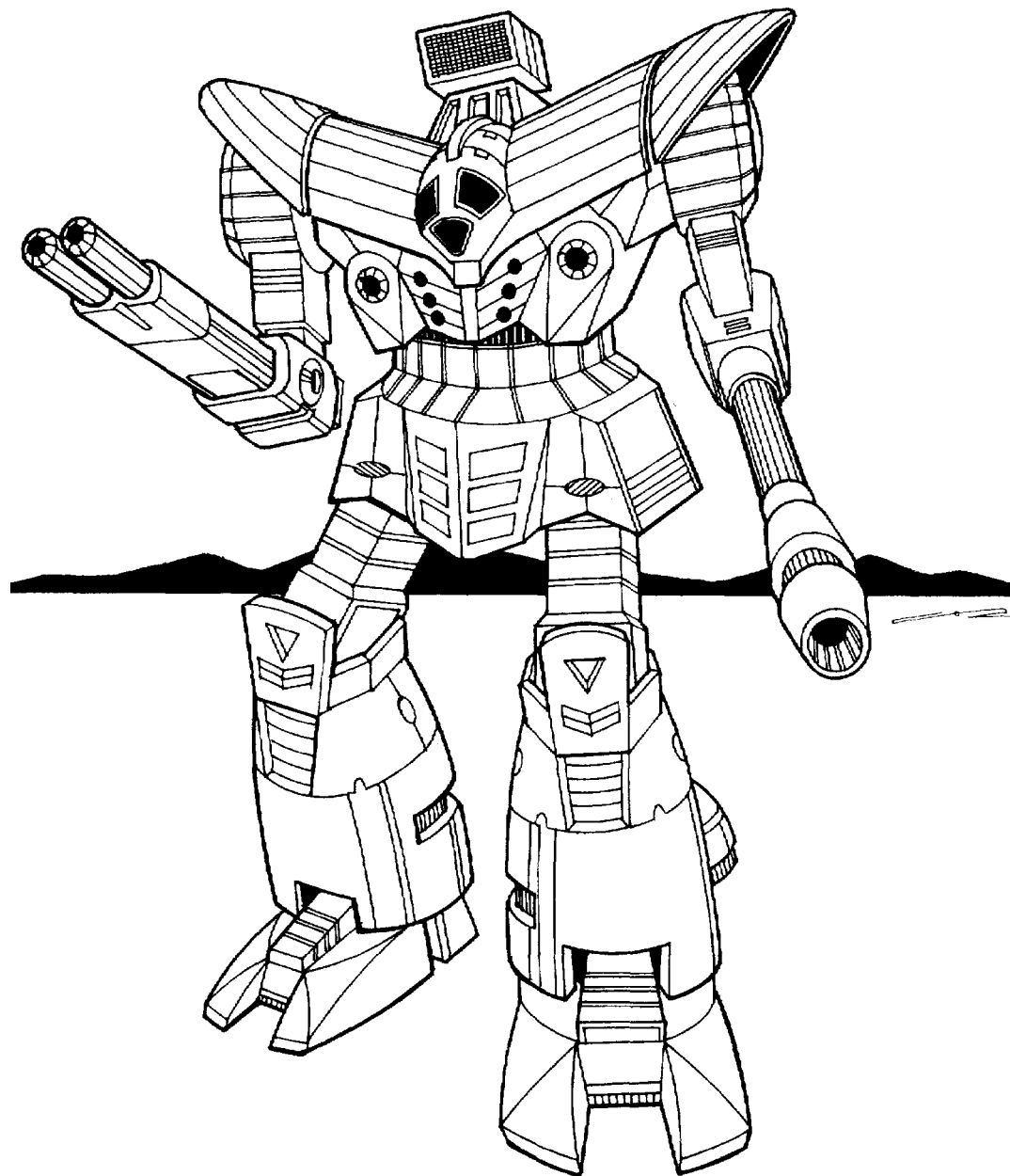
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	22	27
Центральный Торс (зад)		12
П/Л Торс	15	22
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	11	20
П/Л Нога	15	22

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ЛР	2	5
РБД 6	ЦТ	2	3
Заряды(РБД) 15	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Прыжковый порт	ПТ	1	1
Прыжковый порт	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ЛН	1	1
Прыжковый порт	ПН	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	5/3/—		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/5	12	



WHM-6R ВАРХАММЕР

Масса: 70 тонн

Шасси: СтарКорп 100

Реактор: Vox 280

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Краткий обзор

Создание БатлМеха *Вархаммер*, разрабатываемого, прежде всего в качестве штурмового, началось в 2515 году и продолжалось вплоть до падения Звездной Лиги. Первоначальный запрос генерала Стернсона к СтарКорп Индастриез требовал мобильного Меха с достаточной огневой мощностью, чтобы уничтожить или сильно повредить любого Меха меньшего или равного весового класса. Ответом СтарКорп стал *Вархаммер*. Было разработано несколько различных версий, включая тип 6D и тип 6K. В настоящее время, в Наследных Государствах было создано еще несколько вариантов.

Возможности

Из-за своего размера и вооружения, WHM-6R *Вархаммер* — один из самых опасных и мощных Мехов, среди когда-либо появлявшихся на полях сражений. В частности его ППЧ Донал и оружие поддержки дают ему силу, необходимую для бойца первой линии. Все *Вархаммеры* оборудованы специальным прожектором, который напрямую связан с системой слежения O/P 1500 ARB, делая из Меха грозного ночного бойца. Установленная на левом торсе меха, система может работать или как простой прожектор или как часть системы наведения.

WHM-6R также оборудован малыми лазерами и пулеметами, делая его угрозой для пехоты

Броня: Левиатон Плас

Вооружение:

2 ППЧ Донал

2 средних лазера Мартелл

2 малых лазера Магна

1 шестипакетная установка РБД Холли

2 пулемета СперриБраунинг

и вспомогательных механизмов, достаточно безрассудных, чтобы приблизиться к нему.

6R оборудован 18 радиаторами, в то время как некоторые другие варианты имеют 20 радиаторов. Таким образом, *Вархаммер* имеет тяжелое оружие, так же как и возможность стрелять из этого оружия длительно время.

Служба

В течение сражений со Стефаном Узурпатором в конце эры Звездной Лиги, WHM-6R *Вархаммер* играл важную роль фронтового Меха. С падением Звездной Лиги, Мех остался на службе у всех пяти Домов.

По требованию Карла Дэвиона в 2876 году силы Дома Дэвиона создали два копия прорыва, почти полностью состоящими из *Вархаммеров*, с небольшим числом *Райфлманов* в качестве поддержки. Они служили тяжелыми атакующими копиями в нескольких битвах на планетах Давид и Мара против Дома Куриты. Используя тактику объединенной огневой мощи, копия *Вархаммеров* легко пробивали бреши в обороне Куриты. Победоносные подразделения стали в итоге частью Фузилеров Сиртиса, но из-за потерь и повреждений многие *Вархаммеры* были заменены Мехами других типов.

В 2990 году 6-ой Полк Защитников Андурие-на Дома Марика успешно провел несколько опасных атак против Дома Ляо на Алдерских высотах планеты Тенг, используя боевое копьё,

Производитель: СтарКорп Индастриес

Коммуникационная система: O/P 3000 COMSET

Система наведения и слежения: O/P 1500 ARB

собранное в основном из *Вархаммеров*. Победы Марика показали насколько мощным может быть *Вархаммер*, когда он должным образом поддержан в сражении. Их потери были минимальны, в то время как силы Дома Ляо решили коренным образом изменить стратегию, приведшую к повреждению их сил.

В 3021 году *Вархаммер* снова испытал себя в битвах, в которых участвовала рота Черной Вдовы Волчьих Драгун, служивших в то время Дому Штайнера. В том году Вульф послал Черных Вдов на планету Нью Уессекс, передовую базу и зону ожидания для нескольких полков Мехов Куриты. В знаменитых сражениях за Харлоус Вуд, *Вархаммер* Керенской возглавлял Черных Вдов в непрерывном, длившемся неделю сражении, растерзав два батальона 20-го полка Драконов Куриты, а затем ушли с планеты.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Вархаммер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 70

Боевая Ценность: 978

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7
Реактор:	280	16
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	18	8
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

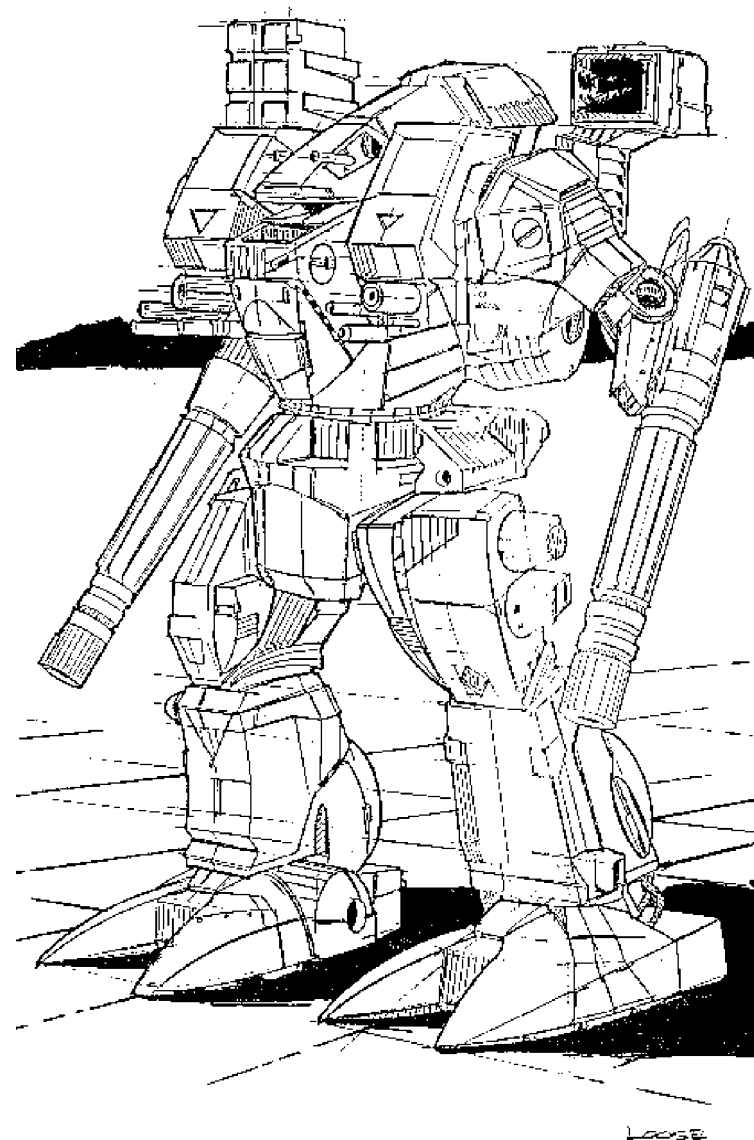
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	22	22
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	15	17
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	11	20
П/Л Нога	15	15

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
ППЧ	ЛР	3	7
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Малый лазер	ПТ	1	.5
Малый лазер	ЛТ	1	.5
Пулемет	ПТ	1	.5
Пулемет	ЛТ	1	.5
Заряды (Пулемет) 200	СТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1		2	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/5	10	



BL-7-KNT БЛЭК НАЙТ



Масса: 70 тонн

Шасси: Техникрон Стандарт

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

1 ППЧ Магна Хеллстар II

2 больших лазера Тронел III

4 средних лазера Тронел II

1 малый лазер Тронел I

Производитель: Конг Интерстеллар

Коммуникационная система: Тек БатлКом

Система наведения и слежения: Тек Тру-Трак

Обзор

Армия Звездной Лиги ввела *Блэк Найт* (черный рыцарь) на службу в 2578 году, дав ему роль командной боевой единицы роты или батальона. Тяжелая броня *Блэк Найта* делает его идеальным в качестве командного Меха передовой линии фронта, а богатый арсенал вооружения позволяет ему выполнять агрессивные боевые задания.

Коммуникационная система, изначально устанавливавшаяся на *Блэк Найте* была произведение искусства даже по меркам Звездной Лиги. Она способна была без усилий координировать действия всей роты и могла при необходимости объединить командные частоты всего полка. Поскольку компьютер системы наведения был непосредственно соединен с сенсорами *Блэк Найта*, бортовые компьютеры Меха имели возможность определить мишень до того, как она появится на линии видимости.

Сегодня Конг Интерстеллар использует доступный комплект электроники Тек. Хотя этот комплект менее продвинут по сравнению с первоначальной системой, он является лучшим из всех доступных для новых Мехов.

Возможности

Для обеспечения командира лучшей защитой, Конг изначально снабдил *Найта* более легкими шасси и броней, что позволило Меху не-

сти больше брони при меньшем тоннаже. Когда орбитальные комплексы, поставлявшие Конг Интерстеллар улучшенные конструктивные материалы, были уничтожены в 2802 году, компании пришлось выбирать между переработкой *Блэк Найта* или полным закрытием его сборочных линий. Слабеющее положение других мехов Конг, Остсол и Остскаут не оставило выбора, кроме как изменить дизайн *Найта*.

К счастью, риск компании оказался оправданным. Измененный *Блэк Найт* начал выпускаться в 2809 году, и спрос на Мех немедленно превысил предложение. BL7-KNT *Блэк Найт* несет на себе лишь 11 тонн брони, что несколько ниже нормы для 75-тонного меха. Этот небольшой недостаток компенсируется поистине восхитительной боевой мощностью, которую *Блэк Найт* предоставляет пилоту.

Основа арсенала меха — ППЧ Магна Хеллстар II, закрепленная на наружной стороне правой руки. Расположение оружия создает ощущение, что *Найт* несет в руке огромный меч, вспыхивающий на сотые доли секунды, требующихся для разряджения ППЧ.

В дополнение к Хеллстар присутствуют два больших лазера Тронел III, находящихся в левом и правом торсах. Это та же модель больших лазеров, которая имеется также на Остскауте, что позволяет легко обменивать запасные части между двумя Мехами.

Для ближнего боя *Блэк Найт* имеет четыре

средних лазера Тронел II, по одному в каждой руке и по одному в левом и правом торсах, и малый лазер Тронел I, прикрепленный к голове.

МехВоин, пилотирующий *Блэк Найт*, должен осторожно использовать вооружение меха, поскольку опасность перегрева высока, что для меха со столь высокой огневой мощностью нормальное явление.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

BL-7-KNT BLACK KNIGHT

Тип: **Блэк Найт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 75

Боевая Ценность: 1 106

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7,5
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	20	10
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	176	11

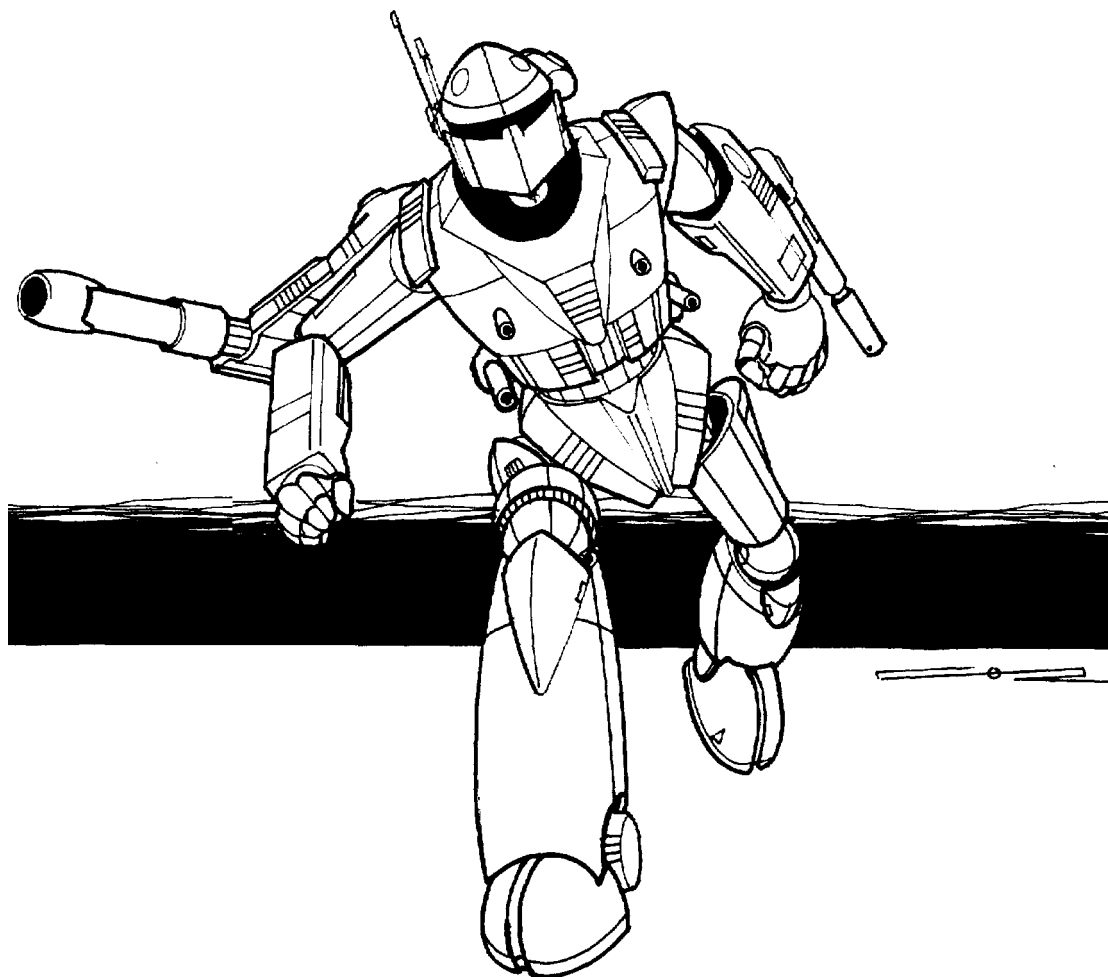
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	23	25
Центральный Торс (зад)		8
П/Л Торс	16	20
П/Л Торс (зад)		7
П/Л Рука	12	20
П/Л Нога	16	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
Большой лазер	ЛТ	2	5
Большой лазер	ПТ	2	5
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1		3	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/6	11	





Масса: 75 тонн

Шасси: FLS/HV-1

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет

Броня: Кемплар 5000

Вооружение:

2 больших лазера Танเดอร์болт А5М

5 средних лазера Дефианс В3М

1 огнемет Ковентри Вулкан

Производитель: Дефианс Индастриез
на Гесперус II

Коммуникационная система:

Фауст/Каллиоп FM-4

Система наведения и слежения: ТарХез Арес-7

Обзор

Флэшмен — один из наиболее недооцененных Мехов эры Звездной Лиги. Будучи по существу передвижной платформой высокотокового аккумулятора лазеров, он несет на борту в основном энергетическое вооружение, помимо которого в его голове вмонтирован противопехотный огнемет. Эта лазерная специализация делает *Флэшмена* независимым на поле, непривязанным к амуниционным поставкам. *Флэшмен* может сражаться с врагом до тех пор, пока пилот находится в сознании, что делает Мех очень популярной разработкой военных машин Звездной Лиги.

Из-за своей популярности и ограниченного числа выпущенных Мехов все имеющиеся сейчас FLS-7K начали свои действия на передних линиях фронта в период Первой Войны за Наследие. Фабричные комплексы Рено-Прайм, производителя *Флэшменов*, были уничтожены в 2796 году вместе с образцами, прототипами, запасными частями и чертежами. Будучи в постоянных поисках конкурентоспособных разработок, Дефианс Индастриез на Гесперус II получила копию чертежей *Флэшмена* всего лишь за неделю до уничтожения фабрики.

ДифГес незамедлительно переработали одну из своих незадействованных линий для производства *Флэшмена*. Хотя опустошение, принесенное Первой Войной за Наследие, зас-

тавило сильно изменить конструкцию Меха, инженеры Дефианс смогли оставить большинство огневой мощи Меха, которая была у него в тот момент, когда все его компоненты имелись в наличии.

Возможности

Впервые выпущенный в 2701 году, FLS-7K *Флэшмен* — тяжелый Мех, сконструированный для того, чтобы вести бои в независимости от снабжения амуницией.

Поскольку фабрики эпохи начавшейся после исчезновения Звездной Лиги не могли производить эстралегкие двигатели, позволявшие Мехам достигать скорости большинства средних Мехов, новый *Флэшмен* был снабжен менее мощным двигателем 300 Vlar, который уменьшил общую скорость конструкции. Несмотря на этот недостаток и нехватку прыжковых двигателей, *Флэшмен* остается достаточно подвижным для 75-тонного Меха.

FLS-7K вооружен двумя большими лазерами Танเดอร์болт А5М, вмонтированных в предплечья. Пять средних лазеров Дефианс В3М дополняют своих больших братьев. Они вмонтированы в правый и левый торсы. Также имеется оружие сзади, а над кокпитом пилота располагается огнемет Ковентри Вулкан.

Флэшмен наиболее полезен в составе фронтовых полков. В идеале, каждый штурмовой и каждый тяжеловооруженный полки должны

включать в себя *Флэшмена* для обеспечения огневой поддержки из энергетических орудий во время атак на хорошо обороняемые позиции или в обычном полевым сражении. Кроме того, Мех хорошо подходит для роли арьергарда, когда остальные Мехи копы уже использовали свои заряды.

Флэшмены часто играют роль «огневой бригады» в штурмовом копье. Во время наступления они располагаются немного позади, пытаясь обнаружить засады и создавая прикрывающий огонь для передних Мехов. Когда обороняющаяся сторона дрогнет, *Флэшмен* может выдвинуться вперед разбрызгивая огонь на своем пути, поскольку пилоту не нужно бояться взрыва бортовой амуниции. Если у обороняющейся стороны не остается резервов, эта тактика будет удачной, но если у врага будет подкрепление, то скорее всего *Флэшмен* будет уничтожен.

Необходимость в перезарядке сделала основные бои во время Войны за Наследие скорее внезапными атаками, чем боями. Если бы существовало больше таких Мехов, как FLS-7K, возможно было проведено большее количество настоящих боев.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

FLS-7K FLASHMAN

Тип: **Флэшман**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 75

Боевая Ценность: 1 192

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7,5
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	23	13
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	216	13,5

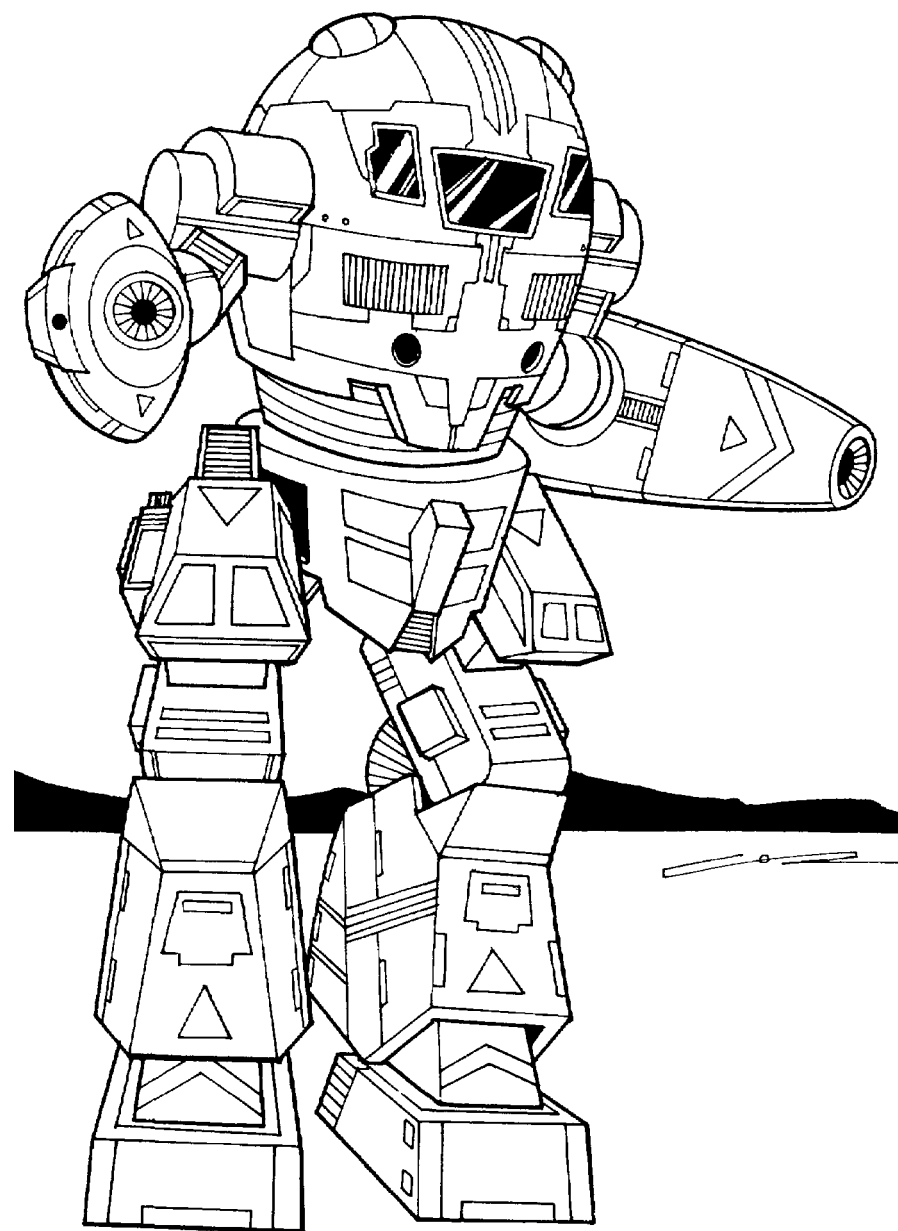
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	23	25
Центральный Торс (зад)		16
П/Л Торс	16	22
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	12	24
П/Л Нога	16	27

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПР	2	5
Большой лазер	ЛР	2	5
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛТ (R)	1	1
Огнемёт	Г	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	4/3/—		1	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/6	12	



MAD-3R МАРОДЕР

Масса: 75 тонн

Шасси: GM Мародер

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Краткий обзор

MAD-3R *Мародер* считают одним из самых эффективных существующих БатлМехов. Созданный GM в начале 2600-ых годов, его уникальный проект должен был стать предвестником нового поколения Мехов. Однако с падением Звездной Лиги, другие Мехи в серии *Мародера* так и остались на чертежной доске. Хотя сегодня *Мародер* распространенный Мех, многие из его узлов остаются уникальными.

Возможности

Созданный в качестве тяжелого атакующего/вспомогательного Меха, с добавлением сложного оборудования связи Далбан Микроникс, позволило *Мародеру* служить командирской машиной в зонах тяжелых сражений. Это продолжается до сих пор, *Мародеры* часто появляются в командных копиях.

Хотя двойное расположение ППЧ напоминает о более традиционных мехах типа *Райфлман* и *Вархаммер*, *Мародер* уникален - более подвижные шаровые соединения рук дают ему большую скорость поворота и более широкую зону стрельбы.

Броня Валиант Ламеллор - другая особенность *Мародера*. Менее массивная и более способна к рассеиванию тепла и кинетической энергии, чем другие типы брони, секрет ее изготовления был потерян. В настоящее время *Мародер* — один из немногих Мехов использующих ее.

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

2 ППЧ Магна Хеллстар

2 средних лазера Магна Mk II

1 АвтоПушка GM Уирлвинд

Производитель: Джeneral Моторс

Коммуникационная система: Далбан Микроникс

Система наведения и слежения: Далбан Хайрез

Поскольку разрушенные места заменяются обычной броней, некоторые *Мародеры* теперь напоминают металлические лоскутные одеяла.

ППЧ Магна Хеллстар, являющаяся основным оружием *Мародера*, это улучшенная разработка, достаточно компактная, чтобы поместиться в руке Меха и достаточно прочная, чтобы выдержать тяжелые удары рукопашного боя.

Вспомогательное оружие *Мародера*, АвтоПушка GM Уирлуинд, было добавлено практически при завершении проекта.

Сочленение орудия с шасси было ненадежным (см. ниже), и само орудие было довольно темпераментным, часто отказываясь работать в критические моменты.

Необычный профиль Меха делает это достаточно сложной целью, в отличие от других антропоморфных Мехов, но некоторые дефекты разработки иногда беспокоят пилотов *Мародера*. Хлипкое сочленение АвтоПушки и шасси — частая цель, так как успешное попадание выводит АвтоПушку из строя. То же самое относится к поворотному кольцу между шасси и креплением ног. Многие *Мародеры* сегодня несут наскоро установленную броню вокруг этих уязвимых зон. Другой источник проблем - система слежения Далбан ХайРез, расположенная в передней секции *Мародера*, сильно ограничивает поле зрения оператора. Однако эти проблемы сравнительно незначительны. *Мародер* остается мощным оружием поля боя.

В дополнение к своим командным возможностям, MAD-3R служит опасной машиной тяжелой атаки, превзойденной только Мехами типа *Сталкера* или *БатлМастера*. Способный разрывать на куски более легкие Мехи и биться врукопашную с более бронированными противниками, *Мародер* обычно разворачивается в тяжелых ударных подразделениях, наряду с *Вархаммерами* и *Тандерболтами*. Его ППЧ и АвтоПушка позволяют Меху установить дальнейшее огневое заграждение перед настоящей битвой.

Служба

После падения Звездной Лиги, *Мародер* нашел достаточно работы в адском хаосе Войн за Наследие. Этот распространенный, опасный Мех остается на службе у всех Наследных Государств.

Ранний пример использования Наследными Государствами *Мародеров* был в 2828 году, когда герцогиня Иза Ляо послала батальон Бартона 1-ого полка Бронекавалерии МакКаррона против Дома Марика на Пелла II. Батальон Бартона состоял из 90 *Мародеров*, объединенных с 18 *Вархаммерами*.

Этот эксперимент, равный тому, что герцогиня Ляо поместила все яйца в одну корзину (Дом Ляо обладал только несколькими сотнями *Мародеров* в то время, и подразделение Бартона представляла их большую часть), имел успех. *Мародеры* уничтожили более легкие Мехи, размещенные на их пути осажденными подразделениями Марика, по-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Мародер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 75

Боевая Ценность: 1 089

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7.5
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	16	6
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	184	11.5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	23	35
Центральный Торс (зад)		10
П/Л Торс	16	17
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	12	22
П/Л Нога	16	18

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
ППЧ	ЛР	3	7
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
АП/5	ПТ	4	8
Заряды (АП) 20	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

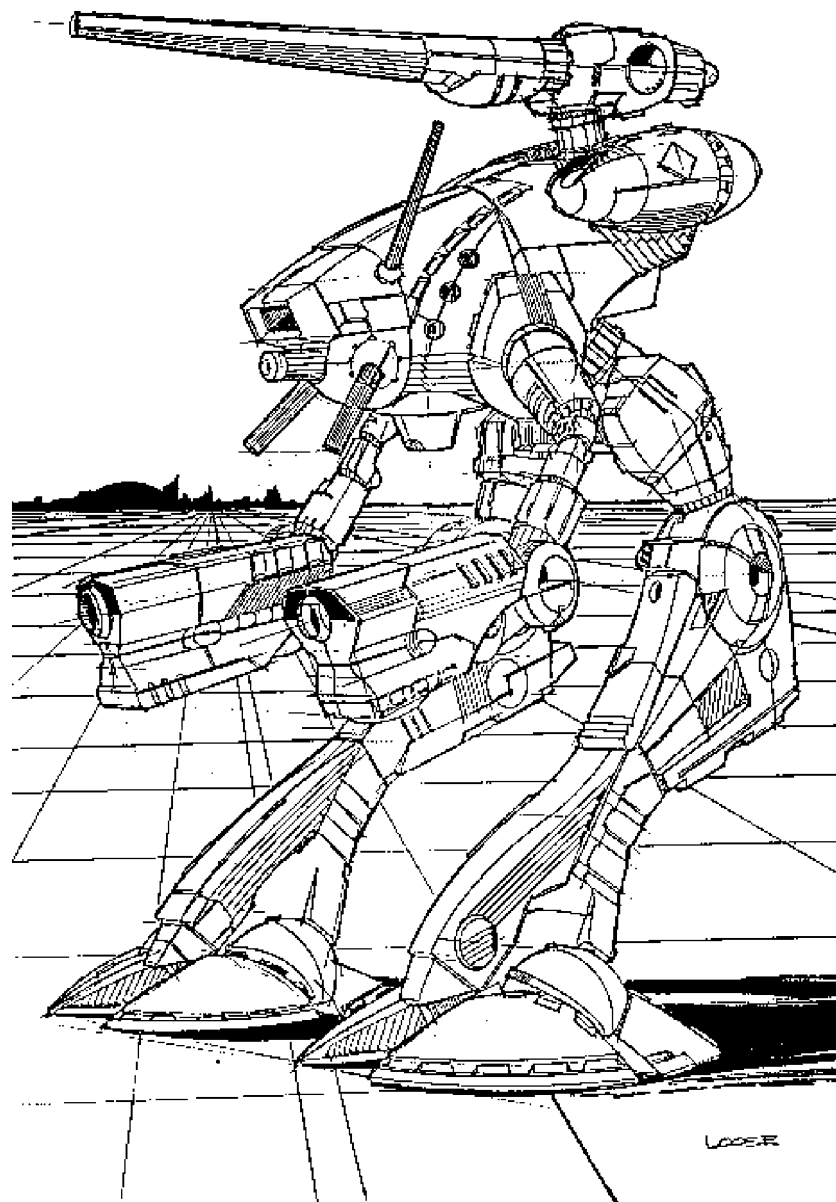
ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/2	2	Т

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/6	11	

теряв только четыре своих Меха.

Батальон Бартон продолжал действовать чрезвычайно успешно, пока силы Марика, отступившие на Грехам VI, не поймали их в ущелье около города Гийа. Понимая, что они наконец загнали ненавистного майора Бартон, войска Марика бросили против него два полных батальона *Арчеров* и *Райфлманов*. Неспособные сблизиться с Мехами противника, с зоной стрельбы, ограниченной каменными стенами и оснащенные проблемной системой Далбан, *Мародеры* Ляо отступили понеся существенный потери.

Понимая ценность своих *Мародеров* и безумие концентрации всех их в одном подразделении, герцогиня распределила потрепанных Мехов Бартон по другим полкам. Благородный эксперимент Изы Ляо уже не повторяется в таком масштабе, но не редко копы и роты имеют большое число *Мародеров*.



Масса: 75 тонн
Шасси: КалиЯма шасси
Реактор: Vlar 300
Крейсерская скорость: 43,2 км/ч
Максимальная скорость: 64,8 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: Валиант Ламеллор
Вооружение:
 1 АвтоПушка КалиЯма класса 10
 1 ракетная система КалиЯма Дет Блум
 2 средних лазера I.W.W.
 1 ракетная система ближнего действия I.W.W. класса 4

Производитель: КалиЯма Випонс Индастриез на Калидасе
Коммуникационная система: Ириан Оратор-5К
Система наведения и слежения: Васат Агрессор тип 5



Обзор

ON1-K *Орион* — древний БатлМех. Созданный Терранской Гегемонией в качестве по-настоящему первого тяжелого Меха, *Орион* действовал в роли грубой силы в главных боях в последние пять сотен лет. Даже в настоящее время *Орион* является грозным Мехом.

Первоначальная конструкция Меха была создана для обеспечения лидерства войск Гегемонии. Впервые появившись в 2570 году, *Орион* показал себя в кровавых Войнах за Воссоединение в Периферии. Первый *Орион*, модели 1-С, не имел в наличии ракет дальнего действия и использовал АвтоПушку класса 5, а не класса 10, как в современных моделях.

Возможности

Долгожительство *Ориона* явилось результатом простого, но в то же время эффективного расположения систем внутри просторного корпуса Меха. Техники любят работать с *Орионами*, удивляясь легкости, с которой они находят и заменяют неисправные системы.

Лига Свободных Миров — единственное из Наследных Государств, выпускающее *Орионы* в настоящий момент. Другие государства время от времени производят запчасти для своих *Орионов*.

АвтоПушка КалиЯма — своенравное орудие.

Каким-то мистическим образом система подачи амуниции АвтоПушки периодически отказывает. Еще большей загадкой является то, что если вместо положенных 20 зарядов в АвтоПушку загрузить 19, АвтоПушку не заклинит. Сама АвтоПушка расположена неудобно, ограничивая движение правой руки, и может вылететь из держателя, если по ней случайно ударить.

Ракетная система Дет Блум прикреплена на левом плече *Ориона*. Система выпускает 15 ракет дальнего радиуса действия очень плотной очередью, что эффективно и против наземных, и против воздушных транспортных средств. К сожалению, управляющие кабели установки расположены в узких областях плеча. Таким образом, плечо подвергается сильному нагреву и актуатор или ракетная система часто выключаются.

Другая ракетная система, Ириан Випонс Воркс класса 4, содержит четыре ствола, находящихся вокруг среднего лазера на левой руке. Стреляя ракетами ближнего радиуса действия, система несет с собой 25 зарядов. Вместо четырех отверстий вокруг среднего лазера, *Орион* имеет 6 таких отверстий, нижние два являются частью системы охлаждения, через которые сбрасывается излишнее количество тепла.

Защита у *Ориона* отличная. Он несет на себе 14,5 тон брони, что превышает количество брони на большинстве тяжелых Мехов. Центральный торс защищен лучше всего, задняя часть торса — менее всего. Броня в совокупности со

скоростью делает *Орион* грозным соперником.

Служба

БатлМех *Орион* имеет длинную и яркую историю боев, больших и малых. К примеру, в октябре 2779 года, Терра была освобождена от рук Стефана-Узурпатора. Генерал Керенский в своем *Орионе* защитного цвета завершил освобождение, пинком открыв ворота дворца. Все, кто был свидетелем этого, поняли судьбу Стефана и его семьи.

В 2787 году одним из первых действий Минору Куриты в роли «Первого Лорда Звездной Лиги» был фактический геноцид Эблара. После боя с гарнизоном Мехов Федерации Солнц, полк пилотов *Орионов* Куриты отравил единственный источник воды самого большого города планеты. Миллионы умерли.

Во время десятого боя за Лиранскую планету Гесперус II, *Орионы* играли главную роль в отступлении сил Куриты. Освободительные силы, ведомые командиром Катриной Штейнер, так быстро переместились из одного полушария на другое, что враг был застигнут врасплох.

Пятый полк Защитников Андуриена Лиги Свободных Миров практически полностью состояли из *Орионов*. Ветераны многих кампаний против Лиранского Содружества, они были теми немногими, кто никогда не раскрашивал свои мехи в зависимости от предстоящего боя. Они решили оставаться в пурпурной раскраске и заслужили прозвище «Охотники».

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Орион**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 75

Боевая Ценность: 1 069

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		7,5
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	232	14,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	23	36
Центральный Торс (зад)		10
П/Л Торс	16	22
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	12	24
П/Л Нога	16	32

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПТ	7	12
Заряды (АП) 20	ПТ	2	2
РДД 15	ЛТ	3	7
Заряды(РДД)16	ЛТ	2	2
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
РБД 4	ЛТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ЛТ	1	1

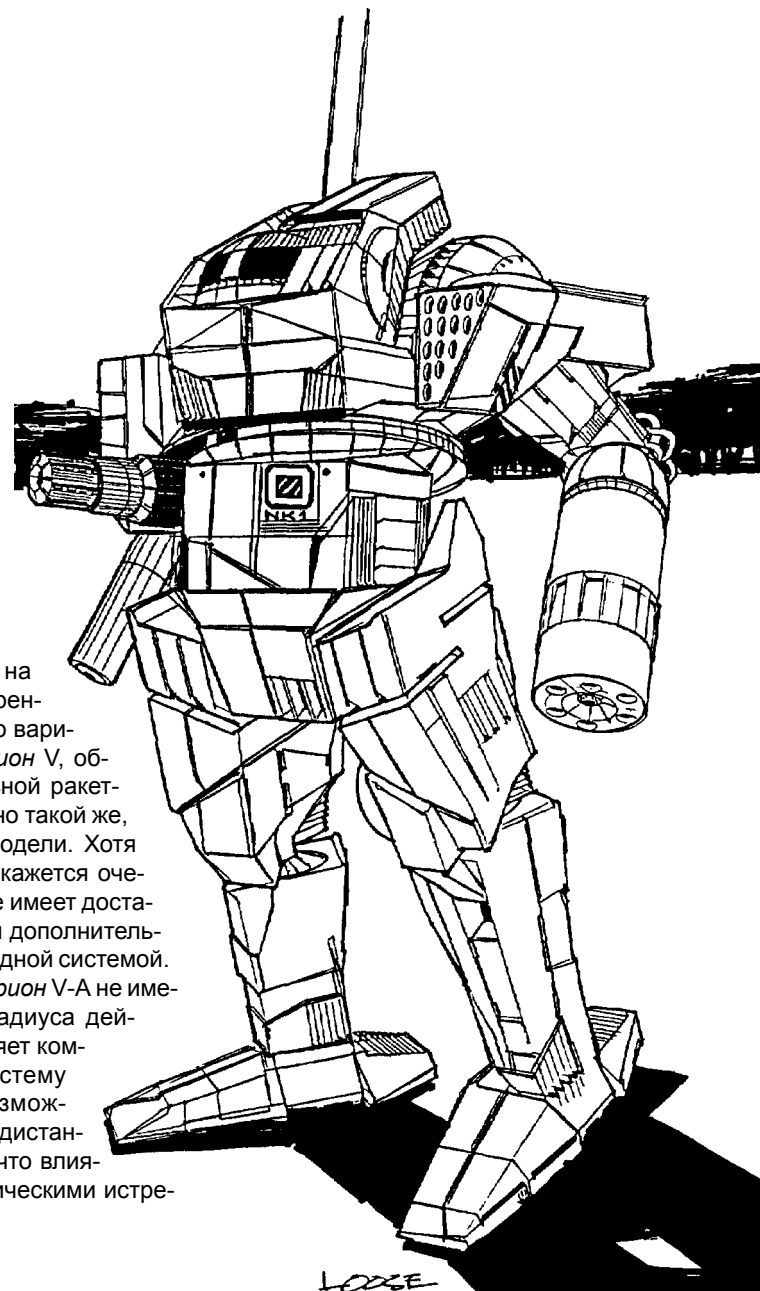
BATTLEFORCE 2

ПД повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/1	2	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
6/6	11	нро	

Варианты

Поскольку *Орион* пребывает на службе уже многие годы, во Внутренней Сфере имеется множество его вариаций. Вариант, известный как *Орион V*, обладает еще одной четырехствольной ракетной установкой в правой руке, точно такой же, как на левой руке стандартной модели. Хотя на первый взгляд это изменение кажется очевидным, компьютерная система не имеет достаточной мощности для совершения дополнительных вычислений, требуемых еще одной системой.

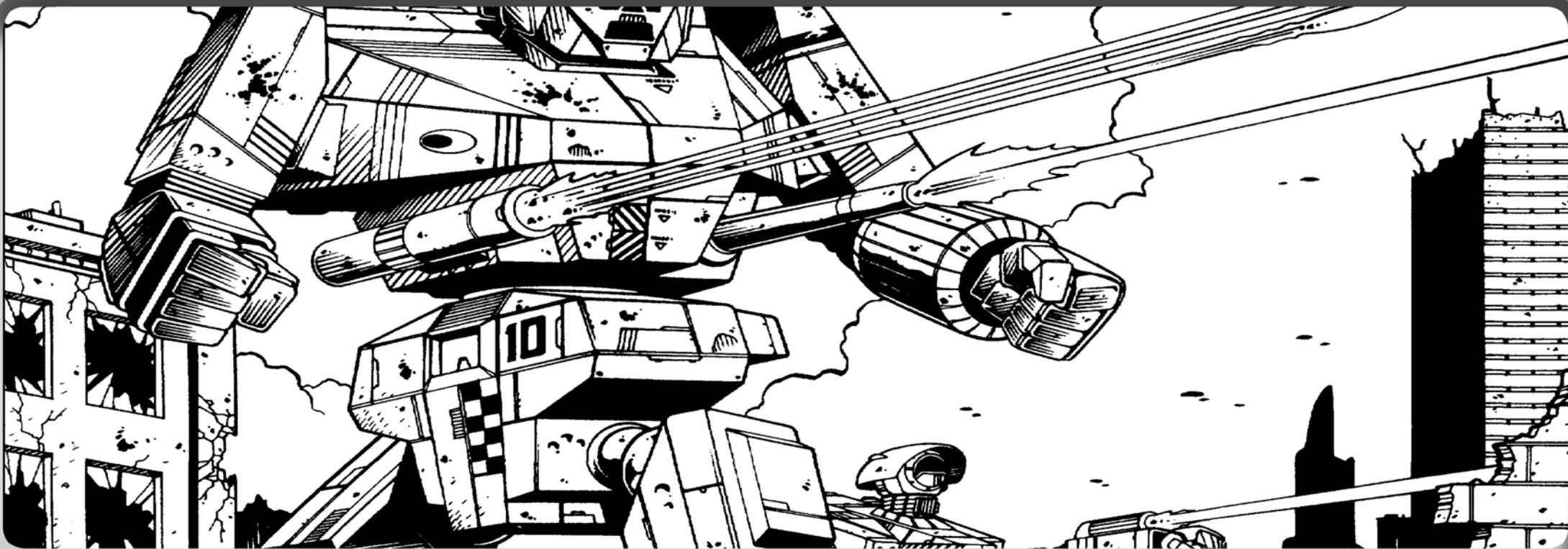
Для решения этой проблемы *Орион V-A* не имеет ракетной системы дальнего радиуса действия. Хотя это изменение позволяет компьютеру обслуживать вторую систему ближнего радиуса действия, возможность Меха сражаться на дальних дистанциях очень сильно уменьшается, что влияет на исход сражений с аэрокосмическими истребителями не в пользу *Ориона*.



ШТУРМОВЫЕ МЕХИ

Штурмовые Мехи, весом от 80 до 100, являются королями полей сражений 31-ого столетия. Эти чудовища настолько грозные, что один штурмовой Мех часто равен целому копыю более легких Мехов. Хорошо спроектированный штурмовой Мех противников не боится, а его физические атаки могут сокрушить любую цель.

Поскольку многие штурмовые Мехи были уничтожены в яростных боях первых Наследных Войн, они достаточно редки в 3025 году, и многие командиры придерживаются их только для решающих столкновений.





Масса: 80 тонн
Шасси: Техникрон тип G
Реактор: Pitban 240
Крейсерская скорость: 35.4 км/ч
Максимальная скорость: 51.2 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет

Обзор

AWS-8Q *Авесом* (устрашающий) — одна из наиболее опасных машин на полях битв Наследных Войн. Построенная Техникрон Мануфактуринг Конгломератом в 2665 году по лицензии Звездной Лиги, она вскоре стала популярным штурмовым Мехом во многих полковых штурмовых копиях. Основанный на проекте STR-2C *Страйкер*, первого штурмового Меха, Авесом вскоре заменил эту стареющую машину в качестве основного тяжелого штурмового Меха почти во всех Наследных Государствах. Сегодня STR-2C *Страйкера* почти невозможно увидеть во фронтовых полках.

Авесом широко используется как штурмовая машина основного прорыва. Штурмовые копия с Авесом посылают, чтобы уничтожить точку во вражеской обороне, позволяя следующим за ними подразделениям использовать брешь. Авесом также используется в обороне, где он обычно ответственен за наиболее угрожающие или важные участки периметра.

Возможности

Замеченные приближающимися в боевом порядке, эти Мехи вселяют страх в сердца даже закаленных МехВоинов. Разработанный для битв на большой дистанции против тяжелых Мехов противника, *Авесом* хорошо выполняет свое предназначение. Три ППЧ Креусс могут сильно повредить или уничтожить многих про-

Броня: Дюраллекс Хэви Спешл
Вооружение:
3 Проекторных Пушки Частиц Креусс
1 Малый лазер Диверс Оптик тип 10
Производитель: Техникрон Мануфактуринг

Коммуникационная система: Гаррет T19-G
Система наведения и слежения: Динатек 2780

тивостоящих БатлМехов одним залпом (обычно стреляя двумя-тремя последовательными залпами, чтобы уменьшить проблему нагрева). Установленный в голове малый лазер и тяжелый боевой кулак левой руки могут нанести тяжелые повреждения на малой дистанции, где ППЧ менее эффективно.

Авесом также хорошо переносит повреждения. Его полная броня крепче, чем у любого другого Меха, включая *БатлМастер*. Поскольку он может противостоять даже большим повреждениям, чем может нанести, *Авесом* является непревзойденным в наступательных и оборонительных операциях. Когда они сосредоточены в штурмовых копиях с прикрывающими разведывательными подразделениями и хорошей разведкой о вражеских намерениях, эти Мехи — доминирующий фактор на большинстве полей сражений. МехВоины во всех Наследных Государствах считают, что «единственная защита против *Авесом*а — другой *Авесом*».

Чтобы достичь превосходных наступательных и оборонных возможностей *Авесом*, его конструкторы пожертвовали маневренностью. Со своей тяжелой внутренней структурой, *Авесом* медлителен и не может отреагировать на атаки с тыла, как БатлМехи с большим числом оружия. Он также восприимчив к повреждению своих ног, что легко может его обездвижить или заставить его опрокинуться.

Авесом эффективен, когда используется для

целей, которые его конструкторы имели в виду. Однако, если с Мехом не справляются или плохо защищают от атакующих с флангов вражеских отрядов, он не сможет отогнать достаточно быстро легких Мехов, чтобы не быть окруженным.

Служба

В конце 2928 года, два штурмовых копия Пятой Бригады Фузилеров Ориенте Дома Марика провели рейд на ремонтные верфи Мехов и склады планеты Солярис. Экипированные шестью штурмовыми Мехами *Авесом* и двумя разведывательными Мехами Джавелин, эти солдаты Марика успешно опрокинули слабую оборону, собранную специальным копьем поврежденных и едва двигающихся Мехов Штайнера. С четырьмя *Авесом*ами начеку и остальными рейдерами расстреливающими, все что движется, Пятая Бригада смогла уйти с большой добычей припасов и запасных частей прежде, чем защитники позвали подкрепление. Рейд был одним из самых успешных когда-либо проводимых силами Дома Марика.

В Третьей Битве за Херроус Сан в июле 3002 года, штурмовые копия *Авесом*ов Тяжелой Гвардии Дэвиона столкнулись с обороняющимися копиями Восьмого полка Меча Света и Четвертого Гусар Прозерпины Дома Куриты. При последовавшей атаке, Тяжелая Гвардия опрокинула передовые позиции защитников, но не была поддержана следовавшими за ними войсками, состоящими из Мехов наемных Илликианских Улан. Под

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Авесом**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	240	11,5
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	28	18
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	240	15

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	30
Центральный Торс (зад)		19
П/Л Торс	17	24
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	13	24
П/Л Нога	17	33

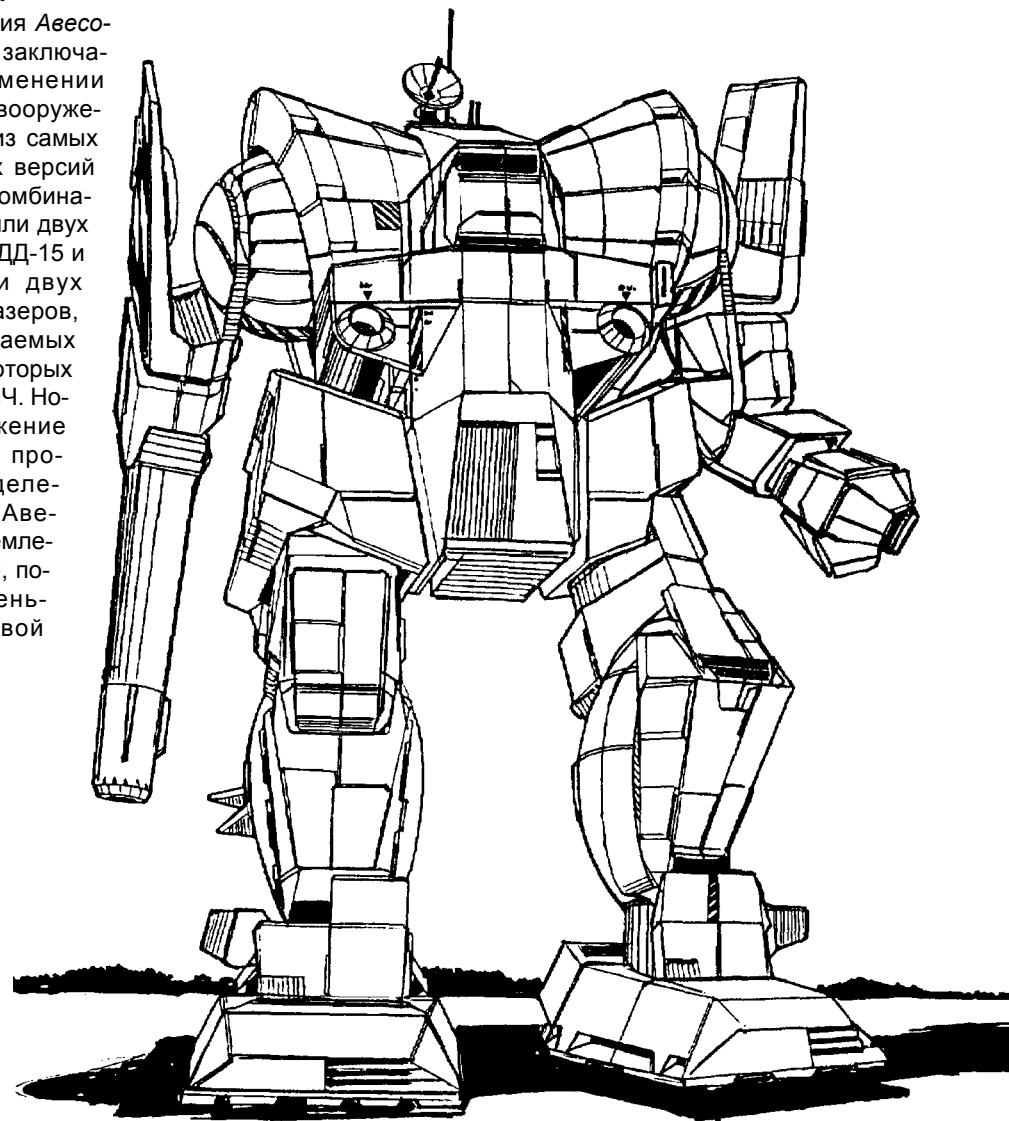
Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
ППЧ	ПТ	3	7
ППЧ	ЛТ	3	7
Малый лазер	Г	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3	4/3/3	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
6/6	14		

Варианты

Изменения Авесома обычно заключаются в изменении комплекта вооружения. Одна из самых популярных версий состоит в комбинации одной или двух установок РДД-15 и одного или двух больших лазеров, устанавливаемых вместо некоторых или всех ППЧ. Новое вооружение уменьшает проблему выделения тепла Авесом до приемлемого уровня, почти не уменьшая огневой мощи.



CGR-1A1 ЧАРДЖЕР

Масса: 80 тонн
Шасси: Уэллс 990
Реактор: LTV 400
Крейсерская скорость: 54.0 км/ч
Максимальная скорость: 86.4 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет

Броня: Дюраллекс Хэви
Вооружение:
5 малых лазеров Магна марк I
Производитель: Уэллс Технолоджис

Коммуникационная система: Тек БатлКом
Система наведения и слежения: Далбан Хайрез



Обзор

CGR-1A1 *Чарджер* (таран) – особый Мех, его тяжелое шасси хорошо бронировано, но фактически не вооружено. Массивный двигатель предоставляет ему очень высокую скорость, но занимает чрезмерное количество пространства. Причина этих парадоксов находится в первоначальных целях создания *Чарджера*. CGR-1A1 должен был стать тяжелым разведчиком, который мог войти в хорошо защищенные области, где, возможно, будет поврежден, но все же сможет уйти на высокой скорости.

Уэллс Технолоджис построила *Чарджера* в 2665 году, объединив тяжелую броню Дюралекс с малыми лазерами Магна, которые в версии Марк I не способны повредить что-либо, кроме пехоты и легко бронированных машин, но эта неполноценность была намеренной. Она предназначена, чтобы не позволить пилотам *Чарджеров* вступать в долгие перестрелки, поскольку его функция состоит в получении данных, которые необходимо получить быстро.

Хотя проект сильно критиковался, остается факт, что Уэллс Технолоджис построила больше тысячи *Чарджеров*, и почти пять сотен из них остались в рабочем состоянии на сегодня.

Возможности

В то время как игрушечный лазерный массив *Чарджера* почти смешон, его броня Дюрал-

лекс смеха не вызывает, давая Меху достаточной защиты, чтобы пережить прямое попадание из автопушки тип 20. Однако даже его исключительная броня, не обеспечивая безопасности пилота, который обнаружит себя в жесткой битве. Пилот *Чарджера*, который слишком сблизится с врагом или будет пойман превосходящим числом, будет расстрелян, как неспособный к защите.

Хотя планировавшийся в качестве высокоскоростного разведывательного Меха, проект *Чарджер* в итоге не удался. Однако, поскольку *Чарджер* слывет надежным Мехом с низкими эксплуатационными расходами, он продолжает играть полезную роль машины ближнего боя против *Уоспов*, *Стингеров* и *Мехов*, чье основное вооружение было разрушено. Если их рядом достаточно, *Чарджер* легко может разорвать на части *Уоспа*, *Стингера*, *Феникс Хока* или подобного им Меха.

Служба

Передача *Чарджера* для разведывательных операций не была успешной, и Звездная Лига первоначально хотела отказаться от его использования. Однако, начало Войн за Наследие и период драматического исчезновения технологий, заставили принять *Чарджера* на вооружение.

Эффективный против пехоты и легких бронемашин, *Чарджер* используется в тылу и на

гарнизонных обязанностях на низко-технических мирах. Его использование на поле битвы было ограничено, хотя *Чарджеры* иногда видели бои в жестких стычках на границе Ляо-Марик.

В начале 3023 года, *Чарджеры* Дома Ляо сражались против Дома Штайнера на Чара, важном индустриальном мире. Ляо развернули *Чарджеры* в качестве разведчиков из-за недостатка *Уоспов* и *Стингеров*, которые традиционно исполняют эту роль. Им противостояли тяжелые Мехи с легкими разведчиками. Хотя и более медленные, *Чарджеры* отлично провели атаку на легкие разведывательные Мехи, их броня выдерживала лазерный огонь, пока они не сблизились для рукопашного боя.

Когда потери разведчиков начали расти, коммандиры Штайнера развернули *Гриффонов* и *Волверинов*, чтобы уничтожить *Чарджеров* Ляо после заманивания их в Сурины Велли. Окруженные со всех сторон превосходящей огневой мощью, *Чарджеры* были неспособны ответить огнем или использовать свою большую массу, чтобы атаковать врага. Они отступили из долины, оставив там больше двух третей своих сил. Потери нанесли вред разведывательным операциям Ляо для остальной части кампании, вынудив силы Ляо в итоге уйти с планеты.

Другие миссии с использованием *Чарджеров*, особенно против не БатлМехов, были более успешны. Операциям Дэвиона против поддержанных Куритой партизан на Галатеи III очень помо-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

CGR-1A1 CHARGER

Тип: **Чарджер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	400	52,5
ПД ходьбы:	5	
ПД бега:	8	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	10	0
Гирископ:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	25
Центральный Торс (зад)		6
П/Л Торс	17	20
П/Л Торс (зад)		5
П/Л Рука	13	15
П/Л Нога	17	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Малый лазер	Г	1	0,5
Малый лазер	ПТ	1	0,5
Малый лазер	ПР	1	0,5
Малый лазер	ЛТ	1	0,5
Малый лазер	ЛР	1	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5	3/—/—		—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
4/6	8			

гали *Чарджеры* Илликианских Улан. Они были очень эффективны против повстанцев в дремучих лесах, где обычное оружие Меха было неэффективным.

Пехота и ховеры партизан были полезны против изолированных сооружений Дэвиона и населенных центров, но оказались менее ценными в сражениях с *Чарджерами*, которые игнорировали все кроме наиболее тяжелого их оружия. Поддержанные воздушными ударами и легкими разведывательными Меха, *Чарджеры* были способны вычистить планету от мятежников за четыре недели, хотя планировщики Дэвиона ожидали расширенную кампанию в шесть месяцев.

Несмотря на все это, *Чарджер* вообще считают неудачным, и его использование на полях сражений остается чрезвычайно ограниченным. Быстрый, тяжело бронированный, но легко вооруженный Мех был экспериментом, время которого не пришло.

Варианты

Попытки Дома Ляо модифицировать *Чарджера* после катастрофы на Чаре имели ограниченный успех. Они заменили малые лазеры типа Марк I двумя средними лазерами и добавили один большой лазер ценою снятия брони. Этот вариант легко перегревался, а удаление брони уменьшило его защиту. Но все же это быстрый Мех, и его можно увидеть на службе.

Другие дома, включая Куриту и Дэвиона, не видят в *Чарджере* достаточно потенциала, чтобы оправдать любой экспериментальный проект или расход ценных ресурсов.



Масса: 80 тонн
Шасси: Nenninson 40
Реактор: Pitban 320
Крейсерская скорость: 54,8 км/ч
Максимальная скорость: 76,2 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Прыжковые способности: нет

Броня: СтарСлаб/3
Вооружение:
 1 ППЧ Рэнд-10
 2 10-трубная установка РДД Холли
 2 пулемета Рамси
Производитель: Бригадир Корпорейшн

Коммуникационная система: Гаррет 600
Система наведения и слежения:
 Гаррет 1



Обзор

Успех Бригадир Корпорейшн со своим БатлМехом *Скорпион* – первым четырехногим Мехом, вызвал создание четырехногого *Голиафа*. Этот Мех массивен, его вес составляет 80 тонн. Некоторые из ранних технических трудностей четырехногого Меха, ко времени создания *Голиафа*, были уже преодолены. Перемещение ног было скоординировано через нейрошлем, и Мех был упрощен, чтобы нести большее количество брони.

Доктор Харрисон, создатель четырехногих Мехов, считал, что такие Мехи возвестили бы о новой эре войны БатлМехов. К сожалению, Звездная Лига не согласилась с ним. Однако, Бригадир Корпорейшн сумела продать нескольких *Голиафов*, большинство которых было размещено на Периферии, где обычно тестировались Мехи.

Голиаф хорошо выступил, и Звездная Лига начала проявлять интерес к нему незадолго до своего падения и началом Первой Войны за Наследие. Немногие функционирующие *Голиафы* быстро стали собственностью их пилотов, и только горстка все еще эксплуатируется сегодня.

Возможности

В отличие от раннего *Скорпиона*, *Голиаф* имеет больше огневой мощи и брони. Также изменена кабина, добавив комфорта МехВои-

ну. Системы вооружения центрированы вокруг системы ППЧ Рэнд, установленной на башенно-подобной голове. Система Рэнд имеет средние характеристики, но хорошо сочетается с приборами слежения и наведения Гаррет.

ППЧ поддерживают две установленных в торсе установки РДД Холли. Вместе с возможностью стрельбы с изменяемой высоты четырехногого Меха, эта система дает ему очень большую дальность в битве. *Голиафы* могут нести двенадцать залпов ракет дальнего действия. Нехватка боеприпасов иногда означало разницу между победой и поражением.

Для противопехотной поддержки, Мех несет сдвоенный пулемет Рэмси, закрепленный в центральном торсе. Хотя система Рэмси часто заклинивает и перегревается, она наиболее внушительна, особенно когда оружие нацелено почти прямо вниз, чтобы атаковать пехоту, пытающуюся достать Меха снизу.

Броня *Голиафа* очень внушительна, создана из лучших материалов, которые могла предложить Звездная Лига. Неся больше 18 тонн брони, этот Мех не может быстро или легко быть разоружен в битве.

Из-за ненадежного центра тяжести, *Голиаф* не может двигаться, если одна из его ног заблокирована. Это - фатальная слабость, поскольку повреждение ноги является обычным на полях сражений Войн за Наследие. Неподвижный *Голиаф* становится простой 80-тонной

мишенью.

Бригадир обучала собственных пилотов для программы *Голиаф*, и многие их наследники все еще пилотируют тех же самых Мехов. Многие полагают, что *Голиаф* является лучшим оборудованием, произведенным фирмой.

Служба

Из-за ограниченного числа *Голиафов*, они почти никогда не работают друг с другом. Однако *Голиаф* участвовал в нескольких сражениях по всей Внутренней Сфере.

Примером может служить сражение за Сириус между Домом Марика и Домом Ляо в 2901 году. Горячие равнины этого мира стали испытанием для многого оборудования, в том числе и *Голиафа*. Атакующее копьё Каннери Милиции Марика, в которое входил *Голиаф*, столкнулись с несколькими большими Мехами в течение тылового рейда. *Голиаф* смог вывести из строя *БатлМастера* и двух *Шэдоу Хоков*, бывших главными защитниками командного пункта. Яростным движением копьё убило многих на командном пункте, и в течение двух дней, весь передний край Ляо отодвинулся почти на 40 километров.

Рейд Дома Куриты на планету Райд по штайнеровской границе в 2950 году привел к единственному зарегистрированному бою *Голиафа* против *Голиафа*. Эти два *Голиафа* сражались почти час, пока Мех Штайнера, наконец, не сокрушил отступавшего Меха Куриты. Естественно, силы

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Голиаф**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	320	22,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	17	7
Гироскоп:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	223	14,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	30
Центральный Торс (зад)		19
П/Л Торс	17	20
П/Л Торс (зад)		13
П/Л Рука	13	24
П/Л Нога	17	30

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПТ	3	7
РДД 10	ПТ	2	5
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 24	ЦТ	2	2
Пулемет	ПТ	1	0,5
Пулемет	ЛТ	1	0,5
Заряды (Пул) 200	ЛТ	1	1

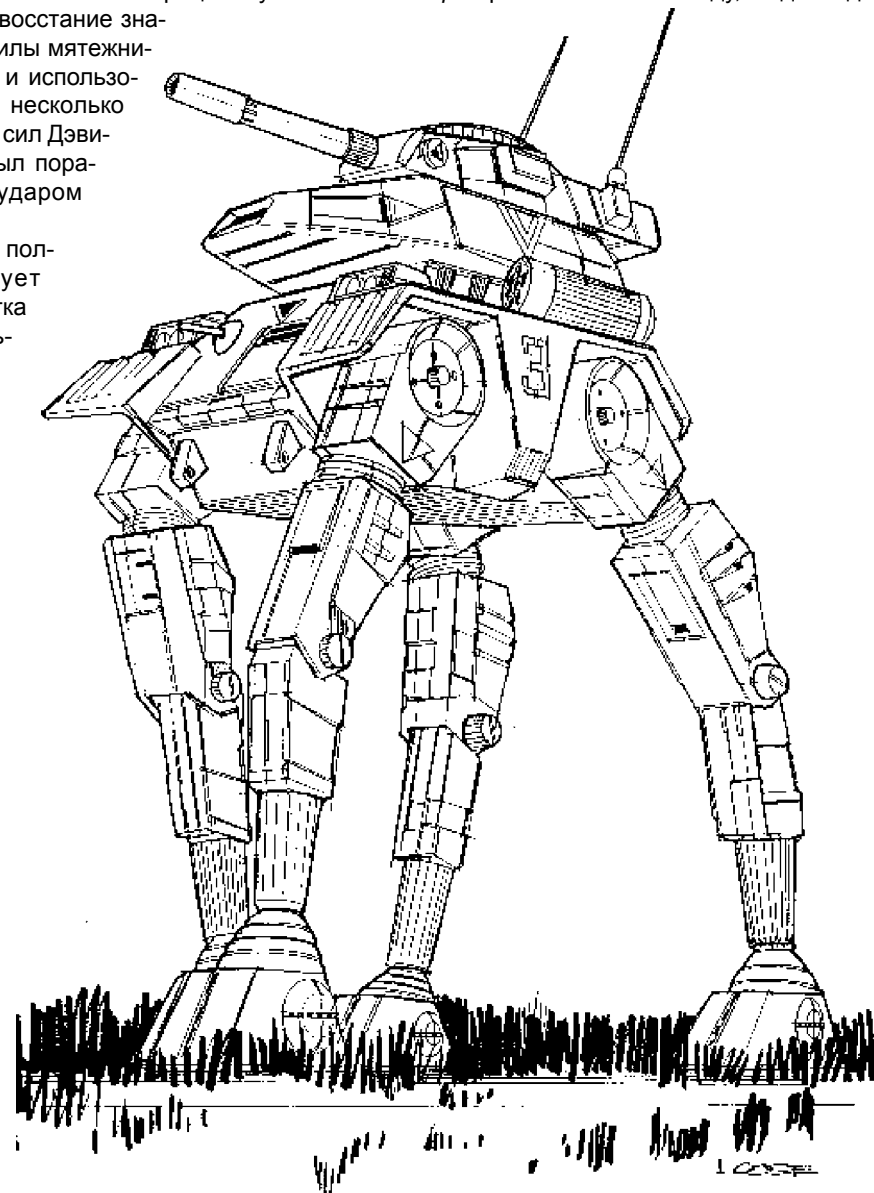
BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/2	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
6/6	12	нро	

Штайнера разобрали поврежденного *Голиафа* на запчасти, которые иначе почти невозможно достать.

Последняя известная большая операция с участием *Голиафа* произошло в 3003 году, когда Федерация Солнца подавила восстание знати на планете Цанна. Силы мятежников захватили *Голиафа* и использовали его, чтобы отбить несколько атак разведывательных сил Дэвиона. В конце *Голиаф* был поражен сокрушительным ударом по кокпиту Меха.

В настоящее время полностью функционирует только небольшая горстка *Голиафов*. Из них, большая часть находится в руках Дома Штайнера.





Масса: 80 тонн
Шасси: Эрчверкс VOL
Реактор: Pitban 320
Крейсерская скорость: 43.2 км/ч
Максимальная скорость: 64.8 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет

Броня: Дюраллекс Хэви Спешл
Вооружение:
 2 Донал ППЧ
 2 4-х пакетные установки РБД Холли
Производитель: Эрчверкс Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Колмакс-025
Система наведения и слежения:
 Инстатрак марк XV

Обзор

Впервые показанный в 2572 году фирмой Мальтекс, в качестве замены *Вархаммера*, THG-10E *Таг* (головорез) превосходно выполнил роль универсального штурмового Меха. Используя принцип «лучшая защита это нападение» в качестве основы проекта, разработчики сохранили огневую мощь *Вархаммера*, увеличив бронезащиту нового БатлМеха. Мальтекс производила *Тагов* до 2835 года, когда их основной завод был разрушен. С того времени Эрчверкс продолжила производство по лицензии Мальтекс.

Эрчверкс не позволила деградацией технологий во Внутренней Сфере после эры Звездной Лиги навредить *Тагу*. Разработчики Эрчверкс заменили оригинальные специальные контейнеры хранения боеприпасов на обычные боеприпасов и установили больше брони; они также заменили легковесную броню, ранее используемую на *Таге* и других Мехах, броней обычной для всех армий Внутренней Сферы. Результатом стал Мех не менее эффективный в битве, хотя пилот значительно меньше защищен от взрыва боеприпасом Меха или возможности свариться от перегрева.

Возможности

Таг является впечатляющим проектом, выдержавшим превратности битв. Радиаторы по-

зволяют ему выдерживать долгую стрельбу из двух ППЧ, а достаточное количество брони – выдержать любой ответный огонь. Если враг сблизится с *Тагом*, пилот может встретить его огнем двух РБД или разрушить противника сокрушительной физической атакой.

Вообще пилоты *Тагов* сначала остаются на дальней дистанции для поддержки своего копия и стрельбы по врагу из двух ППЧ Донал, смонтированных по одному в каждой руке Меха. С превосходной защитой, обеспеченной 14 тоннами брони Дюраллекс, *Таг* может вынести все, кроме очень концентрированного огня с дальней дистанции.

После минуты обстрела с большого расстояния, пилоты *Тагов* часто сближаются с поврежденным врагом. Надежная установка ракет ближнего действия Холли вступает в действие в ближнем бою, шквал боеголовок попадает в дыры в броне, сделанные предшествующими выстрелами. Специальные раздвигающиеся крышки на боковых торсах *Тага* защищают установки, когда они не используются, что может быть сюрпризом для врага, не знакомого с проектом.

Поскольку они строились последними, эти БатлМехи видели почти непрекращающиеся битвы. Оригинальное оборудование *Тага* могло быть заменено за эти годы, так как части изнашивались без ремонта или полностью уничтожены. Техники могли модифицировать зап-

части для *Вархаммера*, чтобы отремонтировать оружие *Тага*. Современные *Таги* строятся с этими частями, исключая потребность в крупных полевых модификациях, чтобы подогнать оружие к новому месту установки.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Tar**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

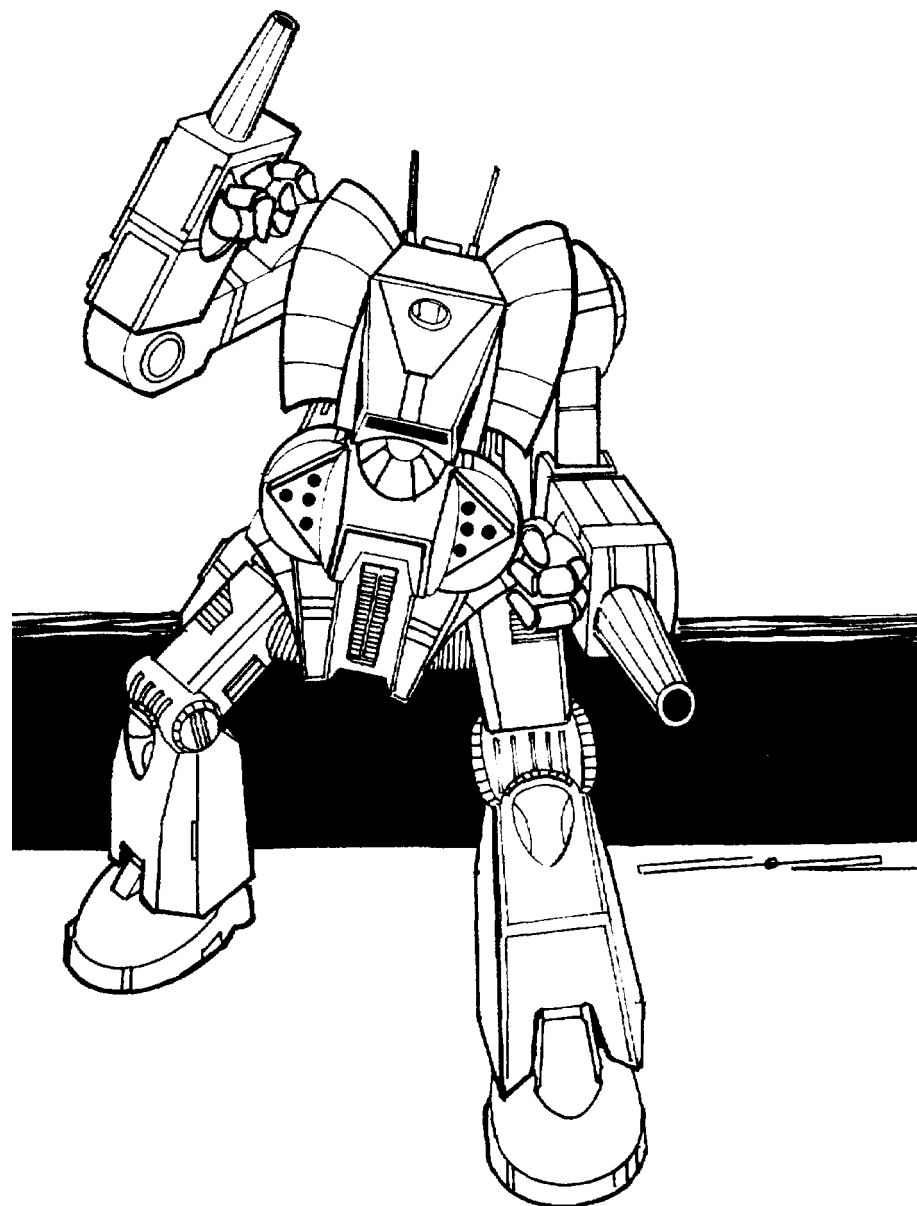
		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	320	22,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	19	9
Гирискон:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	232	14,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	33
Центральный Торс (зад)		10
П/Л Торс	17	24
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	13	25
П/Л Нога	17	33

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
ППЧ	ЛР	3	7
РБД 4	ПТ	1	2
РБД 4	ЛТ	1	2
Заряды (РБД)25	ПТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/3/2	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
6/6	12		





Масса: 80 тонн
Шасси: ХилдКо тип V
Реактор: 320 Pitban
Крейсерская скорость: 43.2 км/ч
Максимальная скорость: 64.8 км/ч
Прыжковые двигатели:
 ХилдКо модель 12

Прыжковые способности: 120 метров
Броня: Дюраллекс Хэви
Вооружение:
 1 АвтоПушка/20 Понтиак 100
 2 Средних лазера Соренштейн V
 1 4-х пакетная установка РБД Холли
Производитель: ХилдКо Интерпланетари

Коммуникационная система: Опус III Хайбим
Система наведения и слежения: МаЛандрай 34

Обзор

Созданный по контракту с Силами Обороны Звездной Лиги в 2510 году VTR-9B *Виктор* (победитель) безупречно служил Мехом поддержки, ранние модели несли изощренный набор противопехотного оружия, включая огнемет и пулемет, которые были позднее удалены, так как они вызвали серьезные проблемы с перегревом. Также оригинальная систем слежения *Виктора* Стандус 20 была заменена на всех Мехах, кроме первых прототипов, потому что она часто указывала на «призрачные» цели.

НилдКо Интерпланетари собирала этого Меха на трех своих заводах, и все они были разрушены в течении Первой Войны за Наследие. Из примерно тысячи выпущенных *Викторов*, многие исчезли вместе с генералом Керенским и Силами Обороны Звездной Лиги, и еще больше было разрушено в жестоких битвах Первой Войны за Наследие.

Возможности

В отличие от большинства штурмовых Мехов, *Виктор* имеет возможность прыгать. Поскольку большинство МехВоинов не ожидает что штурмовой Мех смоет прыгнуть, прыжковые ускорители *Виктора* дает ему возможность неприятно удивить врага. Автопушка *Виктора*, Понтиак 100, обеспечивает превосходную огневую мощь на средней дистанции, хотя неко-

торые модели имеют проблемы с системой перезарядки.

На левой руке *Виктора* установлено основное оружие ближнего боя, сдвоенный средний лазер Соренштейн V. Установка РБД Холли, предназначенная для ближней огневой поддержки, дополняет лазеры.

Служба

Во время Первой Войны за Наследие, *Виктор* был желанным трофеем. Когда Дом Дэвиона уничтожил полк Артерсонской Темной Кавалерии Дома Курицы в нескольких пограничных битвах, многие подбитые *Викторы* этого подразделения, стали собственностью оккупационных войск Дэвиона.

Знаменитые Гусары Авалона Дома Дэвиона с выгодой использовали своих *Викторов* против сил Дома Ляо в горах планет Цанна, Вей и Редфилд. Способные к прыжкам *Викторы* оказались более опасными для врага в некоторых ситуациях, чем тяжеловооруженные *БатлМастеры*, и до сих пор некоторые пилоты и офицеры Гусар предпочитают *Виктор* его лучше вооруженному кузену. Гусары Авалона также хорошо действовали против сил *Уоспов* и *Локустов* Дома Ляо на планете Райт в 3012 году. Атакующее копьё Гусар, состоящее из нескольких *Викторов*, столкнулось с двумя разведывательными копьями Ляо и превратило их в хлам комбинацией прыжковых атак и огня

автопушек. «Головорезы Макги» также использовали *Викторов* в сражениях за планету Сук. Несколько месяцев битв уменьшили число функционирующих *Викторов*, но Мехи участвовали больше чем в одном сражении.

В нескольких стычках между силами Дома Марика и Дома Ляо, у *Виктора* обнаружилось несколько небольших слабостей. В 3001 году, в битве за город Шул на планете Беренсон, несколько *Викторов*, приписанных к Регуланским Гусарам Марика, были повреждены в ближнем бою, потому что испытывали недостаток в оружии ближнего боя. Несколько больше были сокрушены взводами тяжеловооруженной пехоты в Шул, потому что Мехи не были оборудованы противопехотным оружием.

Варианты

Несколько ранних моделей *Виктора* было замечено в последнее время. Самая известная, VTR-9A, имеет немного меньше брони на торсе, но располагает двумя огнеметами и пулеметом. Модифицированный *Виктор*, с установкой РБД-6 Холли, появился в армии Лиранского Содружества.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

VTR-9B VICTOR

Тип: **Виктор**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	320	22,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	4	
Радиаторов:	15	5
Гироскоп:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	184	11,5

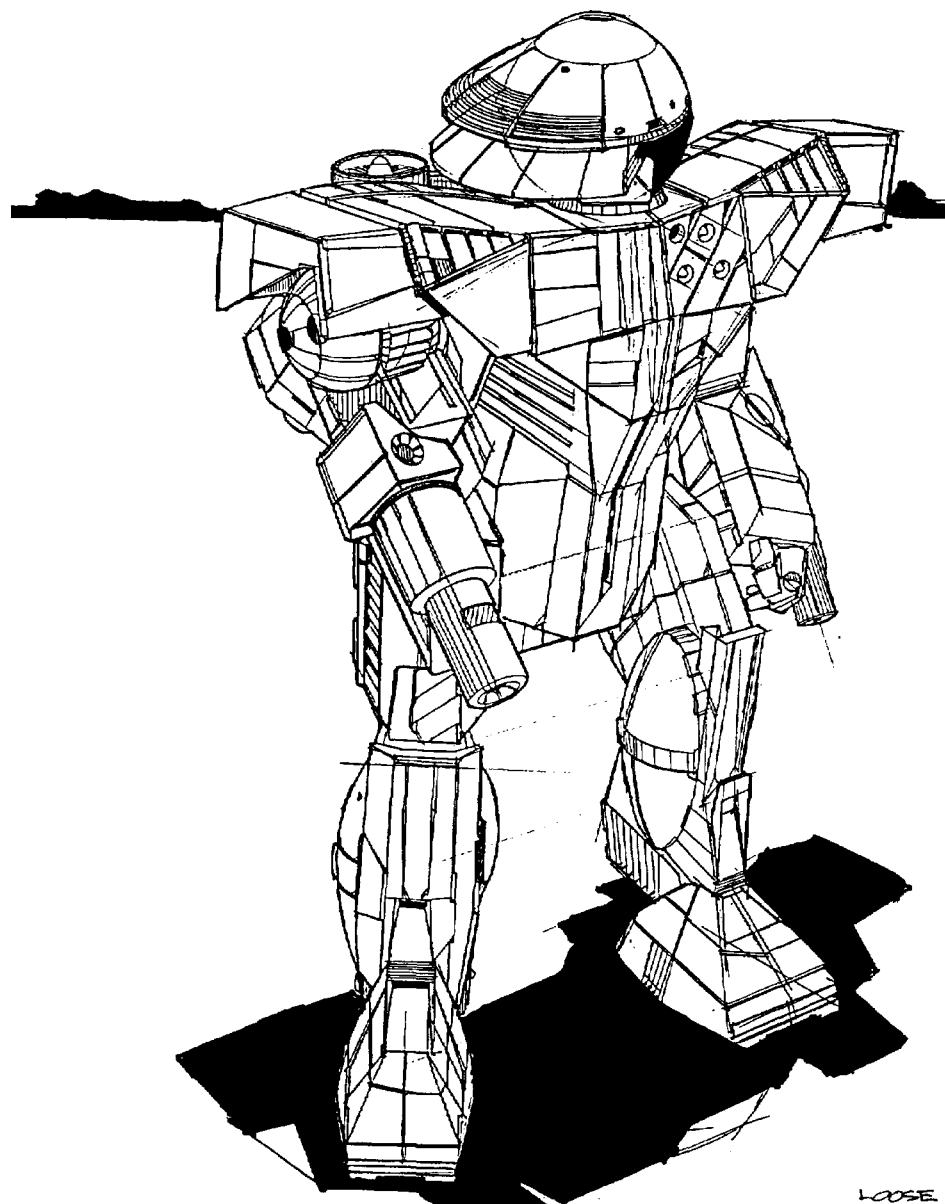
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	30
Центральный Торс (зад)		15
П/Л Торс	17	20
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	13	15
П/Л Нога	17	20

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/20	ПР	10	14
Заряды (АП) 15	ПТ	3	3
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
РБД 4	ЛТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ЛТ	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	2	2
Прыжковый порт	ПН	1	1
Прыжковый порт	ЛН	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4П	5/3/—	1	Ш

Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/6	12	



Масса: 80 тонн
Шасси: Шариот тип III
Реактор: Pitban 320
Крейсерская скорость: 43.2 км/ч
Максимальная скорость: 64.8 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет



Обзор

ZEU-6S *Зевс* – основной тяжелый Мех Лиранского Содружества. Спроектированный сразу же после начала войны с Синдикатом Дракона, два прототипа *Зевса* неуклюже прошли полевые испытания уже через три года. Прибытие в то же самое время десанта Куриты стало для *Зевса* лучшим тестом; прототипы помогли отбить штурм Куриты на Гесперус II и сохранить важный завод БатлМехов. После битвы, пилоты *Зевсов* сообщили, что ППЧ, который Мех нес в левой руке, имеет дефекты и крайне не надежен; последующие исследования показали, что недостаточное экранирование ППЧ привело к магнитной интерференции между ним и двигателем Меха. Разработчики решили поменять ППЧ на более простую автопушку, чтобы быстрее отправить Мех на фронт.

Возможности

Разработанный для уничтожения Мехов врага на дальней дистанции, *Зевс* был создан в ответ за требование командиров Содружества тяжелого Меха, пригодного для молниеносной тактики. Комбинация РДД, автопушки и большого лазера *Зевса* хорошо подходит для этой задачи.

Ковентри СтарФайр, имеющая 15 направляющих, превосходная пусковая установка, использующаяся на нескольких других Мехах.

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

1 большой лазер Тандерболт ASM
1 15-ти пакетная установка РДД СтарФайр
1 АвтоПушка Дефианс
2 средних лазера Дефианс ВЗМ

Производитель:

Дефианс Индастриез на Гесперусе II

Коммуникационная система:

ТарХез Каллиоп ZE-2

Система наведения и слежения:

ТарХез Арес-7

Однако *Зевс* до предела напряг возможности СтарФайр. Разработчики разместили пусковые трубы вокруг и позади большого центрального сердечника, это выглядит странно, но способно защитить ракетную систему, когда *Зевс* нанесет страшный удар кулаком. Сердечник служит дубинкой для удара, подобно кулаку других Мехов. Установленная позади и в стороне от точки удара, установка укрыта под броней запястья. Такое устройство делает систему перезарядки сложной, что приводит к ее сбоям, при отсутствии регулярного обслуживания. Также *Зевс* может нести только восемь залпов. Уже не единожды во время сражений пилот *Зевса* нажимал триггер, но слышал в ответ тишину.

Большой лазер является другой адаптацией. Не имея места для стандартного большого лазера, разработчики *Зевса* решили создать более компактную версию. Инженеры с Гесперус II – единственные, кто знал, как обращаться с оптоволокном, и они переделали громоздкий, похожий на винтовку, цилиндр, обычный для других больших лазеров. Необычный большой лазер *Зевса* удобно устроен под левой рукой Меха.

Хотя он считается превосходным бойцом на дальней дистанции, для *Зевса* не проблема сблизиться и схватиться с врагом в рукопашную. Превосходная бронезащита, особенно торса и ног, позволяет Меху выдержать все, кроме самого сильного огня. Крепкие ноги *Зевса* де-

лают его пинки сверхразрушительными, с ударом левой рукой в качестве добавки.

Служба

Зевс впервые появился в значительном числе при возвращении планеты Сахалин, где части 15-го Лиранской Гвардии атаковали 32-ой Дьеронский Регулярный полк Синдиката Дракона. Состоявшие в основном из *Зевсов* и нескольких *Коммандо*, лиранские силы выдвинулись и захватили высокий хребет, возвышающийся над двумя большими лесами и равниной за ними. Дьеронский Регулярный, смесь *БатлМастеров* и *Драконов*, штурмовал хребет, но отступил под концентрированным огнем РДД, автопушек и лазеров. Войска Синдиката смирились с тем, что им придется провести ночь на равнине, пока Лиранская Гвардия ожидает их на холмах.

В сумерках начался сильный дождь, который лиранцы с выгодой использовали. Под прикрытием тьмы, лиранские силы тихо спустились с холмов и расставили свои Мехи в промежутке между лесами. Удивительно, Дьеронский атаковал дальнюю линию Мехов, но вес неуклюжих *БатлМастеров* и *Драконов* превратили луг в море грязи, что замедлило Мехи Куриты и заставило Регулярный развернуться.

Когда враг далеко продвинулся в узкий проход между лесами, лиранский командующий отдал линии *Зевсов* приказ открыть огонь. Передовые Мехи врага могли ответить, но в тылу их не было.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Зевс**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8
Реактор:	320	22,5
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	17	7
Гирискон:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	184	11,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	25	26
Центральный Торс (зад)		9
П/Л Торс	17	18
П/Л Торс (зад)		6
П/Л Рука	13	22
П/Л Нога	17	24

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ЛТ	2	5
РДД 15	ПР	3	7
Заряды (РДД) 8	ПТ	1	1
Средний лазер	ЛТ (R)	1	1
Средний лазер	ЦТ	1	1
АП/5	ЛР	4	8
Заряды (АП) 20	ЛР	1	1

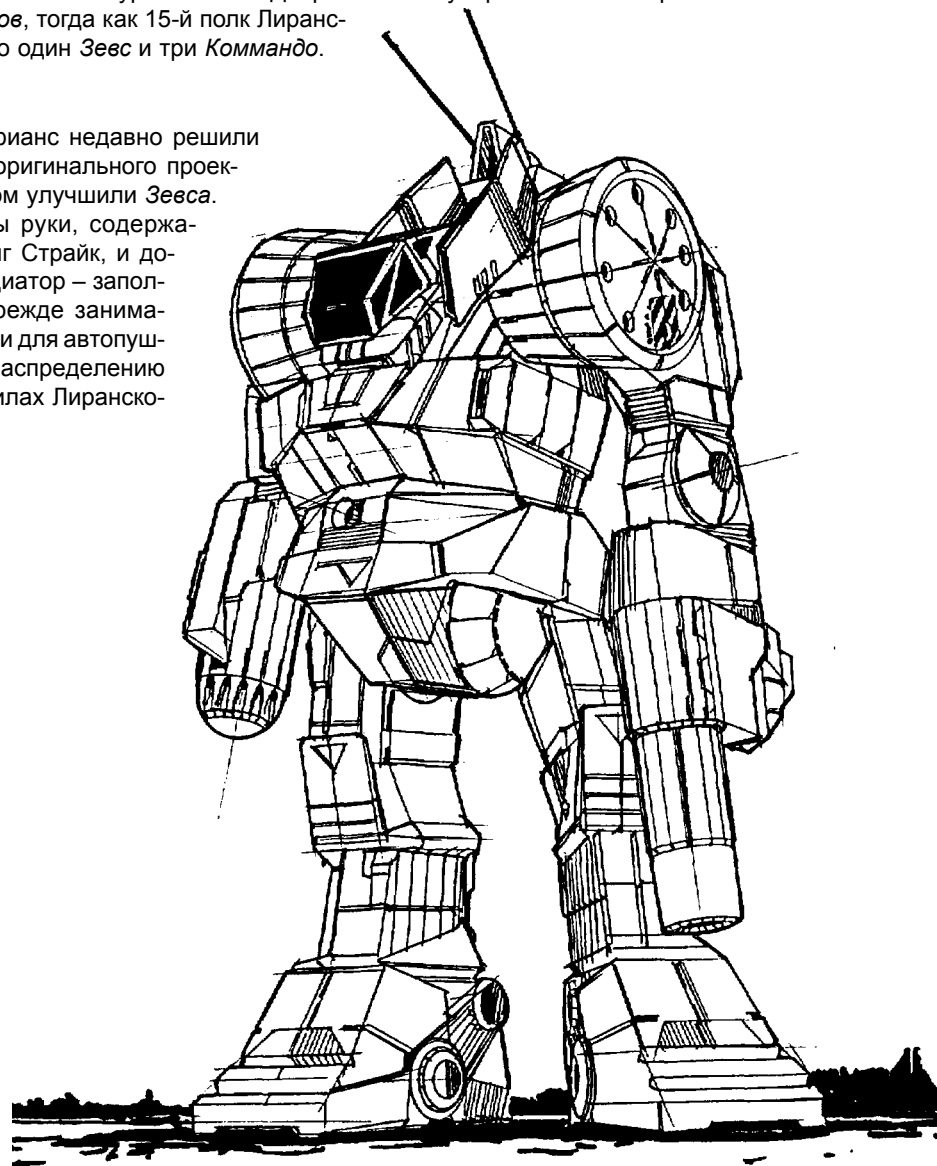
BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	4/2/1	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
5/6	11	нро	

Несколько *БатлМастеров* и *Драконов* опрокинулись и упали, создав еще большую неразбериху и даже панику среди Регулярного. Лиранские *Коммандо*, спрятанные в лесу, открыли огонь из РБД и довершили разгром Мехов Куриты. 32-ой Дьеронский Регулярный полк потерял восемь *БатлМастеров* и пять *Драконов*, тогда как 15-й полк Лиранской Гвардии только один *Зевс* и три *Коммандо*.

Варианты

Инженеры Дефианс недавно решили проблему с ППЧ оригинального проекта, и таким образом улучшили *Зевса*. Новые механизмы руки, содержащие ППЧ Лайтнинг Страйк, и дополнительный радиатор — заполняющий место, прежде занимаемое боеприпасами для автопушки — уже готовы к распределению в Вооруженных Силах Лиранского Содружества.



BLR-1G БАТЛМАСТЕР

Масса: 85 тонн

Шасси: Hollis Mark X

Реактор: VOX 340

Крейсерская скорость: 43,2 км/ч

Максимальная скорость: 64,8 км/ч

Прыжковые двигатели: нет

Прыжковые способности: нет



Броня: Стар Гвард IV

Вооружение:

1 ППЧ Донал

6 средних лазеров Мартелл

2 пулемета СперриБраунинг

1 установка РБД Холли

Производитель: Холлис Индастриес

Коммуникационная система:

НарфордКо СОМ 4000

Система наведения и слежения:

НарфордКо ХКЗ 1

Обзор

Даже во времена Звездной Лиги, число заводов, способных строить Мехи подобные BLR-1G *БатлМастер*, было ограничено. После выигрыша контракта на строительство Меха, Холлис Индастриес начала производство *БатлМастера* в 2830 году. Разработанный как самый большой и мощный Мех, встречающийся в армии Звездной лиги, BLR-1G заполнил список.

Размеры Меха потребовали специальных заводов, на которых Холлис могла строить *БатлМастеры*, имевшиеся только на немногих планетах. Цена и материалы для Меха также ограничивали производство.

Возможности

Огневая мощь, которую *БатлМастер* мог сгенерировать в одном залпе, потрясаяща и смертельна на близкой дистанции. Надежный ППЧ Донал – основное оружие, с лазерными системами для ближней огневой поддержки.

БатлМастер в варианте 1G один из немногих Мехов, оборудованных оружием стреляющим назад. Два средних лазера Мартелл осуществляют защиту задней арки. Мех также экипирован пулеметами для атак против пехоты. Однако, боеприпасы для РБД и пулемета, находятся в одной локации, что иногда приводит к внутреннему взрыву.

Хотя *БатлМастеры* не изготавливались в

большом количестве, их размеры, броня и огневая мощь помогли им пройти через многочисленные битвы за почти 200 лет их службы. Основной проект Меха показал себя крепким и надежным, с несколькими недостатками.

Служба

Атаки на Холлис Индастриес в Первую Войну за Наследие остановили производство *БатлМастеров*. Сражающиеся Дома присваивали все доступные законченные Мехи, объединяя их с соответствующими силами. *БатлМастеры* достаточно редки, их обычно невозможно увидеть сражающимися бок о бок.

Во время битвы за Сент Андре в 2920 году столкнулись три Дома: Марика, Ляо и Дэвиона. Стараясь захватить очистительную станцию вблизи города Мальта, элементы полка Тяжелой Гвардии Дэвиона, экипированные массивными *БатлМастерами*. Два копыя, с одним *БатлМастером* в каждом, возглавили атаку на сильно защищенный очистительный завод. Пять копий легких Мехов быстро полегли под огневой мощью двух тяжело вооруженных штурмовых групп, и дэвионовцы быстро захватили завод.

Дэвионовская планета Кроссинг стала местом исторического противостояния *БатлМастеров*, когда временные части Учебного полка ИННА сражались с элементами Второго полка Меча Света Дома Куриты. Тогда произошло

несколько небольших схваток *БатлМастера* против *БатлМастера*. Хотя эти бои не были важными, сырая огневая мощь этих Мехов было испытано в боях друг против друга.

Дом Дэвиона переделал нескольких *БатлМастеров* - 1G в вариант, у которого усилена броня и удалены задние лазеры и РБД Холли. Четыре таких Меха были организованы в специальное атакующее копые, приписанное к 3-му полку Гусар Цети. Высадившись в 2998 году на удерживаемой Куритой планете Ройал, они тайно возглавили глубокое проникновение в линии Куриты. Куритяне отреагировали таким яростным огнем, что потери специального копия составили около четырех к одному. В этом случае копые *БатлМастеров* было разрушено.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

BLR-1G BATTLEMASTER

Тип: **БатлМастер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 85

Боевая Ценность: 665

Оборудование

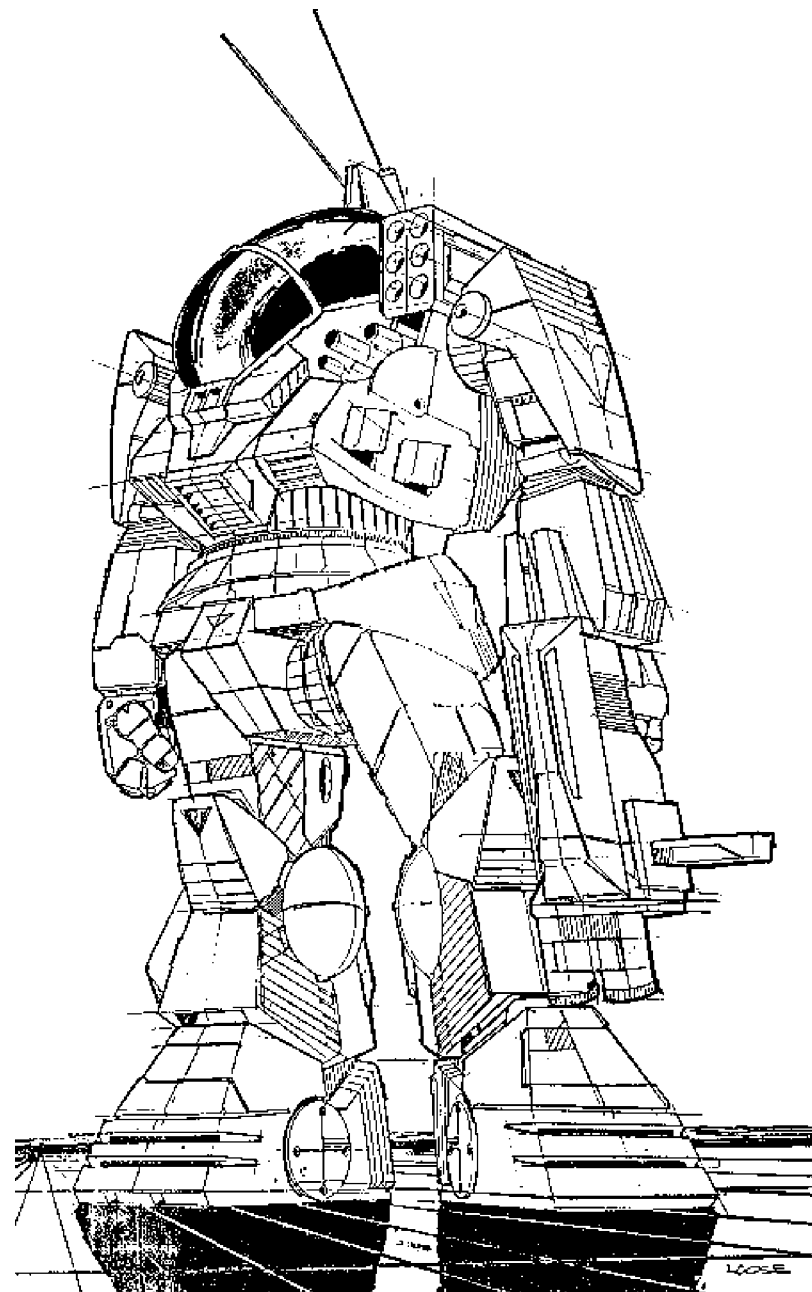
		тоннаж
Внутренняя структура		8,5
Реактор:	340	27
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	18	8
Гироскоп:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	232	14,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	27	40
Центральный Торс (зад)		11
П/Л Торс	18	28
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	14	24
П/Л Нога	18	26

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПР	3	7
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ПТ(R)	1	1
Пулемет	ЛР	1	0,5
Пулемет	ЛР	1	0,5
Заряды (Пул) 200	ЛТ	1	1
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РДД) 30	ЛТ	2	2
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ	1	1
Средний лазер	ЛТ(R)	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	4/3/1	1	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
6/7	12		



CRK-5003-0 КРОКЕТТ



Масса: 85 тонн

Шасси: Геометрик 530 ХардКор

Реактор: Strand 255

Крейсерская скорость: 32.4 км/ч

Максимальная скорость: 54 км/ч

Прыжковые двигатели: Геотек 300

Прыжковые способности: 90 м.

Обзор

Разработанный для боевых тренировок, *Крокетт* оказался далек от гибкости, ожидавшейся от таких проектов. Бланкенбаг Технолджис окрестила тренировочный симулятор *Крокетт*, в честь Дэви Крокетта, знаменитого земного колониста 19-го века, лучше известного за помощь в победе над американскими племенами, с использованием собственной тактики. В 2735 году первое ограниченное число *Крокеттов* было отгружено в военные академии Звездной Лиги для использования как тренировочных симуляторов для обучения пилотов эффективному управлению тяжелым Мехом.

Во время Скрытых Войн, когда трения между государствами-членами Звездной Лиги привели к открытым и тайным военным действиям, СОЗЛ перебросило многие из этих Мехов в новые места, создавая спрос на дополнительные Мехи. Десять лет спустя появления *Крокетта*, многие командиры начали испытывать проект в боевых условиях. Они быстро обнаружили, что отсутствие у врага сведений о Мехе делает его мощное оружие и возможность прыжков, редкая черта в то время, даже более эффективным, и тотчас же включили *Крокетта* в свои подразделения.

Успех в качестве боевой единицы фактически изъясил *Крокетта* из обучающей программы штурмовых Мехов. Популярность в боевых под-

Броня: Карбостренд 30 вес AS

Вооружение:

2 больших лазера Магна марк III

2 6-ти пакетная установка РБД Холли

2 малых лазера Магна марк I

1 тяжелая АвтоПушка Бланкербург

Производитель: Бланкербург Технолджис

разделениях вызвала у Бланкенбаг трудности с производством достаточного числа CRK-5003-0 *Крокетт*, чтобы идти в ногу со спросом, и компания продолжает передавать прибыль от него на расширение производственных мощностей.

Возможности

Крокетт первоначально разрабатывался для обучения новых рекрутов и МехВоинов ограничениям и мастерству управления большим Мехом. Факт, что он может прыгать, добавляет огромной машине обучающий потенциал и боевое неприменение. *Крокетт* сделал плавный переход от тренировок к боям, частично из-за того, что оригинальный проект жертвовал бронезащитой, обычной для Меха его весового класса, в пользу дополнительных радиаторов и оружия, заметно увеличив наступательные возможности. Инженеры Бланкенбаг приняли всерьез заявление Интендантской Службы, что тренировочный Мех может стать боевым, и добавили некоторые мощные детали.

Оригинальный *Крокетт* объединял продвинутые большие лазеры Бланкенбаг Технолджис с системой наведения и слежения Скоп 30, давшую оружию большую дальность, чем у любого другого лазера в то время. Однако постоянный упадок технологий за столетия Войн за Наследие сделал такое продвинутое взаимодействие лазера и системы наведения не-

Коммуникационная система:

GRPNTR Граундпайнтер 5

Система наведения и слежения: Скоп 30 RNDST

возможным. Бланкенбаг ставит на новые *Крокетты* более доступные большие лазеры Магна Марк III, также монтируя их на руках.

Крокетт также располагает тяжелой автопушкой Бланкенбаг, чья дальность почти равна дальности больших лазеров Магна. Расположенная в левом торсе с компенсаторами отдачи, автопушка может вести разрушительно точный огонь.

РБД-установка Холли-6 является самой надежной ракетной установкой во Внутренней Сфере. Инженеры начали использовать эту модель после первых тестов, показавших, что единственный прыжок 85-тонного Меха может вывести установку из строя с трагическими результатами. Проверенная установка Холли решила эту проблему, позволив пилоту обрести полный контроль над маневренностью *Крокетта* в битве.

Пара малых лазеров Магна Марк I завершает вооружение Меха. Их расположение на руках *Крокетта* дает мощному штурмовому Меху почти полную защиту против пехоты, пытающейся провести необычную «ройную» атаку.

Система жизнеобеспечения кокпита это самая большая слабость *Крокетта*. Так как Мех задумывался как симулятор, а не боец, в системах и приборах жизнеобеспечения использовались менее прочные материалы. Эта ошибка привела к смертям трех МехВоинов после того, как *Крокетт* поступил на постоянную военную службу. Два года спустя все Мехи серии 5003-1 были

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

CRK-5003-0 CROCKETT

Тип: **Крокетт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 85

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8,5
Реактор:	255	13
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	3	
Радиаторов:	15	5
Гирископ:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	264	16,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	27	35
Центральный Торс (зад)		19
П/Л Торс	18	25
П/Л Торс (зад)		11
П/Л Рука	14	28
П/Л Нога	18	36

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
Большой лазер	ПР	2	5
Большой лазер	ЛР	2	5
РБД 6	ПТ	2	3
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД) 30	ПТ	2	2
Малый лазер	ПР	1	0,5
Малый лазер	ЛР	1	0,5
АП/10	ЛТ	7	12
Заряды (АП) 20	ПТ	2	2
Прыжковый порт	ЦТ	1	1
Прыжковый порт	ЛН	1	1
Прыжковый порт	ПН	1	1

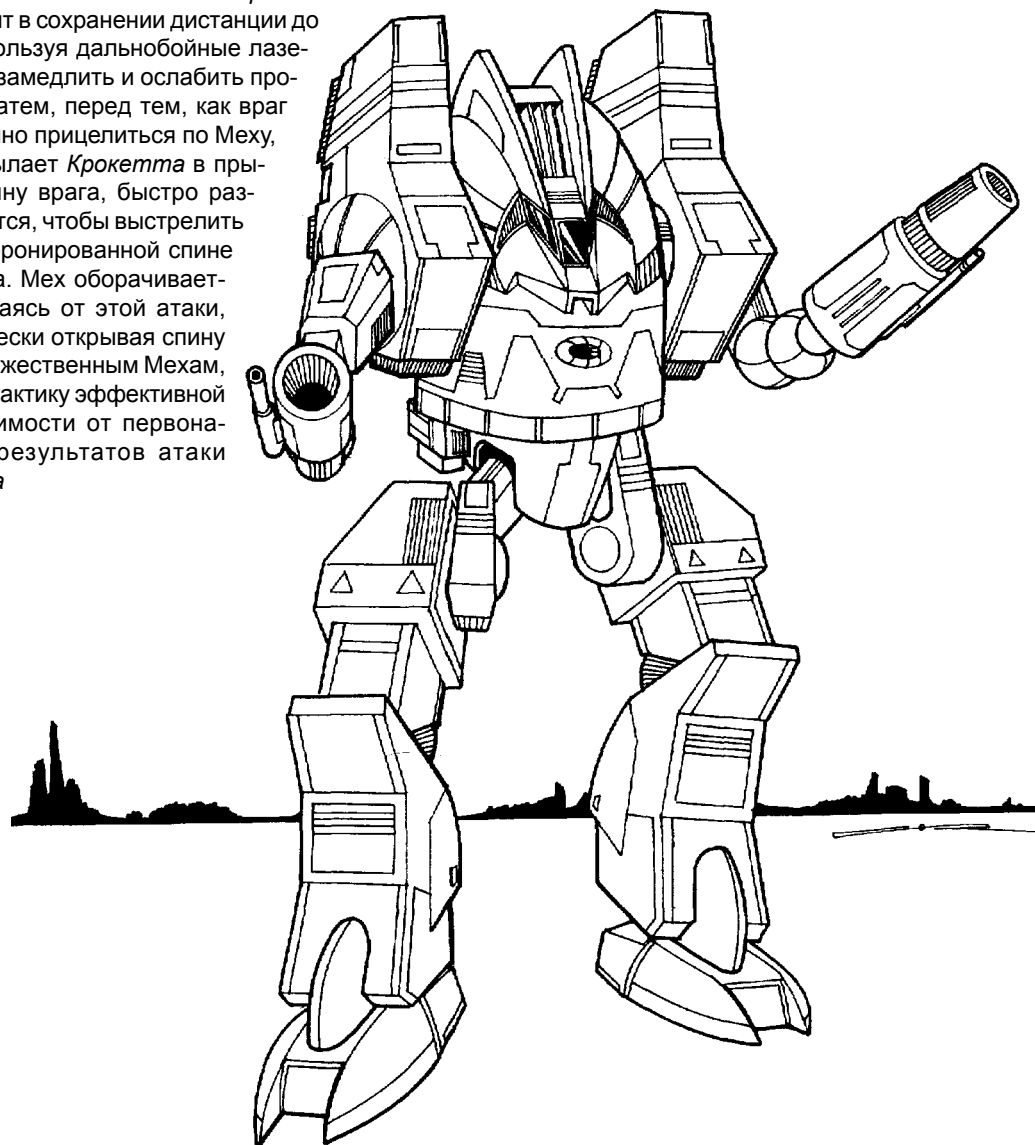
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3П	3/2/—		2	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
7/7	13			

отозваны и переоборудованы, а оригинальный проект был модифицирован, чтобы исправить ошибку в новых *Крокеттах*.

Уникальная смесь возможностей передвижения, оружия и его эффективная дальность сделали *Крокетт* грозной боевой машиной.

Основная тактика пилотов *Крокеттов* состоит в сохранении дистанции до врага, используя дальнобойные лазеры, чтобы замедлить и ослабить противника. Затем, перед тем, как враг сможет точно прицелиться по Меху, пилот посылает *Крокетта* в прыжок за спину врага, быстро разворачивается, чтобы выстрелить по слабо бронированной спине противника. Мех оборачивается, защищаясь от этой атаки, автоматически открывая спину другим дружественным Мехам, делая эту тактику эффективной вне зависимости от первоначальных результатов атаки *Крокетта*.



Масса: 85 тонн

Шасси: Титан H1

Реактор: 255 Strand

Крейсерская скорость: 32.4 км/ч

Максимальная скорость: 54.0 км/ч

Прыжковые двигатели: Нет

Прыжковые способности: Нет

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

2 10-ти пакетные РДД Джексон В5с

2 больших лазера Магна марк III

4 средних лазера Магна марк II

2 6-ти пакетных установки РБД Тандерстрок

Производитель: Триад Технолоджис

Коммуникационная система: Хронол PR

Система наведения и слежения:

Спар 3с Тайд Банд



Обзор

Хорошо известный штурмовой Мех, *Сталкер* выпускается с 2594 года, непосредственно перед Войной Объединения. Чтобы сделать его эффективным для всех возможных типов битв, создатели *Сталкера* дали ему обширный набор оружия с различной эффективной дальностью стрельбы. Хотя *Сталкер* имеет много больше оружия, чем может безопасно использовать одновременно, их различная дальность действия дает пилоту *Сталкера* беспрецедентный выбор для реакции на вражеский огонь. *Сталкер* также имеет одну из лучших систем контроля огня; продвинутая компьютерная система определяет расстояние до цели и предлагает оптимальный набор оружия. Оригинальный проект *Сталкера* представлял вершину технологий БатлМехов.

Мало современных *Сталкеров* сохранили оригинальное компьютерное оборудование, так жизненно необходимое для правильного функционирования Меха в битве. Современные *Сталкеры* остаются грозными Мехами, но без продвинутого компьютера, пилоты должны быть осторожны в использовании огромной огневой мощи своих Мехов. Также, огромное количество тепла, генерируемое лазерами, часто перегружает двадцать охладителей *Сталкера*.

Возможности

Сталкеры часто возглавляют большие

фланговые удары по другим тяжелым Мехам, используя превосходящую огневую мощь, чтобы пробить брешь в рядах противника. С максимальной скоростью в 54 км/ч, *Сталкер* один из самых медленных Мехов на полях сражений, делая его великолепно подходящим для неуклонного продвижения и упорных перестрелок.

В городских битвах, где большинство стычек происходят на малой дистанции, *Сталкер* особенно смертоносный противник. Он может использовать лазеры и РБД-6 для уничтожения вражеского Меха на дистанции от 30 до 270 метров, а также для расчистки пути через здания и укрепления. Тяжелая броня Меха позволяет ему пробиваться через укрепленные стены без получения серьезного урона. Излюбленная тактика многих пилотов *Сталкеров* состоит в ожидании внутри здания, пока другой Мех приблизится, а затем в выходе сквозь стену на улицу за ней. Часто *Сталкер* появляется позади намеченной жертвы и стреляет прежде, чем Мех сможет развернуться.

Сталкер может поглотить огромное количество повреждений перед тем, как будет вынужден отступить, и большая часть пилотов *Сталкеров* предпочитают атаковать врага, а не занимать оборонительные позиции. Поскольку он очень эффективен на короткой дистанции, *Сталкер* обычно пытается сблизиться с врагом и сосредотачивает атаки на тяжелых Мехах.

Служба

Все вооруженные силы Наследных Государств строят подразделения тяжелой кавалерии вокруг *Сталкера*. Чаще всего тяжелая кавалерия появляется на поле битвы в первых рядах, следом за средними копьями. Легкие копья идут в тылу, сражаясь с отставшими и добивая поврежденных противников. В обороне *Сталкер* обычно разворачивается вместе с Мехами, несущими дальнобойное оружие, таких как *Арчер*.

В битве за Саффель в 2787 году Дом Курицы использовал *Сталкеров*, чтобы остановить продвижение сил Федерации Солнца. Более тяжелые подразделения Курицы отступали под огнем с дальней дистанции *Арчеров* и *Требучетов*, и дэвионовские Мехи продвигались, несмотря на неистовую бомбардировку РДД со курийских *Сталкеров*, пока осаждающие не достигли стен укреплений. Здесь они обнаружили, что основная часть *Сталкеров* поджидает их. Тяжелая броня *Сталкеров* позволила им выдержать атаки дэвионцев и они пытались упорно сопротивляться основной колонне Дэвиона.

Во время битвы за Хофф в 3022 году Волчи Драгуны развернули несколько тяжелых копий, ведомых полковником Джи Эллиотом Джеймсом, на Там Хилл в секторе Джонсон. Командное копьё полковника Джеймсона было атаковано полной ротой Мехов Легкой Кавалерии Эридани. Превзойденные числом, а не оружием, копьё Джеймсона начало систематически уничтожать

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

STK-3F STALKER

Тип: **Сталкер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 85

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		8,5
Реактор:	255	13
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	20	10
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	216	13,5

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	27	36
Центральный Торс (зад)		11
П/Л Торс	18	25
П/Л Торс (зад)		7
П/Л Рука	14	23
П/Л Нога	18	25

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
РДД 10	ПР	2	5
Заряды (РДД) 12	ПР	1	1
РДД 10	ЛР	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛР	1	1
Большой лазер	ЛТ	2	5
Большой лазер	ПТ	2	5
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1
РБД 6	ПТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ПТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/д	Перегрев	Класс
3		4/3/1	3	Ш

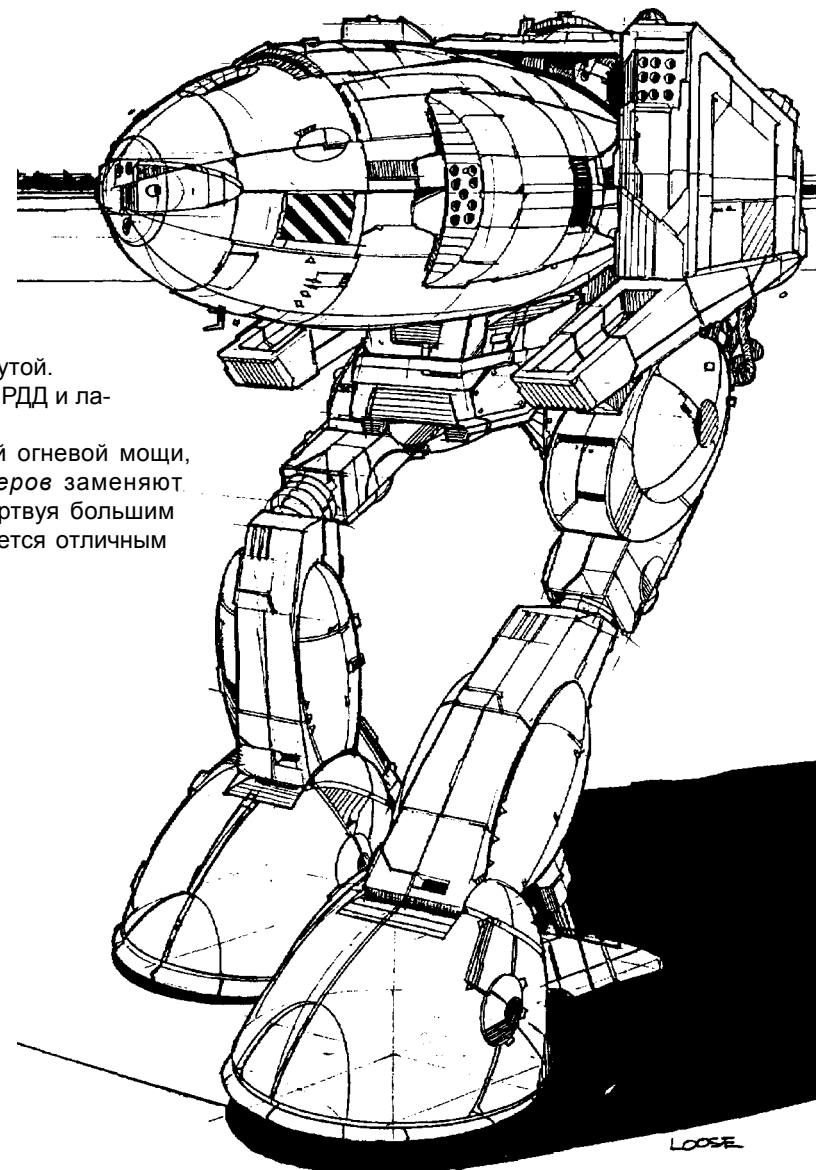
Броня/Структура	Ценность	Специальное
5/7	12	нро

тяжелейших противников. Джеймсон сам первым сокрушил вражеского *Райфлмана* и залпом средних лазеров и РБД снял всю броню с ближайшего *Гриффона*. Внезапность и жестокость атаки удивила эриданцев, которые в смятении отступили. Хотя *Сталкер* Джеймсона получил серьезные повреждения брони, он покинул поле битвы относительно целым.

Варианты

Поскольку вес *Сталкера* велик, его внутренняя структура склонна к износу. Обычный метод решения этой проблемы это облегчение Меха на 10-15 тонн, часто удалением двух РДД-10. Эта модификация облегчает Мех, но оставляет огневую мощь алого радиуса нетронутой. Порой техники удаляют одну РДД и лазер или два.

Для увеличения дальней огневой мощи, некоторые пилоты *Сталкеров* заменяют свои РДД-10 на РДД-20, жертвуя большим лазером. Этот вариант является отличным осадным бойцом.



CP-10-Z ЦИКЛОП



Масса: 90 тонн
Шасси: Штормвангер HV-7
Реактор: Hermes 360
Крейсерская скорость: 42.1 км/ч
Максимальная скорость: 61.8 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет

Обзор

Штормвангер Эссемблис начала производить CP-10-Z *Циклоп* в 2710 году. Разработанный тяжелой штурмовой машиной для штурмовых копий, он также является фаворитом среди командиров больших подразделений. Со своим сложным голографическим боевым компьютером *Тактиков В-2000* и способностью связаться с любой точкой планеты, этот тяжелый штурмовой Мех идеально подходит для этой роли. За исключением случаев, когда *Циклоп* входит в состав штурмового копья, тактическая доктрина обычно помещает его в резерве, где он может координировать и поддерживать все действия других Мехов под своим командованием. На уровне полка и выше, *Циклоп* командира обычно защищается штабным копьем и частями поддержки.

Хотя отдельные командиры изредка делают персональные модификации, сегодняшний *Циклоп* полностью идентичен прототипу, сошедшему с конвейера в 2710 году.

Возможности

Циклоп был разработан в основном как тяжелый штурмовой Мех, но его сложное коммуникационное и информационное оборудование делают его одинаково важным в качестве командной машины. В боевых ситуациях Мех способен координировать действия цело-

Броня: Старшилд Спешл

Вооружение:

2 средних лазера Диверс Оптик тип 20
1 10-ти пакетная установка РДД Дельта Дарт
1 счетверенная установка РБД Ховертек
1 АвтоПушка Зевс-36, марк III

Производитель: Штормвангер Эссемблис, Анлимитед

го полка Мехов, используя компьютер В-2000. Он легко поддерживает связь в пределах планеты и орбиты, используя лучевую систему связи Олмстид 840 и помощь спутников.

Вооружение *Циклопа* смешанное, позволяя при необходимости ему атаковать или защищаться против любого противника на любой дистанции. Установка РДД Дельта Дарт способна попасть по противнику на максимальной дистанции. Автопушка Зевс-36, Марк III может использоваться на средней дистанции. И наконец два средних лазера Диверс Оптик тип 20 и РБД-4 Ховертек могут поразить тех, кто приблизится.

С разнообразным вооружением *Циклоп* несколько ограничен в количестве боеприпасов, и его огнестрельное оружие быстро расходует боеприпас в длительных сражениях. По этой причине *Циклоп* обычно хорошо защищен, когда используется командирами высшего эшелона, обычно применяющими его, чтобы повернуть ход битвы или развить слабость врага.

Хотя голова *Циклопа* так тяжело бронирована, насколько позволяют внутренние структуры. В бою большинство вражеских Мехов автоматически целятся в голову *Циклопа*, зная, что любое попадание или даже близкий разрыв снаряда могут повредить или уничтожить сложное оборудование командования и управления, размещенное здесь, также как обычно повреждается МехВоина внутри.

Коммуникационная система:

Олмстед 840 с модулем СатНав

Система наведения и слежения:

Тактикон Трейсер 280

Служба

Циклоп участвовал в каждом важном столкновении Войн за Наследие, проявив себя и в рукопашных схватках, и в качестве отличной командной машины.

При начале продвижения Дома Курицы в пространство, контролируемое Дэвионом, в мае 2787 года, штабное копье 22-го полка Гусар Авалона прикрывало отступление и окончательную погрузку на Шаттлы осажденных защитников планеты Делакруз. Атакованные полным батальоном Мехов Курицы, три *Циклопа* и два *Вархаммера* поддержки противостояли нападению пока все Шаттлы, кроме одного, не стартовали. Когда выжившему *Вархаммеру* было приказано отступить, три *Циклопа* начали последний обстрел ракетами пустившегося в погоню врага. Их сдерживали достаточно, чтобы дэвионовские Мехи смогли сбежать под прикрытием прибывших аэрокосмических истребителей. Хотя и тяжело поврежденные, три *Циклопа* выжили.

Варианты

Известно несколько вариантов *Циклопа*. Самым заметным является популярный командный транспортный модуль, со съемной секцией, раз-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

CP-10-Z CYCLOPS

Тип: **Циклоп**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 90

Боевая Ценность: 665

Оборудование		тоннаж
Внутренняя структура.		9
Реактор:	360	33
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	12	2
Гирискон:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	160	10

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	29	30
Центральный Торс (зад)		11
П/Л Торс	19	20
П/Л Торс (зад)		8
П/Л Рука	15	10
П/Л Нога	19	17

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/20	ПТ	10	14
Заряды (АП) 10	ПТ	2	2
Заряды (АП) 10	ЛТ	2	2
РДД 10	ЛТ	2	5
Заряды (РДД) 12	ЛТ	1	1
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
РБД 4	ЦТ	1	2
Заряды (РБД) 25	ЦТ	1	1

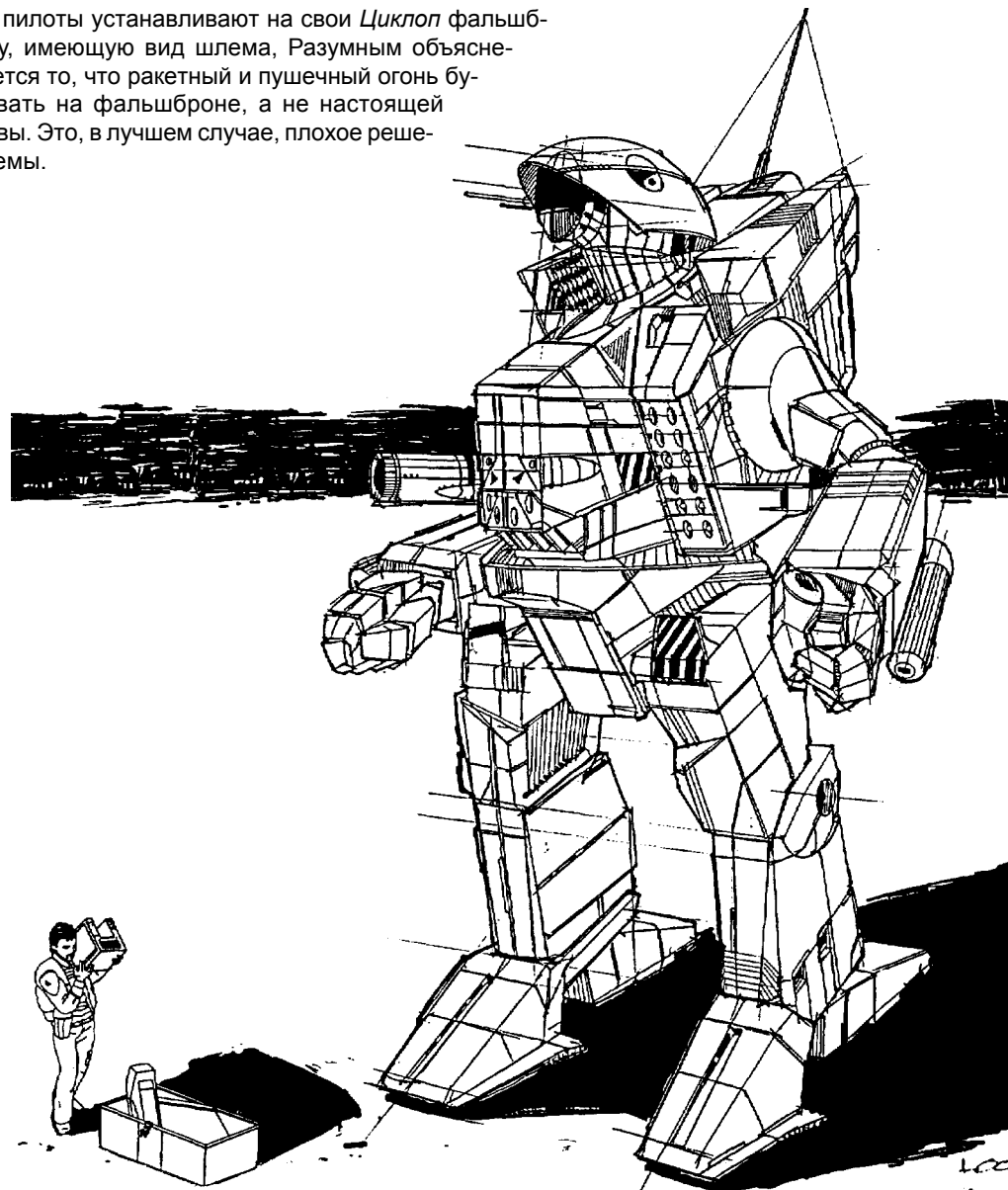
BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	4/3/—	1	Ш

Броня/Структура	Ценность	Специальное
4/7	10	

мещенной наверху в задней части торса *Циклопа*. Вне битвы, модуль может быть снят и за 15 минут превратиться в полностью функциональный штабной бункер, снабженный оборудованием для связи и управления полком Мехов.

Многие пилоты устанавливают на свои *Циклоп* фальшбронезащиту, имеющую вид шлема. Разумным объяснением является то, что ракетный и пушечный огонь будет разрываться на фальшброню, а не настоящей броне головы. Это, в лучшем случае, плохое решение проблемы.



HGN-733 ХАЙЛЕНДЕР



Масса: 90 тонн

Шасси: Холлис-HGN

Реактор: GM 270

Крейсерская скорость: 32.4 км/ч

Максимальная скорость: 54 км/ч

Прыжковые двигатели:

ХилдКо модель 10

Прыжковые способности: 90 метров

Броня: Ланг Композит

Вооружение:

1 тяжелая АвтоПушка Мидрон класс В

1 20-ти пакетная установка РДД Холли

1 6-ти пакетная установка РБД Холли

2 средних лазера Мартелл

Производитель: Холлис Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Хартфорд Ком А-7

Система наведения и слежения:

Хартфорд Гипертрак Q-45

Обзор

Хайлендер (горец) был разработан в 2592 году в качестве городского защитника. Его оружие широкого радиуса действия и мощные прыжковые ускорители позволяют ему перекрыть почти любые случайности в бою в типичном городе Внутренней Сферы с низкими зданиями, извилистыми улицами и тупиковыми переулками.

Однако из-за его разнообразного оружия командиры начали закреплять Мех за более активными подразделениями и использовали его для прорыва вражеского строя и наведения хаоса на позиции. Сегодняшние *Хайлендеры* часто служат в мобильных огневых копиях бок обок с такими Мехами, как Катапульта, Грессхopper и Экстерминатор.

Возможности

Хотя массивные прыжковые двигатели ХилдКо *Хайлендера* были разработаны для подъема Меха над неудачно стоящими зданиями, первые боевые испытания показали, что пилоты *Хайлендеров* часто используют их, чтобы выполнить популярный маневр «смерть с верху». Инженеры переработали структуру и броню ног, и поменяли броню на более крепкую –

Ланг Композит, чтобы ноги *Хайлендера* смогли выдержать повторный удар, вызванный этим разрушительным маневром. Через несколько лет атака «смерть с верху» в исполнении *Хайлендера* стала известной как «Хайлендерские похороны».

Оружейные системы HGN-733 *Хайлендер* разнообразны и хорошо подходят для беспорядочного водоворота битвы. Основное оружие Меха, тяжелая автопушка Мудрон, имеет такую мощь и дальность, пробивая броню, прежде чем цель сможет эффективно ответить. Низкий нагрев позволяет МехВоину долго стрелять, не испытывая возможности *Хайлендера* рассеивать тепло. Размещение орудия, смонтированной в правой руке, дает пилоту широкую арку стрельбы, вплоть до стрельбы назад, если торс Меха полностью повернуть вправо.

Надежные ракетные установки Холли отлично работают как отдельно, так и вместе с другим оружием. Ракеты дальнего действия, расположенные в левом торсе, снимают броню с врага, предоставляя РБД, смонтированным на левой руке, использовать дыры оставшиеся в броне от большего оружия. *Хайлендеры* несут больше чем достаточно боеприпасов, чтобы выдержать неистовый ход битвы, хотя предусмотрительные МехВоины могут избежать пе-

ренапряжения охладителей. Пара установленных в торсе средних лазеров Мартелл завершает оружейный массив и служит защитой МехВоину, когда останется мало боеприпасов.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

HGN-733 HIGHLANDER

Тип: **Хайлендер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 90

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		9
Реактор:	270	14,5
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	3	
Радиаторов:	13	3
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	280	17,5

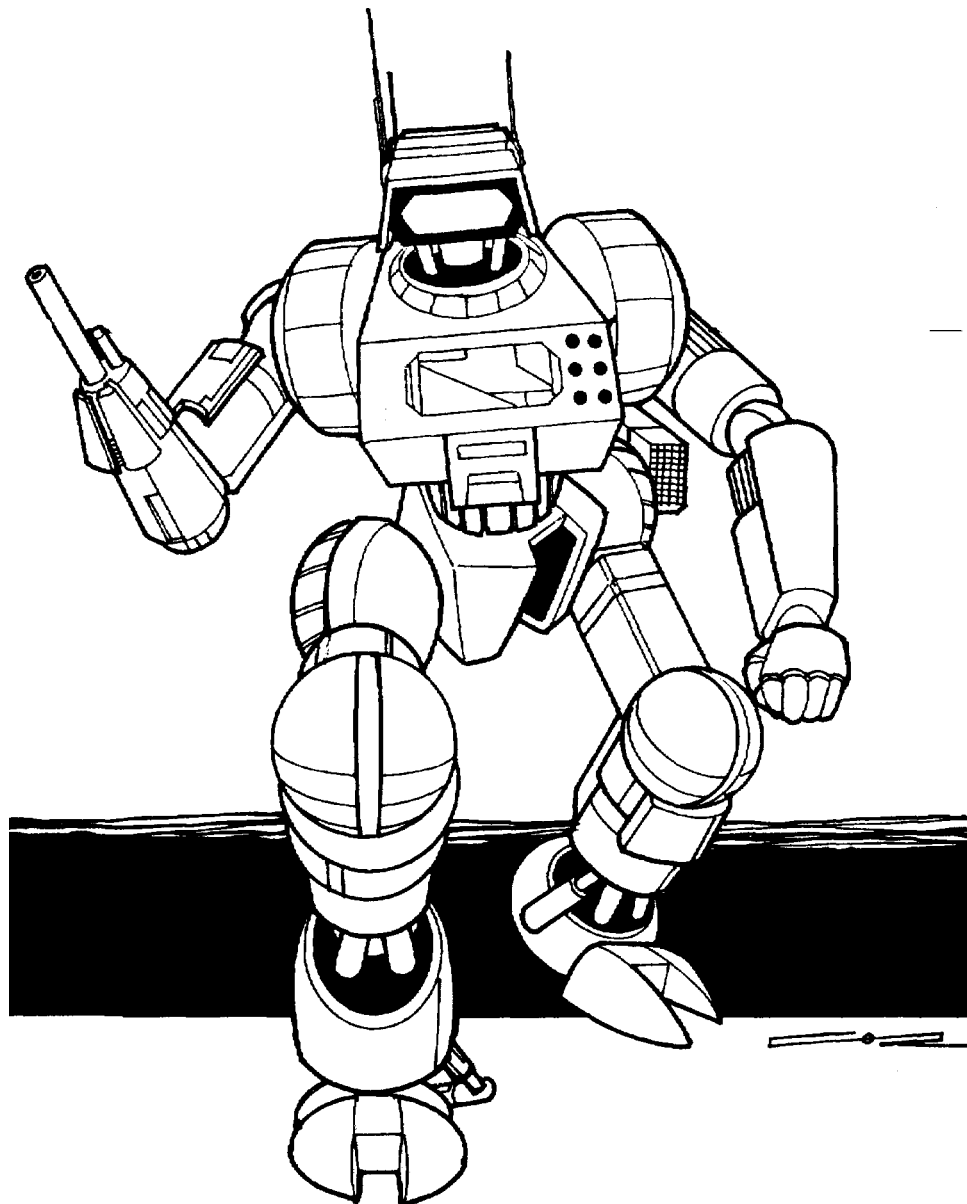
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	29	41
Центральный Торс (зад)		17
П/Л Торс	19	28
R,L Torso (rear)		10
П/Л Рука	15	30
П/Л Нога	19	38

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/10	ПР	7	12
Заряды (АП) 20	ПТ	2	2
РДД 20	ЛТ	5	10
Заряды (РДД) 18	ЛТ	3	3
РБД 6	ЛР	2	3
Заряды (РБД) 30	ЛТ	2	2
Средний лазер	ПТ	1	1
Средний лазер	ПТ	1	1
Прыжковый порт	ЦТ	1	2
Прыжковый порт	ЛТ	1	2
Прыжковый порт	ПТ	1	2

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3П	4/3/1	1	Ш

Броня/Структура	Ценность	Специальное
7/7	14	нро



Масса: 95 тонн

Шасси: Стар Лига ХТ

Реактор: GM 380

Крейсерская скорость: 43.2 км/ч

Максимальная скорость: 64.8 км/ч

Прыжковые двигатели: Нет

Прыжковые способности: Нет



ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Обзор

BNC-3E *Банши* был ранним проектом Меха, созданным в то же самое время, что и MCK *Маки* и EMP *Емперор*. Имея вес в 95 тонн, он также был одним из тяжелейших Мехов, когда-либо построенных. В конце 2400-ых годов Гегемония Терры предприняла строительство того, что стало известным как *Банши*, в стремлении создать ультратяжелую штурмовую машину, способную вступить в бой с другими моделями разрабатываемых в то время Мехов. Хотя модель критиковалась как слабо вооруженная и по этому преувозможенная другими произведенными Мехами, Гегемония Терры изготовила больше пяти тысяч *Банши* за следующие десять лет. Около трети из них еще функционируют.

С кокпитом в виде черепа и крепкой броней Старшилд, *Банши* производил впечатление, но никогда не был популярным в терранской армии. До сего дня его репутация остается плохой.

Возможности

Как было замечено выше, главная роль *Банши* это быть машиной ближнего боя. Действительно, его мощные кулаки и ноги могут превратить большинство более легких Мехов в хлам. Поэтому смысленные МехВоины держатся от *Банши* подальше, медленно ковыряя его дальнобойным оружием.

Броня: Старшилд

Вооружение:

1 ППЧ Магна Хеллстар

1 АвтоПушка Император-А

1 малый лазер Магна марк I

Производитель: Стар Лига Уипон Ресерч

Коммуникационная система: Далбан Коммлайн

Система наведения и слежения:

Далбан ХайРез –В

С самого начала огромные размеры Меха вызвали проблемы. Например, гигантский двигатель GM 380 занимает столько места, что не оставляет места для установки оружия и брони. В результате вооружение *Банши* заметно не соответствует такой большой машине. Его единственный ППЧ Хеллстар может быть мощным, но автопушка Император-А и малый лазер Магна Марк I просто не отвечают требованиям дополнительного вооружения.

Тяжелая пластинчатая броня Старшилд также впечатляет, давая равную или большую защиту, чем у других соответствующих Мехов. Однако, критики быстро обращают внимание, что лучше вооруженный *Мародера* или *Вархамера* разрушат издали *Банши*, который имеет только один ППЧ и автопушку-«пугач» для ответа. Что же хорошего в тяжелой броне? В настоящей битве даже более медленный *Райфлман* способен победить *Банши*, так как последний редко когда сможет приблизиться настолько, чтобы ввести в действие свою большую массу.

В конце десятилетнего периода производства Меха, Гегемония официально отказалась от него, передав *Банши* в подразделения второго эшелона и милиции.

Служба

Многие командиры считали *Банши* скорее помехой, а не активом в битве. В отчаянии, они

начали разворачивать их в качестве огневой поддержки или тяжелого резерва для останковки прорыва, а также для рукопашных схваток, когда лучше вооруженные Мехи вступают в бой с врагом на малой дистанции.

Эта практика продолжилась в Наследных Государствах. *Банши*, не развернутые на захолустных планетах или в малых подразделениях милиции, обычно находились во втором эшелоне продвижения или в тылу, обеспечивая огнем автопушки и ППЧ поддержку продвижению других Мехов.

Варианты

За прошедшие годы были испытано множество вариантов. К примеру, Дом Марика заменил автопушку *Банши* на второй ППЧ, но итоговое выделение тепла повредило машине. Второй, более успешный вариант Марика заменял ППЧ и меньшую оригинальную автопушку на единственную автопушку класса 20 Император-Zeta. Однако эта модель испытывала решающую нехватку системы вспомогательного вооружения.

Варианты Дома Штайнера имели больший успех. Располагая почти сотней *Банши* для экспериментов, инженеры Штайнера могли заняться их модификацией. С помощью техников Дэвиона и чертежей с завода на Гесперус II, Дом Штайнера первым испытал модификацию, утершую нос многим критикам *Банши*. Адаптировав место раз-

Тип: **Банши**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 95

Боевая Ценность: 665

Оборудование		тоннаж
Внутренняя структура		9,5
Реактор:	380	41
ПД ходьбы:	4	
ПД бега:	6	:
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	16	6
Гирископ:		4
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	240	15

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	30	40
Центральный Торс (зад)		17
П/Л Торс	20	30
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	16	21
П/Л Нога	20	26

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
ППЧ	ПТ	3	7
АП/5	ЛТ	4	8
Заряды (АП) 20	ЛТ	1	1
Малый лазер	Г	1	0,5

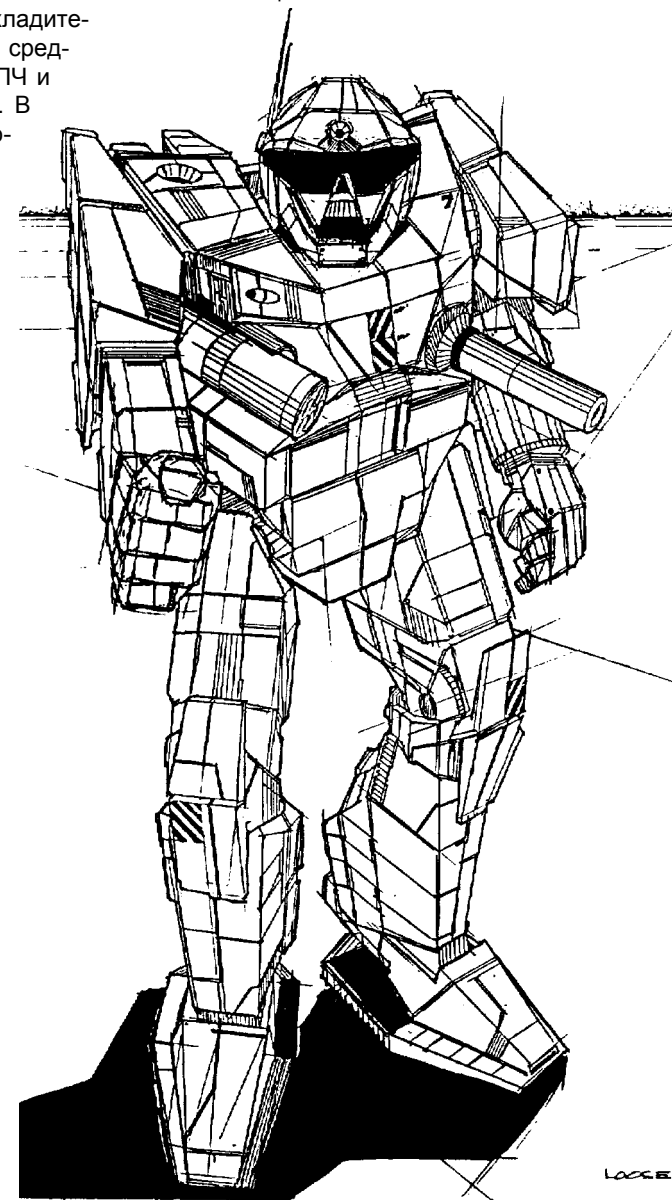
BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4	3/2/2		—	Ш

Броня/Структура	Ценность	Специальное
6/7	12	

мещения двигателя на *Банши*, громоздкий движок GM был заменен на более легкий Pitban 285. Хотя эта модификация снизила крейсерскую скорость *Банши* до 32 км/ч, это освободило множество места для установки оружия. Ранние версии *Банши-S* были впечатляющи.

Также были добавлены пять новых охлаждающих, вместе с малым лазером, четырем средними лазерами Магна Марк II, вторым ППЧ и 6-зарядной ракетной установкой Гарпун. В дополнение конструкторы Штайнера проапгрейдили автопушку Император-А до класса 10 Император-В. Хотя этот радикальный пересмотр оригинального *Банши* все еще имеет проблемы с перегревом, общие перспективы благоприятны. Прежде считавшийся обузой, *Банши* может стать мощной военной машиной.



Масса: 100 тонн
Шасси: Фондейшн тип 10X
Реактор: Vlar 300
Крейсерская скорость: 32.4 км/ч
Максимальная скорость: 54.0 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Прыжковые способности: Нет

Броня: Дюраллекс Хэви Спешл
Вооружение:
1 АвтоПушка Дефианс «Мех Хантер»
1 установка РДД-20 Фар Файр
4 средних лазера Дефианс ВЗМ
1 установка РБД-6 ТарХез Макси
Производитель: Эль-На'ир, Гесперус, Квентин

Коммуникационная система: Ами Комм класс 5
Система наведения и слежения:
Ами Комп тип 29К



Обзор

Внешний вид Меха, неуклюже продвигающегося по местности, привычен для миров Внутренней Сферы. Тем не менее, вид AS7-D *Атлас* может заставить бежать в ужасе даже опытного МехВоина. *Атлас* был разработан в качестве последней попытки обеспечить превосходство Регулярной Армии Звездной Лиги над растущими армиями Лордов Великих Домов. Генерал Керенский собственноручно написал спецификации для *Атласа*, требуя «мех настолько мощный, насколько возможно, неуязвимы, насколько возможно, и уродливый, насколько это возможно, чтобы вселять страх в наших врагов, одним видом».

Возможности

Уродливый и предвещающий дурное — два подходящих описания для *Атласа*. Хотя другие Мехи могут быть выше и тяжелее, ни один не имеет ауры *Атласа*. Значительное усилие было приложено, чтобы сделать оружие *Атласа* видимым, насколько это возможно, давая противостоящему МехВоину множество удобных случаев, чтобы увидеть, как он безоружен, и решить, что он не готов умереть. Дизайнеры потратили целый год, придавая форму голове и кокпиту, чтобы добиться полного слияния функциональности и ужаса. Результат был полностью успешен, и МехВоины прозвали *Атлас* «Головой мертвеца».

Атлас был одним из первых Мехов, на которых смонтировали такую большую и мощную автопушку. Даже хотя он несет только десять зарядов для АП класса 20, простого зрелища такой большой пушки часто достаточно, чтобы некоторые Мехи бросились бежать. Единственная проблема этого оружия, состоит в отсутствии охлаждения, и она может легко перегреться.

Система запуска ракет дальнего действия *Атласа* имеет уникальный дизайн. Обнаружив, что двадцать пусковых труб не поместятся в торсе Меха, разработчики решили установить пять труб с системой перезарядки, позволяющей выстрелить четыре залпа за десять секунд. Система перезарядки довольно надежна и техам нужно только позаботиться о защите боезапаса от тепла, излучаемого расположенным рядом реактором. Перезарядка быстрая, так как каждая пусковая имеет собственную обойму с боеприпасами. Полностью загруженная, ракетная система может произвести двенадцать залпов из двадцати ракет. Большой пробел между двумя ракетными системами выглядит как еще одно оружие, но на самом деле многофункциональное сопряжение, куда подключаются энерго- и хладакабели при запуске или ремонте *Атласа*.

Мех имеет толстую броню, передняя часть торса и ноги особенно хорошо защищены. Кто-то как-то подсчитал, что если батальон Мехов *Стингера* столкнется с *Атласом*, *Атлас* уда-

лится на ремонт через час, оставив только одного *Стингера*, способного двигаться.

Голова вместительна, позволяя установить небольшую параболическую антенну, давая *Атласу* ограниченную связь типа «земля-космос». Во время битв пилот может свернуть антенну и уложить ее в защищенный отсек на голове *Атласа*.

Четыре средних лазера и ракеты ближнего действия делают Меха хорошим бойцом на близкой дистанции, в то время как внутренние структуры дают его рукам и ногам чудовищную силу. Это создало много ужасных историй, касающихся *Атласа* и его возможности поднять среднего размера Мех одной рукой и кинуть его на землю, как будто он был игрушкой.

Главный недостаток *Атласа* это его малая скорость. Умный противник отступит перед непреступной машиной, надеясь на одно из двух отступить в трудный район, такой как город или лес, или броситься в грязь или воду. Там скажется недостаток мобильности *Атласа*. Если рота зависит от огневой поддержки *Атласа*, то хитрый враг нанесет молниеносные удары, надеясь, что более быстрые Мехи уйдут от медленного *Атласа*.

Служба

Атлас был впервые использован против Стефана-Узурпатора. В последней битве за контроль над основным космопортом Земли, *Атлас* стал инструментом обеспечения безопасного плацдарма, позволив войскам безопасно высадиться.

Заместитель генерала Керенского, генерал

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Тип: **Атлас**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 100

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		10
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	20	10
Гирискосп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	304	19

	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	31	47
Центральный Торс (зад)		14
П/Л Торс	21	32
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	17	34
П/Л Нога	21	41

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/20	ПТ	10	14
Заряды (АП) 10	ПТ	2	2
РДД 20	ЛТ	5	10
Заряды (РДД)12	ЛТ	2	2
Средний лазер	ПР	1	1
Средний лазер	ЛР	1	1
Средний лазер	ЦТ (R)	1	1
Средний лазер	ЦТ (R)	1	1
РБД 6	ЛТ	2	3
Заряды (РБД) 15	ЛТ	1	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3	6/5/1	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
8/8	16	нро	

ДеШевалье, возглавлял штурм последней твердыни Узурпатора, Империял Сити. Он постоянно подставлял *Атлас* под вражеский огонь, продолжая идти, как будто лазерные стрелы, ракеты и снаряды автопушек были словно мухи. Когда

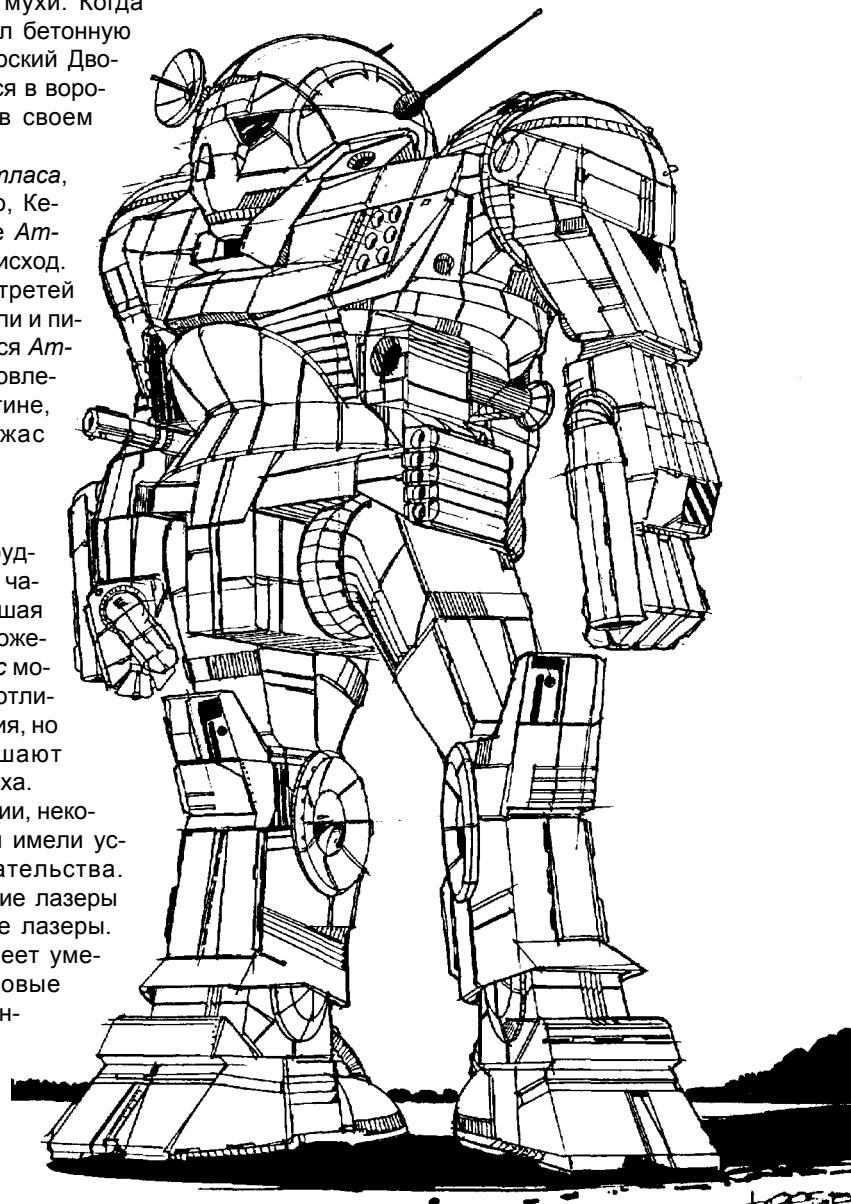
Атлас ДеШевалье пробил бетонную стену, окружавшую Имперский Дворец, Керенский направился в ворота дворца Узурпатора в своем *Орионе*.

Зная о грубой силе *Атласа*, нет ничего удивительного, Керенский хотел, чтобы все *Атласы* ушли вместе с ним в исход. Забавно, но среди двух третей отказавшихся пилотов были и пилоты *Атласов*. Оставшиеся *Атласы* и те, что были изготовлены на Гесперусе и Квентине, продолжают внушать ужас там, где они ступают.

Варианты

За прошедшие годы трудно было заменять многие части *Атласа*, так как большая часть складов была уничтожена или опустошена. *Атлас* может использовать слегка отличающиеся варианты оружия, но они неизменно уменьшают размер внутренностей Меха.

В качестве модификации, некоторые Лорды-Наследники имели успешные попытки вмешательства. Некоторые меняют средние лазеры в руках Меха на большие лазеры. Однако, этот вариант имеет умеренный успех, так как новые лазеры ненадежны, связанные с уже настроенным боевым компьютером.



KGC-0000 КИНГ КРАБ



Масса: 100

Шасси: Холлис марк II

Реактор: Vlar 300

Крейсерская скорость: 32.4 км/ч

Максимальная скорость: 54 км/ч

Прыжковые двигатели: Нет

Прыжковые способности: Нет

Обзор

Представленный прямо перед самым коллапсом Звездной Лиги, *Кинг Краб* удовлетворял приказу генерала Керенского для штурмовых Мехов, способных «повредить или уничтожить другой Мех одним залпом». Хотя он не так хорошо бронирован, как основная масса тяжелых штурмовиков, огневая мощь *Кинг Краба* соответствует описанной роли.

Сначала он производился с продвинутым оборудованием связи, но быстро стало ясно, что дорогая электроника не подходит Меху, чье основное предназначение – сблизиться и бить врага. Продвинутое оборудование для связи было заменено на обычную систему Далбан ВиртуТалк во всех производимых моделях.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШТУРМОВЫЕ

Броня: Валиант Ламеллор

Вооружение:

2 АвтоПушки Император-D

1 15-ти пакетная установка РДД Думбад

1 большой лазер Магна марк III

Производитель: Джeneral Моторс

Коммуникационная система: Далбан ВиртуТалк

Система наведения и слежения: Далбан Хайрез

Возможности

Роль KGC-0000 проста: смести любое сопротивление, которое встанет у него на пути. Его основная оружейная система, две супертяжелые автопушки Император-D, делает эту задачу легкой. Объединенных повреждений достаточно чтобы уничтожить броню даже на сильнейших Мехах за несколько залпов.

Поскольку разработчики смонтировали это оружие в руках, они также установили очень простые актуаторы рук, которые в основном служат для защиты массивных автопушек Император, когда те не используются. Актуаторы открываются и закрываются во время боя, с эффектом похожим на клешни, это одна из вещей которая дала Меху его имя.

Для обработки врага на расстоянии, *Кинг Краб* располагает установкой РДД-15 Думбад в левом торсе. Чтобы сохранить его в рабочем состоянии, питание боеприпасами требует нежной настройки и регулярного, аккуратного обслуживания. Полевые условия часто проверяют техников, приданных к этому Меху, на аварийные устройства, постоянное разнообразие временных «исправных состояний» этой системы, решающее проблему только после повторного использования.

Недостатком использования такого большого оружия является нехватка боеприпасов для длительных операций. Монтируя большой лазер Магна в правый торс, инженеры надеялись дать Меху некую неизменную мощь и дополнительный удар на дальней дистанции. Хотя Магна один из самых надежных больших лазеров во Внутренней Сфере, это единственное оружие не может успокоить МехВоина, услышавшего как последний залп встает на место.

ЗВЕЗДНАЯ ЛИГА

KGC-0000 KING KRAB

Тип: **Кинг Краб**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 100

Боевая Ценность: 665

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура		10
Реактор:	300	19
ПД ходьбы:	3	
ПД бега:	5	
ПД прыжка:	0	
Радиаторов:	15	5
Гироскоп:		3
Кокпит:		3
Фактор бронирования:	272	17

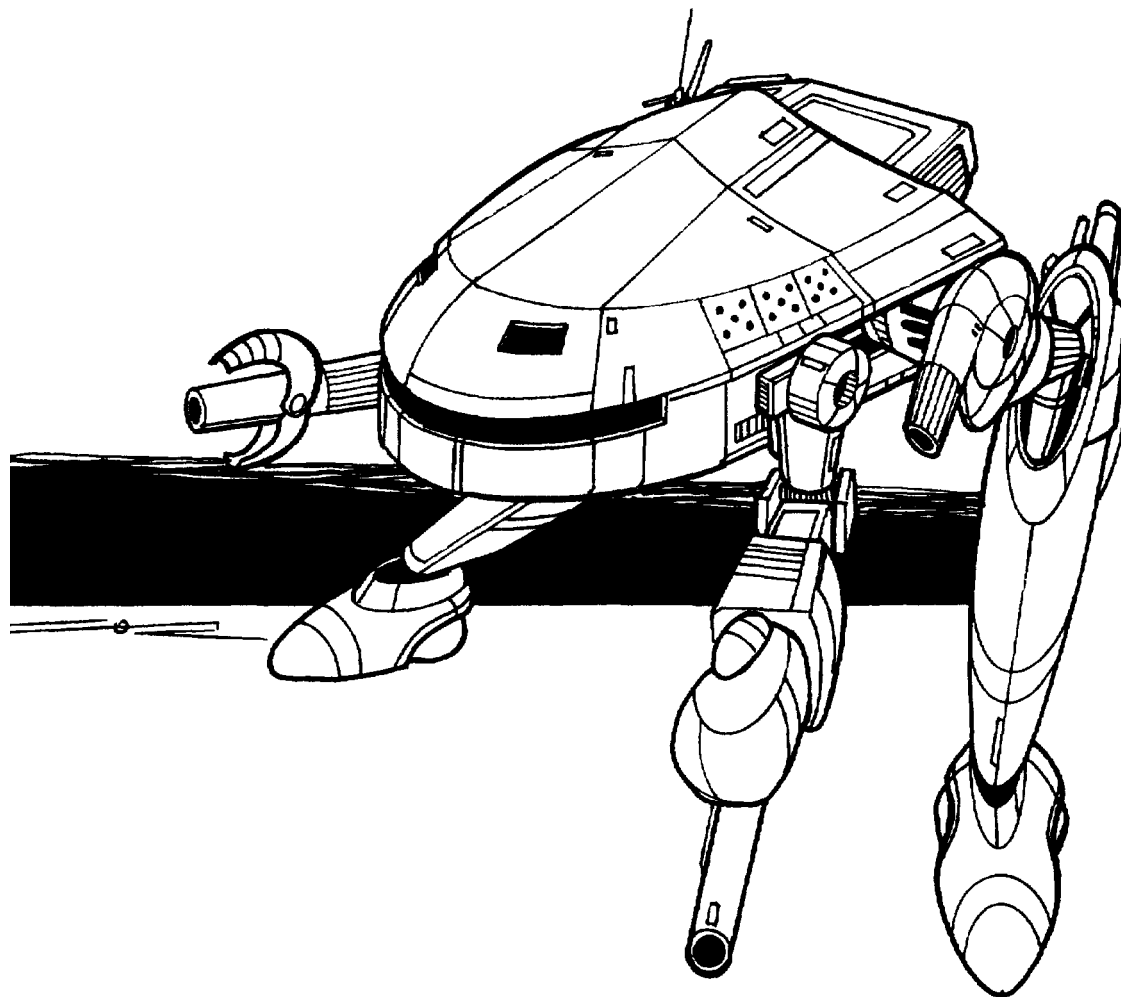
	Внутренняя структура	Значение брони
Голова	3	9
Центральный Торс	31	39
Центральный Торс (зад)		12
П/Л Торс	21	29
П/Л Торс (зад)		10
П/Л Рука	17	33
П/Л Нога	21	34

Оружие и заряды	Локация	Крит.	Тоннаж
АП/20	ЛТ/ЛР	10	14
Заряды (АП) 5	ЛТ	1	1
АП/20	ПТ/ПР	10	14
Заряды (АП) 5	ПТ	1	1
РДД 15	ЛТ	3	7
Заряды (РДД)8	ЛТ	1	1
Большой лазер	ПТ	2	5

BATTLEFORCE 2

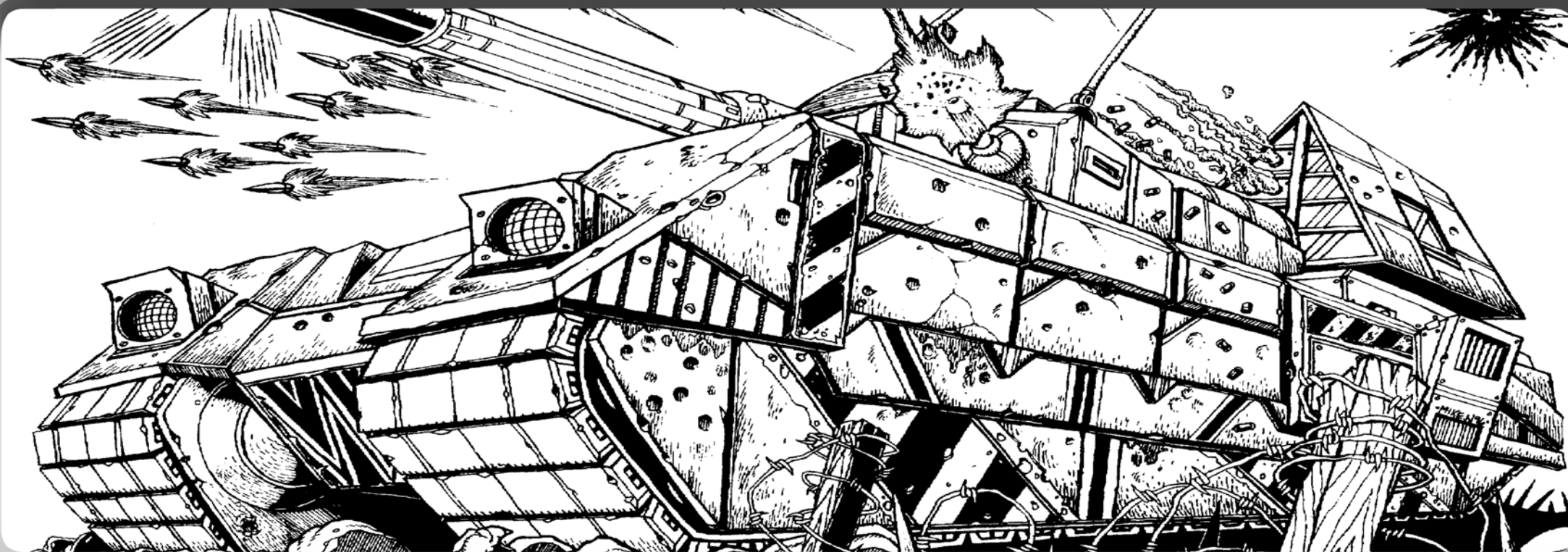
ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3	4/3/—	1	Ш

Броня/Структура	Ценность	Специальное
7/8	14	



ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Транспортные средства, описанные в данном разделе, являются малой толикой того, что широко используется в армиях Внутренней Сферы. ТС служат многим целям, как подвозчики боеприпасов, пехотные транспорты, передвижные госпитали. Хотя ТС не имеют ореола Мехов или аэрокосмических истребителей, они просто жизненно важны для успеха на поле боя.



БУМЕРАНГ разведывательный самолет

Масса: 5 тонн
Тип движения: Обычный самолет
Двигатель: 75 турбина
Крейсерская скорость: 97 км/ч
Максимальная скорость: 151 км/ч

Броня: нет
Вооружение: нет
Производитель: Кал-Боинг на Дорвиньоне

Разведывательная аппаратура:
камеры Федератед Спай
Коммуникационная система:
Эчернар Аир Уистлер11



Обзор

Названный за свою V-образную форму, *Бумеранг* - обычный шпионский аппарат, что используются во всех пяти Наследных Государствах. Он действует в качестве корректировщика артиллерийских подразделений и в качестве передового наблюдателя для продвигающихся Мехов.

Использование воздушных аппаратов для разведки началось задолго до изобретения самолетов, с использования шаров с нагретым воздухом армиями Земли 19-ого века. Появление самолетов увеличило полезность воздушной разведки. Спутники-шпионы начала 21-го века, с их подробными фотографиями и относительной неуязвимостью, временно снизили важность воздушной разведки, и аппараты-шпионы могли использоваться в качестве запасной системы, если бы со спутником что-нибудь случилось. Однако после коллапса Звездной Лиги общий упадок технологий вернул воздушной разведке прежнее положение в бою.

Возможности

Бумеранг является стандартным разведывательным самолетом Федерации Солнц. Построенный в 2888 году, он был первым самолетом, созданным специально для воздушной разведки в эру Наследных Государств. До этого для военных целей рекувизировались гражданские самолеты и их гражданские пилоты, с переменным успехом.

Самой явной чертой *Бумеранга* является его большой размах крыльев. Длинные заостренные крылья делают самолет эффективным по расходу топлива, а также хорошим планером. Два носовых крыла помещены на лонжеронах из вспененного алюминия, сделавшим их крепкими для крепления рулей высоты и тросов их управления. Передние управляющие поверхности обеспечивают стабилизацию и управление аппаратом, делая его нечувствительным к потере скорости.

Два вертикальных стабилизатора расположены по бокам кокпита. При его использовании поворачивается весь стабилизатор, а не только задняя кромка, как на других самолетах. Это конструктивное решение, вместе с расположением стабилизатора в быстром потоке от большого пропеллера, делает *Бумеранга* очень маневренным.

Двигатель, стандартного реактивно-винтового типа, размещен прямо под полом кокпита. Он имеет очень высокую эффективность — использует всего 99 килограммов топлива, хранимого в крыльях, для шестичасового полета. Если пилот выбирает режим планирования, топлива может хватить и на большее время. Двигатель *Бумеранга* имеет необычную систему выпуска отработанных газов, они пропускаются через два щели на верхней кромке крыла между вертикальными стабилизаторами и кокпитом. Пропеллер рассеивает выделяемое

тепло, создавая сложности при отслеживании самолета с помощью ИК-устройств. Большой пропеллер имеет изменяемый шаг, снижающий шум. Такой пропеллер позволяет пилоту устанавливать оптимальный шаг ротации, когда он приступает к планированию.

Такой большой пропеллер в аппарате со странными пропорциями вызвал некоторые проблемы в разработке посадочных устройств. Разработчики *Бумеранга* решили сложить носовое шасси в фюзеляж самолета, а длинные и тонкие задние шасси в крылья. Из-за большого размаха крыльев *Бумерангу* требуется только 44 метра твердой и ровной поверхности для посадки и 75 метров для взлета.

Легкий *Бумеранг* не имеет многих компьютерных систем, обычных для больших самолетов, проверяющих действия пилота. Поэтому пилот *Бумеранга* должен иметь природную склонность к полетам. С работающим двигателем максимальный полетный потолок *Бумеранга* составляет 10 тысяч метров; если пилот сможет использовать восходящие потоки, самолет может подняться выше.

Камеры и системы слежения *Бумеранга* работают в видимом и инфракрасном диапазонах. Камеры выдают четкую картинку даже ночью, позволяя *Бумерангу* работать всегда, кроме плохих погодных условий. Две камеры могут работать независимо, захватывая две разных цели и передавая информацию.

ХОВЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

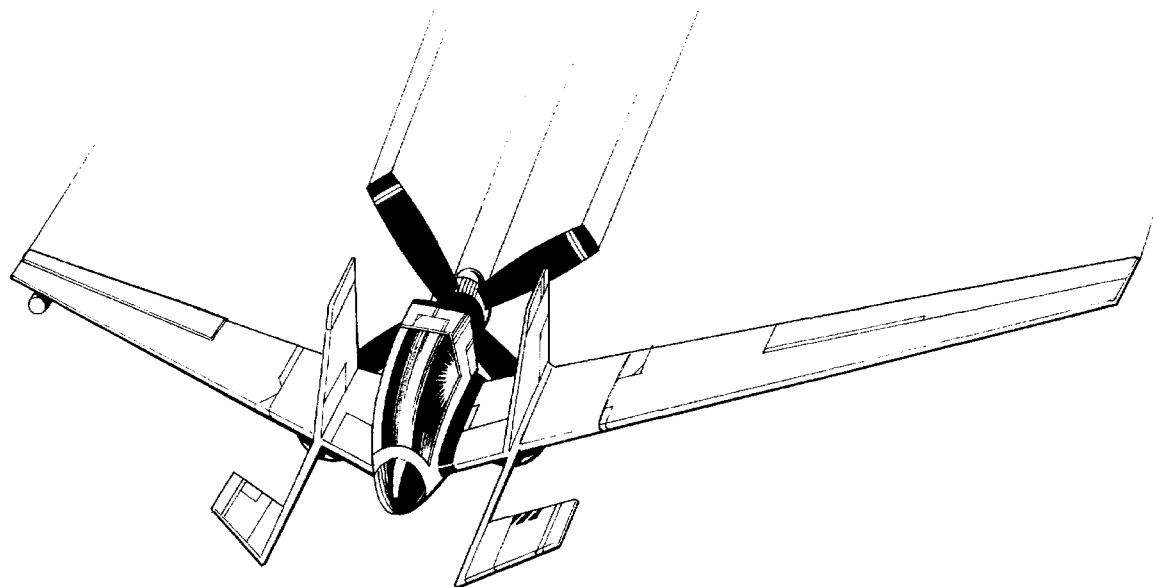
СВВП

BOOMERANG spotter plane

Тип: Бумеранг
Технологическая база: Внутренняя Сфера
Тип движения: Обычный самолет
Тоннаж: 5

Оборудование		тоннаж
Двигатель:		2
Тип: турбина		
Безопасная тяга:	9	
Максимальная тяга:	14	
Структурная интеграция:		9
Радиаторов:	0	0
Топливо:	60	2
Оборудование управления:		0,5
Фактор бронирования:	0	0
Значение брони		
Перед	0	
П/Л сторона	0/0	
Зад	0	

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Разведывательная камера	Нос	0,5



BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
13	—/—/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/1	0,5	—	

Основной недостаток *Бумеранга* это отсутствие брони и оружия. Для компенсации незащищенности, пилоты *Бумерангов* обычно летают, по крайней мере, в 300 метрах над землей, ослабляя возможности камеры, но сохраняя пилота от опасности.

Служба

Бумеранг сослужил долгую и хорошую службу Федерации Солнц. Используемый там, где АКИ слишком дороги для выполнения разведки, *Бумеранг* действовал на многих мирах. Факт, что его можно быстро разобрать и собрать даже на самом маленьком Шаттле, позволяет подразделениям Мехов, вплоть до уровня роты, использовать преимущества *Бумеранга*.

Самолет также хвалят за его приспособляемость к различным плотностям воздуха и погодным условиям, если кампания происходит на сухом мире, подобном Кесаи IV, или в буйных ветрах над Нью Иваарсеном.

СВИФТ УИНД разведывательный кар

Масса: 7,5 тонн
Тип движения: Колесный
Двигатель: VOX 55 ядерный
Крейсерская скорость: 108.0 км/ч
Максимальная скорость: 162.0 км/ч

Броня: 1/Стар Слаб
Вооружение: нет

Производитель: Керес Металс
Коммуникационная система:
КересКом Рекун модель 12к



Обзор

Свифт Уинд разработан для перевозки одного разведчика и оборудования необходимого ему для того, чтобы оставаться на связи со своим подразделением, даже на большом расстоянии. Быстрая и маневренная машина несет разведчика впереди подразделения Мехов или артиллерийского подразделения, помогая ему находить врага. После того, как разведчик обнаружит врага, он высматривает замаскированную позицию, где он может оставить машину, пока будет разведывать мощь вражеских сил.

Вычислив количество противника, направление его движения и примерное направление атаки, разведчик использует сложное коммуникационное оборудование разведывательной машины для сообщения этих сведений своему подразделению. После отчета он продолжает следовать за врагом или наводит дружественный артиллерийский огонь. Если враг заметит разведчика, тот должен положиться на скорость своей машины, чтобы выжить, так как *Свифт Уинд*, как и другие подобные модели не вооружены и легко бронированы.

Возможности

Шесть больших, широких колес *Свифт Уинд* обеспечивают превосходные силу сцепления и необходимое управление. Все шесть колес ведущие, имеют независимую подвеску, и

обеспечивают высокий клиренс.

Отдельный отсек, прикрепленный сзади машины, содержит двигатель. Его энергия приводит в движение машину и генерирует электричество для ком-оборудования. Водители *Свифт Уинд* и некоторых других машин-разведчиков используют уменьшенный нейрошлем, похожий на те, что используют гонщики спидеров, для управления машиной. Нейрошлем также дает разведчику широкий угол обзора, а также ночное видение и инфракрасное зрение.

Самым важным компонентом *Свифт Уинд* является его система связи, которая позволяет передавать данные голосом или кодом. Помимо связи с ближайшими Мехами или артиллерийскими подразделениями, модуль связи разведывательной машины позволяет поддерживать связь «земля воздух», так что разведчик может собирать информацию от дружественных аэрокосмических пилотов или координировать штурмовки и бомбометания. Разведчик также может использовать систему для связи с микроспутниками и отправлять сообщения в удаленные точки планеты. Система связи может даже связаться с удаленными Шаттлами и Прыгунами, что подразумевает то, что разведчик может быть секретно высажен на планете, и посылать сообщения о своих находках, без необходимости использовать системы ретрансляции, которые могут привлечь

внимание врага к его присутствию.

Способность использовать спутники и космические суда также дает системе возможность предсказывать передвижения врага. Сгенерированная компьютером карта проецируется на приборной панели, объединяя известную информацию и информацию сканирования поверхности планеты со спутника. Система также обнаруживает и прослушивает вражескую связь. Разведчик может перехватить то, что сказал враг, или передать это своему подразделению, пока система связи направляет его к источнику, сохраняя ценное время для поиска врага и защиты от случайного столкновения с врагом.

Разведчик может благополучно покинуть машину и использовать систему связи при помощи наушников, микрофона и устройства управления. Устройство управления это наручная плата для дистанционного управления системой. Наушники и микрофон имеют малый размер и обычно прикреплены к шлему разведчика. Однако для дистанционного использования, разведчик должен находится в прямой видимости от машины и не далее 1200 метров от нее.

Большая приемопередающая тарелка на иллюстрации является стандартной деталью разведывательных машин. Она может быть сложена и убрана под крышу машины за несколько секунд.

Поскольку сложная система связи часто дает много преимуществ разведчику, многие военные предпочитают *Свифт Уинд* более дешевому

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

SWIFT WIND scout car

Тип: **Свифт Уинд**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: колеса

Тоннаж: 7,5

Боевая ценность: 25

Оборудование

		тоннаж
Внутренняя структура:		0,75
Двигатель:	55	2,25
Тип: ядерный		
Средн. Скорость:	10	
Макс. Скорость:	15	
Радиаторов:	10	0
Оборудование управления:		0,375
Подъем. оборуд.:		0
Усилитель мощн.:		0
Башня:		0
Фактор бронирования:	24	1,5

Значение брони

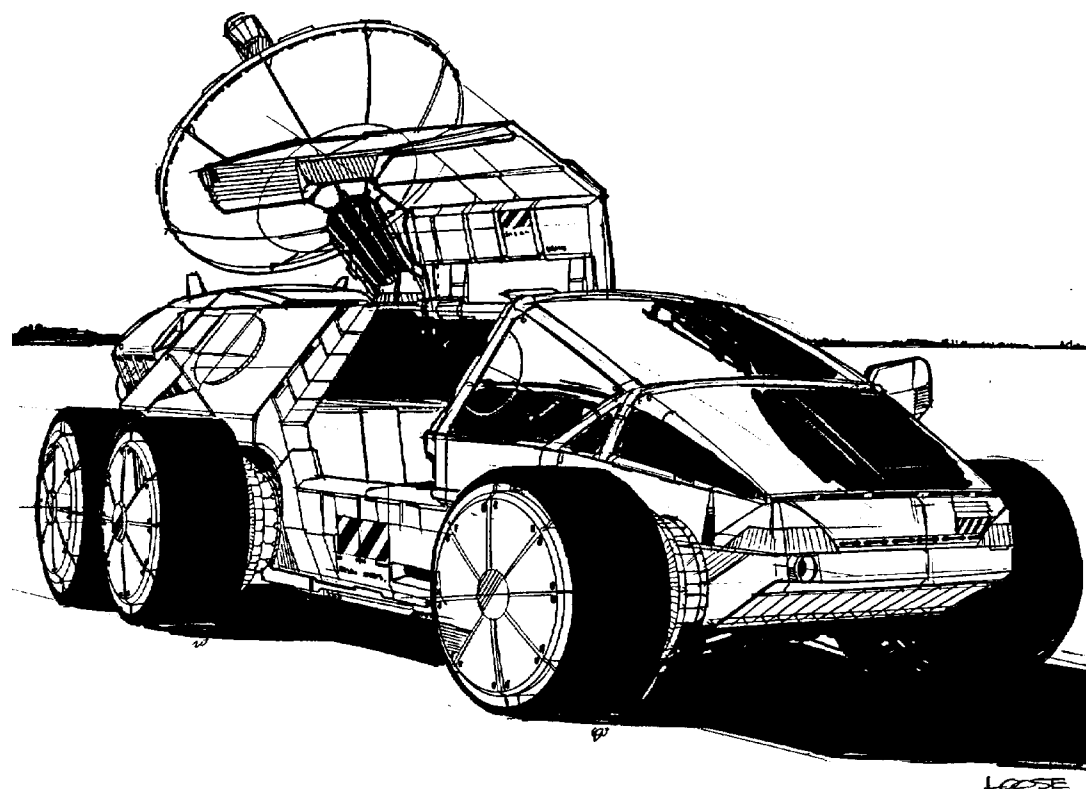
Перед	6
П/Л сторона	6/6
Зад:	6

Оружие и заряды

Локация	Тоннаж
Коммуникационное оборудование	— 2,625

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
10K	—/—/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/1	0,5	—	



Скиммеру. Основной недостаток системы связи это количество потребляемой энергии и выделяемого тепла, поэтому машины-разведчики работают обычно на термоядерных реакторах, но поскольку реакторы таких размеров становятся все более редкими, все меньше и меньше машин продолжают функционировать. Если двигатель или система связи выйдут из строя, их ремонт будет дорог в лучшем случае, невозможен в худшем.

Служба

Разведывательные машины появились со времени создания автомобиля. Когда такие ТС начали оборудовать грубыми радиостанциями, основным ограничением разведчиков стал недостаток знаний о окружающей местности и ненадежность оборудования. Это изменилось в конце 20-ого начале 21 веков, когда использование спутников-шпионов сделали высокоточные снимки доступными для разведчиков через продвинутое и надежные устройства связи. Технология машин-разведчиков достигла пика, когда в 23-ьем веке был добавлен термоядерный двигатель. За исключением добавления связи «поверхность-космос» в 2600-ых годах, они мало изменились за последние 800 лет.

J-27 оружейный транспорт

Масса: 10 тонн тягач
10 тонн прицеп
Тип движения: гусеницы
Двигатель: 50 Д.В.С.
Крейсерская скорость: 54 км/ч
Максимальная скорость: 86 км/ч

Броня: 1/Star Slab
Вооружение:
1 пулемет СперриБраунинг
Производитель: Акме Уидгетс

Коммуникационная система: Тэнди А-100
Система наведения и слежения: нет



Обзор

J-27 был разработан для транспортировки опасных боеприпасов от тыловых складов к сражающимся подразделениям Мехов и пехоты. Он был основной артиллерийской службой перед коллапсом Звездной Лиги, и многие из этих машин все еще выполняют свои функции в Наследных Государствах.

Разработанный для тыловых операций, J-27 имеет тонкую броню и является взрывоопасной целью. Перевозимые боеприпасы не защищены ничем, взрыв угрожает транспорту каждый раз, когда машина приближается к зоне боев. Высокая температура также представляет серьезную угрозу для экипажа J-27.

Возможности

Даже, хотя J-27 играет важную роль в битве, снабжая боеприпасами войска на переднем крае, его обязанности скорее наказание, чем привилегия. J-27 перевозит три тонны боеприпасов в своем основном, гусеничном тягаче. Колесный прицеп может нести еще восемь тонн. В тягаче обычно располагаются боеприпасы для РДД, но ракеты могут быть за несколько минут заменены другими боеприпасами.

В большинстве случаев, экипаж J-27 это неудачники из пехоты. Некоторые подразделения, в основном в Синдикате Дракона, считаются уголовными частями. Военным преступникам предлагается выбор между расстрель-

ной командой или работой на J-27. Большинство выбирает расстрельную команду. J-27 требует двух человек для управления медленным транспортом; третий член экипажа отвечает за охрану боеприпасов и управляет одним пулеметом СперриБраунинг, установленный на крыше кабины. Установка спроектирована так, чтобы не позволять стрелять ниже ограничителя, во избежание попадания в тягач или прицеп.

Главный недостаток транспорта J-27 в том, что прицеп может быть отделен от тягача только вручную. Когда J-27 попадает под огонь, погрузчик может отцепить прицеп, делая машину меньшей целью. Печально, но в большинстве случаев он вынужден ползком пробраться через весь тягач, чтобы отцепить прицеп, в то время, как машина продирается по пересеченной местности под вражеским огнем.

Служба

В первых сражениях за Лес Халлес в 2880 году Дом Ляо широко использовал эти машины для удержания контроля над этой планетой. Когда Дом Марика окончательно выбил армию Ляо с планеты, его силы захватили большое число неповрежденных транспортов J-27. Захваченные у Ляо J-27 видели битвы всю дорогу до лиранского мира Лорик.

Рейд Дома Куриты на планету Хуан частично удался благодаря атаке истребителей на склады боеприпасов Дэвиона в долине Не-

стлинг. Истребители Куриты атаковали конвой из J-27, пытавшийся перезарядить подразделения Королевской Милиции Дома Дэвиона, разнеся конвой на куски вместе с грузом. Королевская Милиция не получила боеприпасы, и атакующие Куриты сокрушили Силы Дэвиона за четыре дня.

Уголовные части впервые были использованы Лигой Свободных Миров, и политика использования военных преступников, как членов экипажей J-27, быстро распространилась по другим Домам. Дом Штайнера и Дом Дэвиона не следуют этой практике, считая, что доставщик боеприпасов нуждается в лучшей мотивации, чем столкновение с верной смертью. Конечно, если солдат одного из этих Домов покинет свою позицию, он может обнаружить себя во временном экипаже J-27.

Одним из таких уголовных подразделений является 125-ые Смертники-Носители боеприпасов. В битве за планету Нью Иваарсен против сил Дэвиона, 125-ые Смертники перенесли боеприпасов в тысячу раз больше собственного веса, просто чтобы силы Ляо сохранили свой оборонные позиции. Однажды два конвоя Смертников попали под атаку Мехов Дэвиона. В пылу битвы, несколько Смертников сняли ракетные установки и установили временные огневые точки. Конвой бился несколько часов против пехоты Дэвиона, и в итоге прогнал их с поля боя. За эти усилия, несколько членов Смертников были переведены из этих частей, но некоторые добровольно остались со своими J-27.

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

J-27 ordnance transport

Тип: J-27

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: гусеницы

Тоннаж: 10

Боевая ценность: 34

Оборудование		тоннаж
Внутренняя структура:		1
Двигатель:	50	3
Тип: Д.В.С.		
Средн. Скорость:	5	
Макс. Скорость:	8	
Радиаторов:	0	0
Оборудование управления:		0,5
Подъемное оборудование:		0
Усилитель мощности:		0
Башня:		0,5
Фактор бронирования: 8		0,5

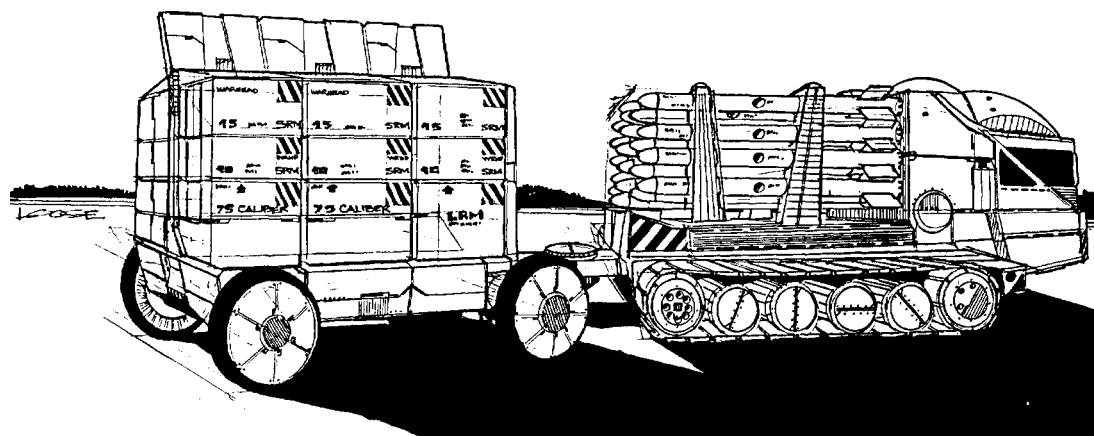
	Значение брони
Перед	2
П/Л сторона	1/1
Зад	2
Башня	2

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Пулемет	Башня	0,5
Заряды (Пул) 200	Корпус	1
Груз	Корпус	3

Прицеп:

8 тонн различных боеприпасов

Броня: 4 пункта брони с каждой стороны



BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
5К	—/—/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/1	0,5	тран 1	

ПЕРЕДВИЖНОЙ АРМЕЙСКИЙ ХИРУРГИЧЕСКИЙ ГОСПИТАЛЬ

Масса: 20 тонн
Тип движения: Колеса
Двигатель: VOX 80 ядерный
Крейсерская скорость: 54.0 км/ч
Максимальная скорость: 86.4 км/ч

Броня: Стар Слаб /Шит
Вооружение:
2 малых лазера ЧисКомп 32
Производитель: Талон Вииклс

Коммуникационная система:
Эчернар Электроникс НСК-4
Производитель медицинского оборудования:
Мерси Индастриез на Талоне



Обзор

Буквально госпитали на колесах, большие, сложные грузовики ПАХГ обеспечивают раненым МехВоинам наилучшую медицинскую помощь.

Каждый хорошо оснащенный полк имеет, по крайней мере, один *Передвижной Армейский Хирургический Госпиталь (ПАХГ)*.

Машина располагается настолько близко к полю боя, насколько это возможно, часто в открытом поле рядом с несколькими дорогами. ПАХГ разворачивается и обеспечивает энергией свое медицинское оборудование. В это время армейские инженеры строят посадочную площадку для приема воздушных машин, которые будут перевозить раненых с передовой в тыл, откуда они могут быть, при необходимости, эвакуированы с планеты. Хотя и легко бронированный и вооруженный, ПАХГ редко бывает атакован, поскольку он предоставляет медицинские услуги раненым с обеих сторон.

Возможности

Внутренности ПАХГ высокотехнологичны. Попадая внутрь через широкие двери, пациент оказывается на столе, подготовленном к операции. В то же время одна из пяти врачебных команд рассматривает на терминале результаты медицинских тестов пациента. По эти результатам, компьютер ПАХГ предлагает план действий во время операции.

После подготовки пациент попадает в операционную и размещается на автоматическом столе, чья роботизированная рука дает анестезию. Здесь хирург приступает к делу. Когда он требует хирургический инструмент, такой как лазерный скальпель, стол автоматически подготавливает его через группу Механических рук, расположенных над подносом со стерильным инструментом.

В зависимости от ситуации, либо младший офицер, либо компьютер собирает сведения о состоянии пациента, которые сразу же поступают хирургу. Если ему требуется свериться с результатами теста или рентгена, это тотчас же появляется на ближайшем экране. В чрезвычайной ситуации, такой как внезапная остановка сердца или припадок, хирург может управлять одной из механических рук автоматизированного стола. Машина понимает широкое разнообразие хирургических маневров и может значительно помочь хирургу.

Если состояние пациента слишком быстро ухудшается, хирург может начать процедуру экстренной заморозки. Большое чистое покрытие опускается на стол, превращая его в большую воздухонепроницаемую камеру, содержащую пациента. Прямо на месте температура камеры понижается заполнением внутренностей чистой богатой кислородом жидкостью. Хирург затем помещает руки в рукава, ведущие в воздухонепроницаемую зону, и продолжает

операцию, со столом, обеспечивающим его инструментами под покрытием.

После окончания операции хирург вводит в компьютер данные о послеоперационном уходе, требуемых препаратах и другие заметки. Эта информация доступна медицинским сестрам в послеоперационный период, которые добавляют собственные наблюдения в записи наблюдения пациента.

Если внезапное изменение боевой обстановки вынудит ПАХГ тронуться с места, он может разобрать свои временные структуры и передать пациентов в полевой госпиталь менее чем за четыре часа. Медикаменты и оборудование загружаются обратно в ПАХГ, а специальные тягачи увозят оставшееся не медицинское оборудование.

Когда ПАХГ приготовлен к движению, демонтируется только один из пяти операционных блоков. Правая стенка трейлера поднимается и закрепляется на нем таким образом, что в задней части ПАХГ может разместиться шесть самых тяжело раненых пациентов. Даже двигаясь с высокой скоростью, хирурги могут заниматься с одним пациентом.

Легкая броня ПАХГ защищает его больше от воров, чем от нанесения серьезных повреждений. Наемники часто желают приобрести ПАХГ, и могут попытаться украсть его, убив водителя или блокировав дорогу, по которой тот движется. Но к счастью эти случаи очень редки. Некоторые доктора ПАХГ демонтируют вооружение грузовика по эти-

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

MOBILE ARMY SURGICAL HOSPITALS

Тип: ПАХГ

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: колеса

Тоннаж: 20

Боевая ценность: 87

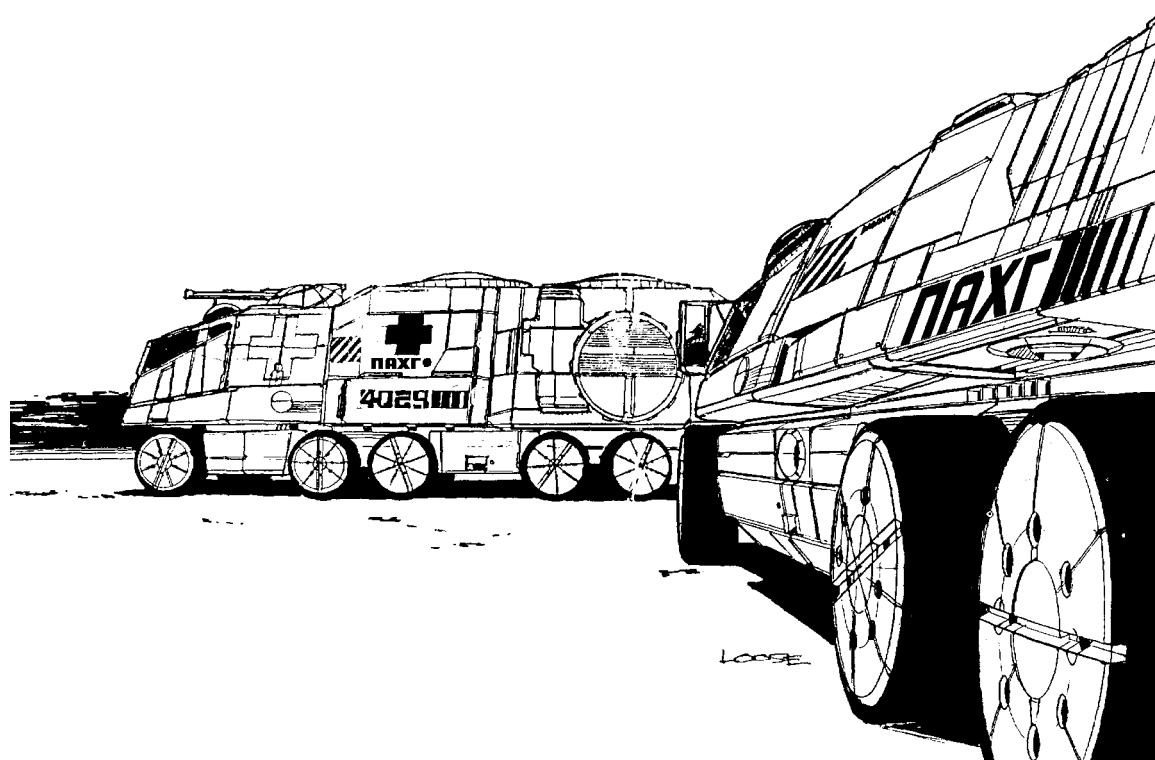
Оборудование тоннаж

Внутренняя структура:		2
Двигатель:	80	4
Тип: ядерный		
Средн. Скорость:	5	
Макс. Скорость:	8	
Радиаторов:	10	0
Оборудование управления:		1
Подъемное оборудование:		0
Усилитель мощности:		0
Башня:		0,5
Фактор бронирования:	64	4

Значение брони

Перед	12
П/Л сторона	16/16
Зад	10
Башня	10

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Малый лазер	Башня	0,5
Малый лазер	Башня	0,5
Мед оборудование	—	7,5



ческим мотивам. Так как дым и стены огня часто затемняют большой красный крест, нарисованный на сенсорном оборудовании, стороны грузовика довольно хорошо бронированы.

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс	Служба
5K	1/—/—	—	Л	
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
—/2	1	ПАХГ		

Служба

Первые комплексы ПАХГ появились в течение Корейской Войны в древние времена Терры. С окончанием периода известного как Исход, комплексам ПАХГ придавался парк грузовиков и инженеров, которым требовался день, чтобы установить или демонтировать госпиталь. Из-за этого временного фактора многие ПАХГ были захвачены, что явилось очень чувствительной потерей.

Постепенно реализовалась идея установить диагностическое оборудование на грузовики и фургоны, позволявшая быстро отступить. Сначала появились мобильные энергогенераторы, затем диагностическое оборудование, в итоге весь грузовик стал мобильной палатой. Первый мобильный хирургический госпиталь был использован в начале Века Войн, быстро превратившись ПАХГ, известный сегодня.

PKR-T5 ПАКРЭТ МДП

Масса: 20 тонн
Тип движения: Колеса
Двигатель: Doorman 120 ядерный
Крейсерская скорость: 76.4 км/ч
Максимальная скорость: 119.6 км/ч

Броня: 1/Стар Слаб
Вооружение:
1 6-ти-пакетный РБД Харвестер 20К
1 огнеметная система HS
Основной производитель:
Робертсон Технолоджис

Коммуникационная система: O/P COMTES
Система наведения и слежения: O/P 2000JSA



Обзор

Робертсон Технолоджис разработала Машину Дальнего Патрулирования (МДП) *Пакрэт*, в качестве мобильной системы, перемещающейся с небольшой или вообще без поддержки, способной пересекать вражеские линии, и создавать хаос в тыловых коммуникациях. Хотя она первоначально питалась от ядерного реактора, обеспечивающего неограниченное движение, позднее был установлен двигатель внутреннего сгорания, так как ядерный реактор мог быть использован где-нибудь еще.

Пакрэт не имеет тяжелой брони. Она несет пехотинцев в тыл врага, где те занимаются саботажем или сообщают о позициях и передвижении врага. Подобно многим пустынным группам во Второй Мировой Войне на Терре, эти люди работают в одиночку, иногда по несколько месяцев.

Возможности

Пакрэт может путешествовать долгое время без поддержки и может производить разведку в районах, где Мех будет слишком заметен или неповоротлив. Она движется на восьми колесах с покрышками из сплошной резины, каждое имеет независимую подвеску и привод. PKR-T5 также имеет значительное количество брони для машины ее размеров - четыре тонны.

Системы *Пакрэт* малы, предназначенные

только, чтобы дать машине время уйти от столкновения с врагом. Фургон имеет шестизарядную установку РБД Харвестер 20К, связанную с эффективной системой наведения и слежения O/P. Огнеметная система также смонтирована сзади машины для столкновений с пехотой, так обычных для дальних патрулей.

Внутренности *Пакрэт* непохожи на другие машины, произведенные перед падением Звездной Лиги. Запасы и ремонтное оборудование, необходимые в дальнем патруле, рационально складированы, оставляя много места внутри машины. Взрывчатка и запалы сложены в задней части фургона. Хотя и не задумывавшаяся как перевозчик пехоты, *Пакрэт* может нести десять полностью экипированных пехотинцев. Раскладные койки, монтируемые внутри, позволяют спать восьми пассажирам.

Система связи O/P это самый мощный передатчик таких размеров. Он позволяет *Пакрэт* отчитываться о передвижениях и силе врага на большом расстоянии, а также при необходимости глушить любые ближайшие передачи.

Служба

Во время бесконечной битвы за планету Танни в 2891 году, Дом Дэвиона высадил большое число машин *Пакрэт*, чтобы помочь защитникам победить рейдеров Куриты. *Пакрэты* просочились в район контролируемый Куритой и добыли для войск информацию, что позволило

Федерации Солнц начать успешную контратаку, временно выбив Гвардию Куриты с планеты.

В 2944 году Дом Штайнера использовал *Пакрэт* для недопущения получения контроля над миром Карс Домом Куриты. Эти машины остались скрытыми во время временное отступления сил Штайнера, появившись после обеспечения безопасности зоны Домом Куриты, посеяв панику среди врагов. Двигаясь ночью позади линий куритсу, *Пакрэты* разведали главные склады боеприпасов и разрушили их. *Пакрэты* также предприняли серию рейдов на центры связи врага, отрезав войска от командования и позволив штайнеровским силам начать контрнаступление. В итоге штайнеровские войска прогнали рейдеров Куриты.

Вторжение Дома Ляо на планету Ли в 2990 году было сорвано предусмотрительно размещенными *Пакрэт*ами Федерации Солнц. Развернутые в широкую сеть, эти малые машины патрулировали тылы ударных сил Ляо. Дом Ляо приземлил свои истребители на поле у Дурбана, где дэвионовская пехота и *Пакрэты* атаковали и уничтожили их. Через несколько часов силы Ляо отступили под огнем аэрокосмических истребителей Дэвиона.

Варианты

Существует большое количество вариантов *Пакрэтов*, в основном разработанных экспертами Федерации Солнц. Большая часть модификаций затрагивает вооружение, включая малые лазеры и установки РДД.

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

PKR-T5 PACKRAT LRPV

Тип: **Пакрэт**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: колеса

Тоннаж: 20

Боевая ценность: 200

Оборудование тоннаж

Внутренняя структура: 2

Двигатель: 120 6

Тип: ядерный

Средн. Скорость: 7

Макс. Скорость: 11

Радиаторов: 10 0

Оборудование управления: 1

Подъемное оборудование: 0

Усилитель мощности: 0

Башня: 0

Фактор бронирования: 64 4

Значение брони

Перед 16

П/Л сторона 16/16

Зад 16

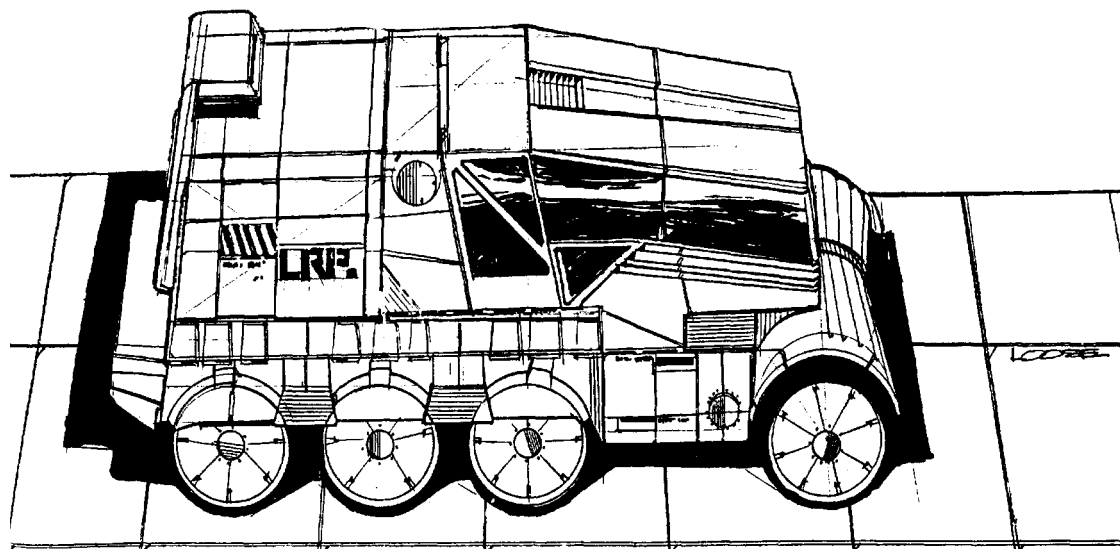
Оружие и заряды Локация Тоннаж

РБД 6 Перед 3

Заряды (РБД) 30 Перед 2

Огнемет Зад 1

Пассажиры Корпус 1



BATTLEFORCE 2

ПД повр. ПН/С/Д Перегрев Класс

7K 1/1/— — Л

Броня/Структура Ценность Специальное

—/2 2 тран 1

Масса: 25 тонн
Тип движения: колеса
Двигатель: Omni 130 ядерный
Крейсерская скорость: 64.8 км/ч
Максимальная скорость: 97.2 км/ч

Броня: 4/Стар Слаб
Вооружение:
1 средний лазер Гесперус-ВЗМ
Производитель:
Стар Лига Дефенс Индастриез

Коммуникационная система: ТарХез HQ КоммСет



Обзор

Мобильный ПШ (Передвижной Штаб) является нервным центром крупномасштабных операций Мехов. Он собирает информацию от различных участников сражения, а затем использует сложные компьютеры для представления данных командующему для анализа.

Идея передвижных штабов существует с тех пор, когда военачальники передвигались по полю боя, отдавая приказы офицерам и отправляя конных посыльных. С развитием технологий, проект *Мобильный ПШ* перешел от верховых посыльных к фургонам с радиоустановками.

Компьютерные технологии конца 20-ого века добавили умение к возможностям командиров. Большие проекционные изображения, сгенерированные компьютером, с точностью до отдельного дерева, заменили громоздкие и неточные бумажные карты. С того времени *Мобильные ПШ* изменились мало, за исключением повышения эффективности за счет термоядерного двигателя и подпространственной связи.

Возможности

В комнате для карт и связи *Мобильного ПШ* доминирует большой стол, где собирается штаб. Компьютер *ПШ* собирает информацию со спутников, с систем связи и слежения каждого Меха и пехотинца, затем проецирует эти данные в

качестве карты, на поверхности стола. Используя приборы 3D изображения, местность и отдельный пехотинец представляются в виде символов и поверхностей. Если известны позиции врага, то они также проецируются. Затем, если командующий отдает приказ, большая и сложная компьютерная система может показать будущее битвы и возможное развитие событий.

Три офицера связи, сидящие за консолями, в переднем отсеке *ПШ*, постоянно поддерживают связь командира с его войсками. Они также передают его приказы, используя голосовую связь или быстрый код, способный прорваться даже сквозь сложное электронное глушение.

Система связи может обмениваться информацией со спутниками, АКИ, Шаттлами и даже удаленными Прыгунами. Большая параболическая антенна, показанная наверху иллюстрации, складная и может быть убрана под крышу *ПШ* за одну минуту. Вторая антенна направленная, что позволяет связываться с отдельными Мехами и солдатами. Она также одновременно служит в качестве антенны радара бокового обзора.

Внутренности *ПШ* сохраняются в равновесии сложной системой подвески, обеспечивающей нормальную работу командного центра, даже если грузовик едет с большой скоростью.

Служба

Мобильные ПШ медленно уходят из широкого использования, поскольку обслуживание продвинутых компьютерных и коммуникационных систем в 3025 году очень сложны для знаний большинства техников. Небольшое число *Мобильных ПШ*, используемых сегодня, функционируют только частично, потеряв некоторые свои способности, в результате боевых повреждений или износа. На многих не работает компьютер, заставляя полковых командиров и его штаб использовать обычные карты или временные устройства, чтобы увидеть поле боя. Во многих случаях немногие рабочие компоненты *Мобильного ПШ* записаны в меньший командный фургон.

Из-за этих проблем, редкость *Мобильного ПШ* делает их желанной добычей, поскольку в них передвигаются ценные офицеры. Наемные подразделения особенно редко отказываются от шанса захватить *ПШ* неповрежденным.

Возможная попытка захвата *Мобильного ПШ* обычно подразумевает приближение к нему с тыла или блокирования всех возможных путей отступления. Даже потом, атакующие неохотно стреляют по *ПШ*; вместо этого, они часто пытаются обездвигить грузовик выстрелом по двигателю или колесам. Захват *Мобильного ПШ* неповрежденным это рискованное дело, делающееся более сложным, если стрелок *ПШ* активно отстреливается в ожидании подкрепления.

Лиранское Содружество и Синдикат Дракона

ХОВЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

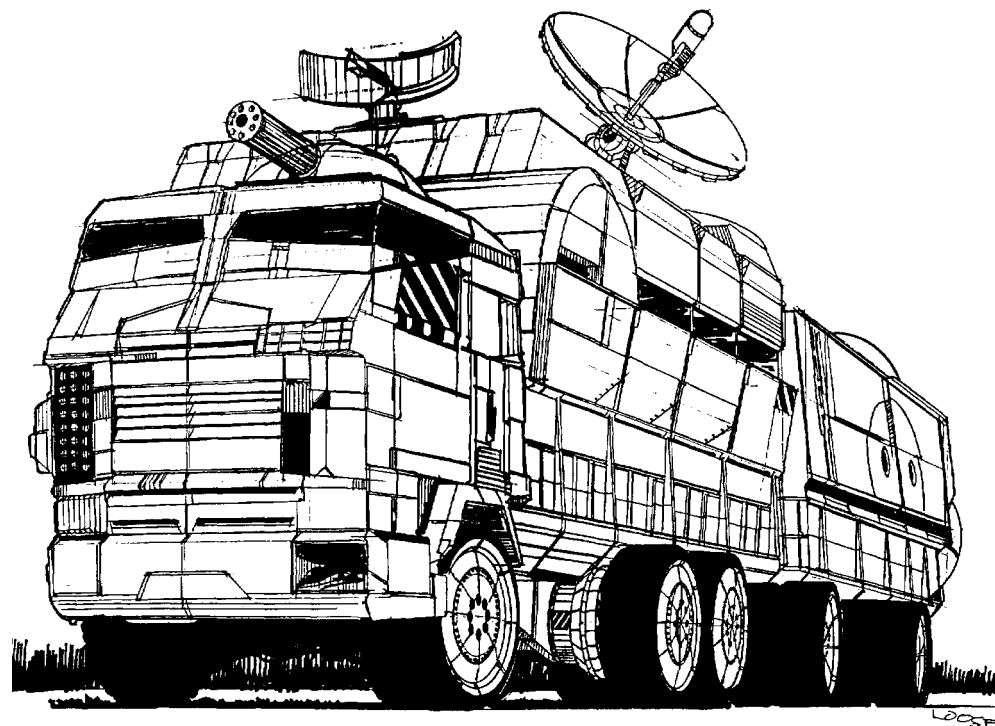
Тип: **Мобильный ПШ**
 Технологическая база: Внутренняя Сфера
 Тип движения: колеса
 Тоннаж: 25
 Боевая ценность: 149

Оборудование		тоннаж
Внутренняя структура:		2,5
Двигатель:	130	6,75
Тип: ядерный		
Средн. Скорость:	6	
Макс. Скорость:	9	
Радиаторов:	10	0
Оборудование управления:		1,25
Подъемное оборудование:		0
Усилитель мощности:		0
Башня:		1
Фактор бронирования:	80	5
Значение брони		
Перед	16	
П/Л сторона	19/19	
Зад	16	
Башня	10	

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Средний лазер	Башня	1
Коммуникационное оборудование	—	7.5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
6К	1/1/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/3	3	шт	



обычно выставляют двух Мехов для охраны *Мобильного ПШ* - обычно легкие, быстрые Мехи, способные оставаться рядом с грузовиком, если он движется на максимальной скорости. Ответственные за сохранность *Мобильного ПШ* и полкового командира внутри, эти Мехи и их пилоты, при необходимости, могут отдать жизнь защищая *ПШ*. Командиры других Наследных Государств размещают для охраны *Мобильного ПШ* один Мех или подразделение солдат или танков.

Варианты

Мобильный ПШ изображен в стандартном виде для Внутренней Сферы. Разновидностей мало, в основном содержащих разное оружие в башне грузовика. Синдикат Дракона и Конфедерация Капеллы вооружают свои *Мобильные ПШ* большим лазером или установкой РДД-10, требующих переделки и основательного изменения кабины экипажа грузовика. Другие Дома предпочитают сохранить средний лазер, оригинальное оружие машины.

Так как наемники редко владеют *Мобильным ПШ*, они больше полагаются на командный фургон и хорошую связь. Обладание *Мобильным ПШ* это главный пункт в распоряжение наемников, которое проявляется службе Наследным Государствам. «Волчи Драгуны» имеют пять *Мобильных ПШ*, все на вид новые. «Берейторы Хансена» также имеют *Мобильный ПШ*, приобретенным б/у у Лиранского Содружества.

ХЛАДО ТРАК (класс 135-К модель Куриты)

Масса: 30 тонн

Тип движения: колеса

Двигатель: Tamia 100 Д.В.С.

Крейсерская скорость: 43.2 км/ч

Максимальная скорость: 64.8 км/ч

Броня: 3/Стар Слаб

Вооружение:

2 огнемета Драгон Брич

Производитель: Буда Империял Вииклс

Коммуникационная система: Сифир КоммСис 1

Охлаждающая система: 9 тонн



Обзор

Хладо Трак (грузовик с охладителем) был впервые построен во время Войны Воссоединения, когда Звездная Лига пыталась установить свой контроль над Периферией. Потребность в боевом устройстве, способном быстро слить перегретый жидкий охладитель перегретых Мехов и заменить его охлажденным, стала очевидной в то время, так как многие миры Периферии были бедны водой. Хотя Мехи Звездной Лиги превосходили используемыми войсками Периферии, Силы Обороны Звездной Лиги проиграли несколько битв, просто из-за того, что армии Периферии перегрели Мехи Звездной Лиги неослабевающими атаками.

Возможности

Хладо Трак класса 135-К, построенный для Синдиката Дракона на Буда Империял Вииклс, отличается от *Хладо Траков*, используемых другими Великими Домами, только выбором оружием и охлаждающими возможностями. Прозванный «Спасителем» 135-К несет девять тонн охладителя, семь тонн жидкого азота и две тонны жидкого кислорода в бронированных цистернах, сохраняющими холод небольшими рециркуляционными моторами. Моторы также перемешивают содержимое цистерн, не допуская опасного повышения температуры, способного разорвать цистерны. Большинство охлади-

телей имеет больше брони, чем требуется на не боевой машине, поскольку единственный выстрел из лазера или горячий кусок металла вызовут взрыв летучего груза грузовика.

Жидкий азот *Хладо Трака* используется для замены и пополнения жидкого азота в системе охлаждения Меха. Когда Мех освобождает энергию, его температура повышается, и жидкий азот в его системе охлаждения может достичь опасного уровня давления. В таком случае Мех автоматически сбрасывает азот в воздух, пока давление не упадет. Боевой *Хладо Трак* может слить оставшийся перегретый азот и залить драгоценный охладитель за несколько минут.

Хладо Траки также несут жидкий кислород, использующийся для пополнения малых резервуаров прыжковых ускорителей. Чистый кислород вместе с воздухом, проходя через горячий реактор, создает реактивную тягу. Жидкий кислород также прокачивается через систему трубопроводов для охлаждения горячих соединений. Однако, кислород более летуч, чем азот, поэтому его используют для охлаждения только, когда запас азота в баках охладителя исчерпан.

Хладо Трак «Спаситель» имеет добавление в виде двух турельных огнеметов. Поскольку *Хладо Трак* имеет большой запас охлаждающей жидкости и жидкого кислорода, что делает функционирование огнеметного топлива более яростным, стрелок грузовика с охлади-

телем может стрелять, не обращая внимания на повышение температуры. Если *Хладо Трак* приближается к Меху находящемуся в огне или на грани взрыва, два огнемета грузовика могут быть быстро переключены для разбрызгивания жидкого азота на БатлМеха, сбивая пламя и охлаждая гигантскую машину облаком суперхолодного тумана. Копируя это оригинальное приспособление, Федерация Солнц демонтировала лазеры из башни своих *Хладо Траков* и заменила их похожими бифункциональными огнеметами.

«Спаситель» имеет пять точек подключения длинных шлангов, которые могут соединяться с перегретыми Мехами. По первым четырем шлангам передается жидкий азот, по пятому - жидкий кислород. Большая часть БатлМехов подсоединяется одним шлангом, а тяжелые Мехи - двумя.

Служба

Хорошо обслуживаемый полк Мехов обычно имеет примерно шесть *Хладо Траков*. Если мастер-техник не решит, что один батальон испытывает больших сложностей, каждый батальон распорядится двумя *Траками*. Во время боя один может активно охлаждать Мехов, другой перезаружать свои цистерны на станции в тылу. В этом случае перегреты Мехи будут всегда иметь доступ к *Хладо Траку*.

Хладо Траки считаются ценной добычей на поле боя. Если *Хладо Трак* и его команда захвачены неповрежденными, солдатам обычно пре-

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

COOLANT TRUCK (class 135-K Kurita model)

Тип: **Хладо Трак**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: колеса

Тоннаж: 30

Боевая ценность: 114

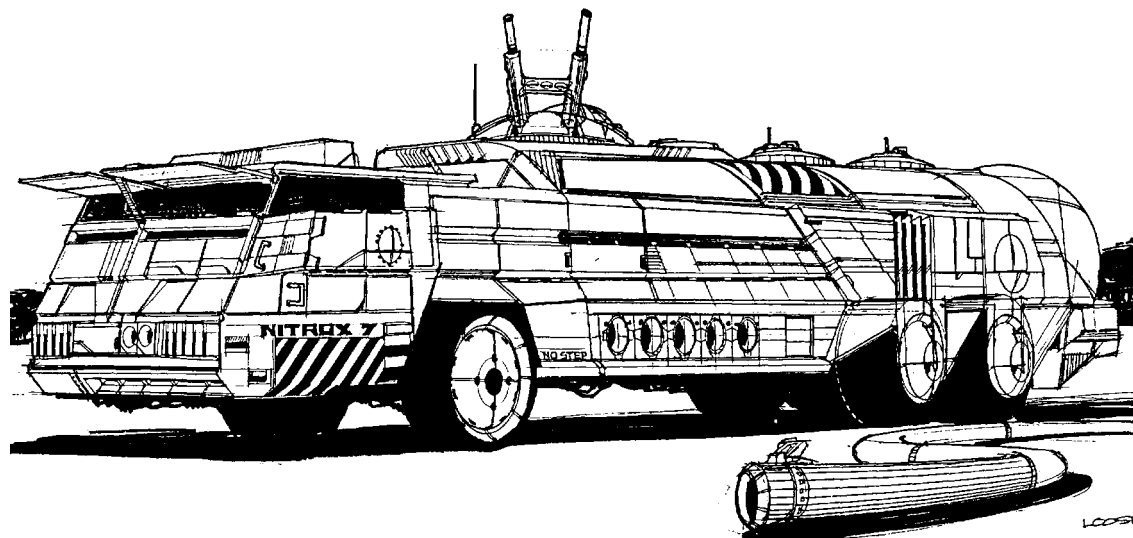
Оборудование	тоннаж
Внутренняя структура:	3
Двигатель: 100	6
Тип. Д.В.С.	
Средн. Скорость: 4	
Макс. Скорость: 6	
Радиаторов: 0	0
Оборудование управления:	1,5
Подъемное оборудование:	0
Усилитель мощности:	0
Башня:	0,5
Фактор бронирования: 112	7

	Значение брони
Перед	24
П/Л сторона	28/28
Зад	20
Башня	12

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Огнемет (ТС)	Башня	0,5
Огнемет (ТС)	Башня	0,5
Заряды (Огнемет) 40	Корпус	2
Хладагент	—	9

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4К	—/—/—	—	Л
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/4	1	хладагент	



лагается шанс поработать на захвативших их в плен. Наемники всегда насторожены к бывалым командам *Хладо Траков*, и известно, что они часто обменивают добычу подразделения на стандартную оплату двух техников за каждого. Если пленители команды проигрывают, они могут обменять своих пленников на собственный плененный персонал.

Мехи достаточно уязвимы, при сцепке с *Хладо Траком*. Однако, после падения Звездной Лиги, боевой этикет, разработанный за время долгих Войн за Наследие пополнился специальным правилом для Мехов, подсоединенных к *Хладо Траку*. Силы врага обычно игнорируют Мех, подсоединенный к *Хладо Траку*, до тех пор, пока Мех не выстрелит. Как только Мех отсоединится и отойдет на несколько метров от *Хладо Трака*, он становится объектом нападения.

РОММЕЛЬ / ПАТТОН танк

Масса: 65 тонн

Тип движения: гусеницы

Двигатель: Магна 260 ядерный

Крейсерская скорость: 43.3 км/ч

Максимальная скорость: 64.8 км/ч



Обзор

Представляясь как изменение в философии проектирования, танки *Паттон* и *Роммель* новейшие продукты Отделения транспортных средств Дефианс Индастриез Лиранского Содружества. Они также являются первой попыткой создать боевую машину, не опирающуюся на старые проекты Звездной Лиги.

Вследствие того, сто БатлМехи становятся редкими, разработчики машин Дефианс доказали, что танки могут быть даже более жизнеспособным оружием на поле битвы. Быстрее, чем *Демолшер*, два типа новых танков несут больше брони, чем этот престарелый бегемот, при сравнимой огневой мощи.

Возможности

Танки с высокой башней, подобные старому *Манतिकору*, имеющему большой радиус стрельбы, как предполагается, лучше попадают по врагу, насколько это возможно. Высокая, просторная башня большая достаточно для вмещения громоздкой системы оружия *Манतिकор*. По контрасту, более низкий силуэт *Роммель/Паттон* имеет большую маневренность, и менее видим для врага.

До появления танков *Роммель/Паттон*, все бронированные машины использовали те же оружейные системы, что и Мехи. Хотя и эффективные, эти большие системы требуют высокой башни. Дефианс Индастриез переработала

Вооружение: танк Роммель

1 автопушка Дефианс Мех Хантер

1 пяти-трубная ракетная система Ковентри

1 малый лазер A5L

Вооружение: танк Паттон

1 автопушка Дефианс Киллер тип Т

1 пяти-трубная ракетная система Ковентри

1 огнемет Нотшот

1 малый лазер A5L

Производитель: Дефианс Индастриез

на Гесперус II

Коммуникационная система: ТарХез Мюс 54-58K

Система наведения и слежения: Тархез Марс S

автопушки Киллер тип Т для *Паттона* и Мех Хантер для *Роммеля*, для размещения в низких башнях новых моделей.

Автопушка класса 10 *Паттона* располагает боеприпасами из 20 зарядов. Основное оружие *Роммеля*, автопушка класса 20, имеет 15 зарядов. До сих пор, боевое применение показало, что более низкие башни ограничивают подъем ствола обеих пушек, означая, что танки не могут стрелять выше, чем по ногам Мехов, на дистанции меньше 90 метров.

Оба танка оборудованы ракетной системой дальнего действия, сделанной на Ковентри Уипон Уоркс, содержащую 120 ракет, поделенных на группы по пять. Ракетная система смонтирована в башне рядом с автопушкой под углом, позволяющим поражать Мехи и высокие цели. До сих пор, единственная серьезная проблема это тенденция ракетной системы задымлять при стрельбе отсек экипажа.

На иллюстрации показан танк *Паттон*, с установленным на башне малым лазером. Командир танка может контролировать оружие из танка, автоматически или останавливаясь и стреляя вручную. На *Паттоне* также установлен курсовой огнемет. *Роммель* не имеет огнемета. Оба танка управляются экипажем из трех человек, командира танка, водителя и стрелка-инженера.

Из двух танков *Паттон* бронирован сильнее, имеет 14 тонн брони на башне и корпусе. *Роммель* несет порядка 11.5 тонн. Оба танка бронированы лучше и имеют более высокую

скорость по сравнению с тяжелым танком *Демолшер*. Фактически они также быстры, как и другие тяжелые танки.

Термоядерные двигатели делают эти два танка мощными и надежными. Но это обстоятельство мешает быстрому производству танков *Роммель* и *Паттон* из-за дефицита этих двигателей. Лиранское Содружество сейчас строит фабрики на Таркаде, которые будут выпускать ядерные двигатели для новых танков. Если техники с опытом наблюдения за производством будут найдены, через три года производство ядерных двигателей начнется.

Служба

Несмотря на значительную мощь этих танков, они едва ли способны в открытую противостоять Мехам, исключая острую необходимость.

В обороне, оба типа могут использовать несколько стратегий, когда даже БатлМех обнаружит что их трудно уничтожить. Первая заключается в размещении подразделения танков ниже вершины хребта, когда гребень находится между машинами и приближающимся врагом. С автопушками, направленными вниз и нацеленными на врага, танки ждут, пока враг не приблизиться на дистанцию стрельбы. Эта тактика «со скрытым за горизонтом корпусом» имеет три преимущества. В первых, это делает танки трудным для обнаружения, особенно если они покрашены в цвета ландшафта. Во вторых, мешающий хребт прикрывает большую часть танка, делая его слож-

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

ROMMEL / PATTON tank

Тип: **Роммель**
 Технологическая база: Внутренняя Сфера
 Тип движения: гусеницы
 Тоннаж: 65
 Боевая ценность: 550

Оборудование	тоннаж
Внутренняя структура:	6,5
Двигатель:	260
Тип: ядерный	20,25
Средн. Скорость:	4
Макс. Скорость:	6
Радиаторов:	10
Оборудование управления:	3,5
Подъемное оборудование:	0
Усилитель мощности:	0
Башня:	1,6
Фактор бронирования:	184

Значение брони

Перед	40
П/Л сторона	39/39
Зад	26
Башня	40

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
АП/20	Башня	14
Заряды (АП) 20	Корпус	4
РДД 5	Башня	2
Заряды (РДД) 24	Перед	1
Малый лазер	Перед	0,5

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4Г	2/2/—	—	—	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
—/7	6			

Тип: **Паттон**
 Технологическая база: Внутренняя Сфера
 Тип движения: гусеницы
 Тоннаж: 65
 Боевая ценность: 513

Оборудование	тоннаж
Внутренняя структура:	6,5
Двигатель:	260
Тип: ядерный	20,25
Средн. Скорость:	4
Макс. Скорость:	6
Радиаторов:	10
Оборудование управления:	3,5
Подъемное оборудование:	0
Усилитель мощности:	0
Башня:	1,4
Фактор бронирования:	232

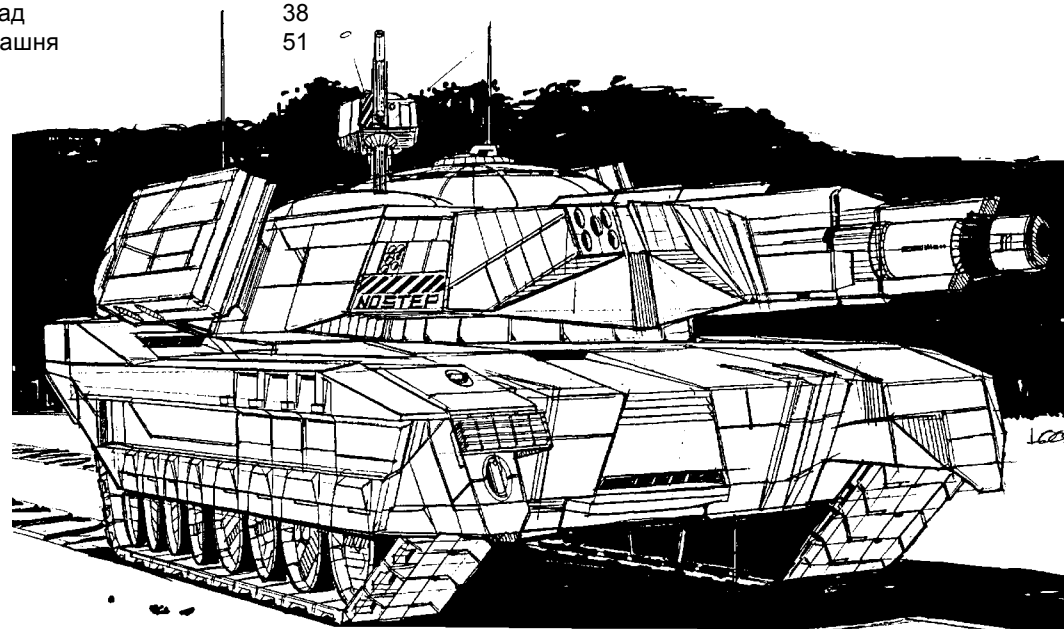
Значение брони

Перед	51
П/Л сторона	46/46
Зад	38
Башня	51

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
АП/10	Башня	12
Заряды (АП) 20	Корпус	2
РДД 5	Башня	2
Заряды (РДД) 24	Перед	1
Малый лазер	Перед	0,5
Огнемёт	Перед	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
4Г	2/1/—	—	—	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
—/9	5			



ной мишенью для врага. В третьих, хребет дает танкам хорошую защиту. Перед тем, как ошеломленный враг начнет эффективную контратаку, вся группа танков незаметно ускользнет на другой хребет.

Танки *Роммель* и *Паттон* также блистают в городских боях, в обстановке, где много мест, куда может заехать танк, а БатлМех - нет. Многоэтажные парковки, к примеру, отличное место для затаившегося танка, ожидающего, когда не подозревающий Мех подойдет, после чего первый выстрелит в упор по второму. Танк также может скрыться в подвале и выстрелить по ногам Меха, или скрыться в проходе между домами или под шоссе.

VNL-K65N ФОН ЛУКНЕР тяжелый танк

Масса: 75 тонн
Тип движения: гусеницы
Двигатель: 225 VOX ядерный
Крейсерская скорость: 32.4 км/ч
Максимальная скорость: 54 км/ч

Броня: 4/Стар Слаб
Вооружение:
1 автопушка Армстронг 20
2 6-ти пакетная установка РБД Холли
1 4-х пакетная установка РБД Даннел
1 10-ти пакетная установка РДД Холли
1 пулемет Рамси
1 огнеметная система Файршторм

Производитель: ХартфордКо Индастриез
Коммуникационная система: О/Р 300
Система наведения и слежения:
О/Р GRNDSTAT 50A



Обзор

После Войны Воссоединения, командиры Звездной Лиги попросили разработать проект тяжелого танка. НерфордКо Индастриез ответила созданием VNL-K65N *Фон Лукнер*, названного в честь знаменитого рейдера Земли 20-ого века, графа Фелликса фон Лукнера.

Танк был разработан как Мех без ног. Он весит 75 тонн, больше чем многие Мехи. *Фон Лукнер* одна из немногих машин, все еще приводится в действие ядерным реактором, так как большинство реакторов были сняты с машин для использования на БатлМехах.

Немного *Фон Лукнеров* осталось на службе. Подобно большим танкам *Демолюшер*, они смертельные враги легких Мехов.

Возможности

VNL-K65N имеет громадную огневую мощь и большое количество брони для защиты своих нежных систем. Ядерный двигатель дает ему большой радиус действия, делая его смертоносным в бою против большинства Мехов. Он несет Армстронг АП/20, одну из самых точных автопушек этого класса.

Дополнительное и ракетное оружие *Фон Лукнера* также внушительно. Две установки РБД-6 Холли в башне обеспечивает возможность стрельбы вправо и влево, когда башня смотрит прямо. Холли Эрмаментс также пре-

доставила установку РДД-10, смонтированную в задней части танка. Эта система действует, как смонтированная в башне, способная поворачиваться в нужном направлении. И наконец, Даннел РБД-4 установлена в передней части башни рядом с автопушкой.

Для ближнего боя *Фон Лукнер* имеет пулемет Рамси, установленный в передней части башни. Хотя Рамси имеет склонность к заклиниванию, огнемет Файршторм в передней части танка лишен этих недостатков.

Хотя броня и вооружение, как может показаться, делают *Фон Лукнер* не останавливаемым, слабость танка в чудовищном количестве боеприпасов, которые он несет для своих ракетных систем. Большая часть боеприпасов расположены в нижней части корпуса танка, а не в башне, и огонь или повреждение внутренней структуры может вызвать разрушительный взрыв внутри *Фон Лукнера*. Также танк имеет проблемы с системой перезарядки, которая заедает время от времени.

Экипаж из четырех человек управляет *Фон Лукнером* во время битвы. Один ведет танк, второй член экипажа отвечает за систему перезарядки и двигатель. Третий действует башенным офицером-контролером, согласовывая направление поворота башни с системой наведения и слежения О/Р. Четвертый член - башенный офицер-стрелок, тесно работающий с офицером-контролером.

Служба

В настоящее время осталось небольшое количество действующих *Фон Лукнеров*. Большинство разобрали на запчасти для БатлМехов; например, Дом Ляо разобрал на части все свои *Фон Лукнеры*. У других Домов немного VNK-K65N, служащих в частях первого эшелона. Многие из этих танков доказали свою ценность на таких обширных мирах, как Уинг, Прозерпина, Брайант, Таннит, Данаис и Тибальт.

Самая известная битва с участием танков *Фон Лукнер* имела место в 2859 году, когда Дом Дэвиона начал штурм куритянского мира Саффелл. Курита не имел подразделений Мехов на планете, и поэтому они полагались на свои танки и пехоту. 3600-ая тяжелая бронерота, содержащая несколько *Фон Лукнеров*, возглавила контратаку.

Силы вторжения Дэвиона получили отчет о танках,двигающихся вдоль их западного фронта через лес. Ошибочно посчитав танковые силы небольшой угрозой, они послали только одну легкую роту, для прикрытия тылов. Легкие копья обнаружили себя в ловушке огня *Фон Лукнеров*, и тяжелые танки уничтожили роту до последнего Меха.

Несколько *Фон Лукнеров* были размещены на мире Содружества Аубиссон для прикрытия отступления Дома Штайнера перед войсками Синдиката Дракона в 2989 году. Хотя многие историки рассматривают потерю *Фон Лукнеров* как бессмысленную трату, танки выиграли силам Штай-

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

VNL-K65N VON LUCKNER heavy tank

Тип: **Фон Лукнер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: гусеницы

Тоннаж: 75

Боевая ценность: 663

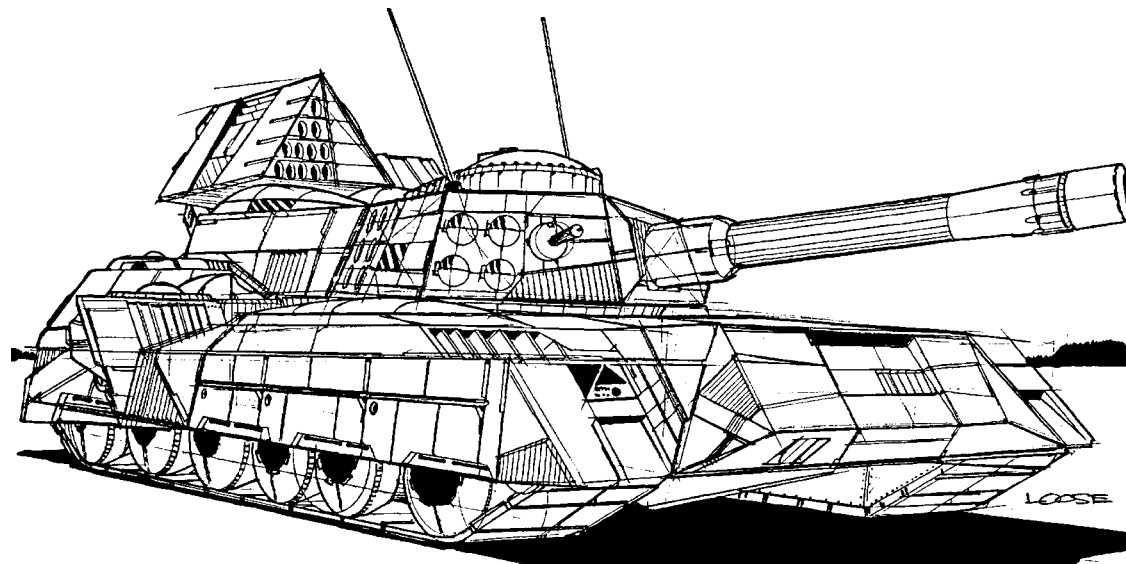
Оборудование	тоннаж
Внутренняя структура:	7,5
Двигатель: 225	15
Тип: ядерный	
Средн. Скорость: 3	
Макс. Скорость: 5	
Радиаторов: 10	0
Оборудование управления:	3,75
Подъемное оборудование:	0
Усилитель мощности:	0
Башня:	2,25
Фактор бронирования: 176	11

	Значение брони
Перед	41
П/Л сторона	30/30
Зад	30
Башня	45

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
АП/20	Башня	14
Заряды (АП) 15	Корпус	3
РБД 6	Башня	3
РБД 6	Башня	3
Заряды (РБД) 15	Корпус	1
РБД 4	Башня	2
Заряды (РБД) 25	Корпус	1
РДД 10	Зад	5
Заряды (РДД) 12	Корпус	1
Пулемет	Башня	0,5
Заряды (пул) 200	Корпус	1
Огнемет	Перед	1

BATTLEFORCE 2

ПД	повр.	ПН/С/Д	Перегрев	Класс
3Г	4/4/—	—	—	Т
Броня/Структура	Ценность	Специальное		
—/7	7			



нера время для перегруппировки. По сообщениям, тяжелые танки нанесли некоторый урон силам куритсу.

В 3017 году Редджек Райан возглавил рейд за водой на планету Икар Лиранского Содружества. Рейд обернулся несчастьем для сил Райана, когда появились несколько *Фон Лукнеров* и обстреляли БатлМехи Райана. Многие Мехи были повреждены, и Райан был вынужден отступить ни с чем.

Варианты

Известно, что Дом Дэвиона обладает несколькими экспериментальными версиями *Фон Лукне-ров*. Один из них, VNL-K100, имеет меньше ракетных систем, но несет Армстронг АП/20 с улучшенной системой наведения и слежения.

LT-МОВ-25 ЛОНГ ТОМ *мобильная артиллерийская батарея*

Масса: 65 тонн (основной блок)
10 тонн каждый (2 оружейных прицепа)
5 тонн каждый (2 опорных прицепа)
Тип движения: Гусеницы
Двигатель: Robel 190 Д.В.С.
Крейсерская скорость: 20.2 км/ч
Максимальная скорость: 32.6 км/ч

Броня: 1/Стар Слаб
Вооружение:
1 мобильная пушка Лонг Том
Армстронг Индастриез
4 пулемета СперриБраунинг
Производитель:
Ребел Индастриал Технолоджис, Inc.

Коммуникационная система: ROMTECH 100
Система наведения и слежения:
ROMTECH 125 J, O/P 1050 LTR



Обзор

Мобильная версия нарезного орудия *Лонг Том* медленна, громоздка и плохо бронирована, но она остается одной из самых мощных дальнобойных систем вооружения, все еще существующих со времен Звездной Лиги. Хотя ей недостает скорости и изящества, она обеспечивает впечатляющую огневую поддержку и оборону. Мобильный вариант нарезного орудия *Лонг Том* фирмы Армстронг это последнее напоминание об основной системе обороны Звездной Лиги. Это мощное и точное дальнобойное оружие превращает большинство легких Мехов в кучухлама.

Мобильная батарея *Лонг Том* в действительности ряд гусеничных машин, сцепленных вместе для перемещения и установки орудия. Однако система может перевозиться только очень медленно. Гарнизоны в городах и рядом с важными объектами могут обладать этой системой.

Возможности

История мобильного *Лонг Тома* полна рассказов о том, как система спасала целые города своей ужасной огневой мощью. Это великолепное оружие располагают энергией равной двигающемуся БатлМеху.

Мобильная батарея действует как поезд из пяти гусеничных транспортов. Передний транс-

порт - управляющий, он также является центром наведения, системы прицеливания которого находятся наверху машины. Массивная пушка не может стрелять во время движения. Имея двенадцать тонн брони и двадцать тонн боеприпасов, машина передвигается со скоростью улитки, делая 25,6 км/ч и нуждаясь в частых дозаправках. Вес батареи требует специальных дорог или ж/д путей для передвижения. Мобильная батарея *Лонг Том* редко двигается по пересеченной местности, так как существует большой шанс, что она может застрять. Для стрельбы и движения *Лонг Тому* требуется экипаж из пятнадцати человек.

Лонг Том великолепен в дальних атаках, но относительно беззащитен вблизи, поэтому танки, пехоты и Мехи часто обороняют эту батарею. Хотя *Лонг Том* несет по бокам четыре пулемета для обороны, они едва ли повредят Мех. Однако, величайшей угрозой для *Лонг Тома* являются аэрокосмические истребители. Мех Райфлман, известный своими противовоздушными способностями, часто размещается рядом с артиллерийской системой.

Служба

В 2888 году Дом Куриты провел еще один рейд на мире Дэвиона Ерраи. На этом пустынном мире имелся город Трент, хорошо известное хранилище для войск и БатлМехов Дэвиона. Две мобильные системы *Лонг Том* исполь-

зовали огромные площади Трента как площадки для стрельбы, пока местные силы Мехов бились, сдерживая рейдеров Куриты. На первых этапах боя, *Лонг Томы* уничтожили больше Мехов, чем все наземные силы Дэвиона. В итоге рейдеры Куриты отступили. Однако, перед тем как уйти, крыло АКИ смогло повредить оба *Лонг Тома* защитников. *Лонг Томы* уничтожили более десяти истребителей, прежде чем стать жертвой огня Куриты.

Пока Дома Марика и Ляо сражались за город Гарт на планете Беренсон, *Лонг Томы* снова выступали и в роли защитников, и в роли наступавших.

Штурмовики Марика обосновались в городе Тромот. Оттуда они отправляли систему *Лонг Том* для обстрела города Гарт. В тоже время Дом Ляо пододвинул одну из своих мобильных систем *Лонг Том* для атаки рейдеров Марика. Две пушки пытались уничтожить друг друга в течении недели. В итоге шпионы в Гарте саботировали и вывели из строя пушку Ляо, позволив оружию Марика беспрепятственно обстреливать окрестности города. Это дало штурмовикам Марика шанс взять Гарт.

В 3002 году Дом Марика провел рейд на город Трет, на планете Лорик, Лиранского Содружества. Передвигая и стреляя только из одного *Лонг Тома*, защитники Штайнера одурачили силы Марика, заставив их думать, что они столкнулись с тремя *Лонг Томами* в и вокруг города. Войска Лиги Свободных Миров быстро отступили, не нанеся серь-

ХОБЕР

ГУСЕНИЦЫ

КОЛЕСА

СВВП

LT-MOB-25 MOBILE LONG TOM ARTILLERY

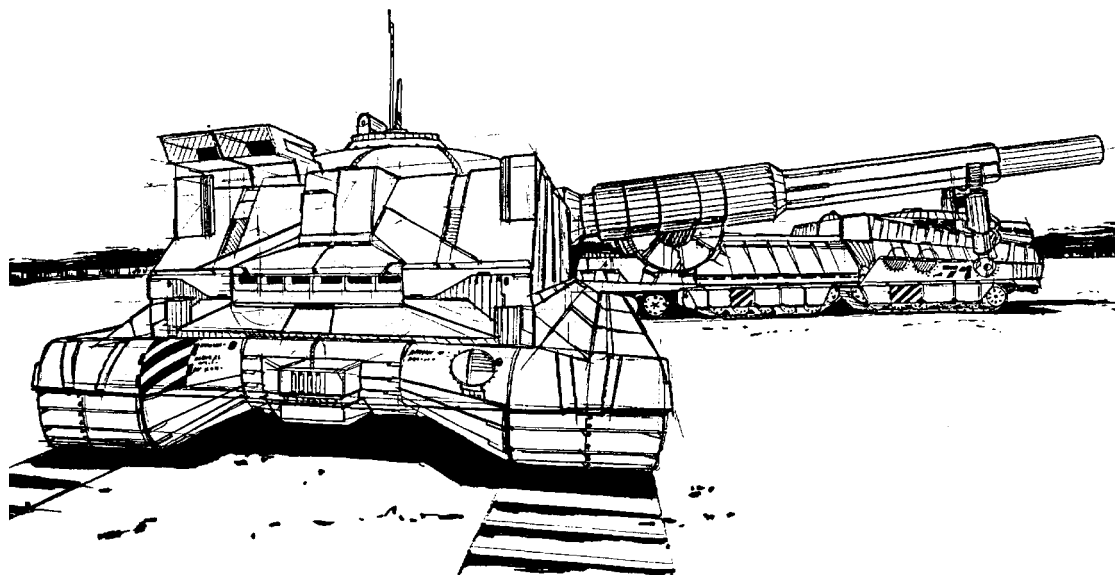
Тип: **Лонг Том** (основной блок)
 Технологическая база: Внутренняя Сфера
 Тип движения: гусеницы
 Тоннаж: 65
 Боевая ценность: 532

Оборудование	тоннаж
Внутренняя структура:	6,5
Двигатель: 190	15
Тип: Д.В.С.	
Средн. Скорость: 2	
Макс. Скорость: 3	
Радиаторов: 0	0
Оборудование управления:	3,5
Подъемное оборудование:	0
Усилитель мощности:	0
Башня:	0
Фактор бронирования: 64	4
<i>Значение брони</i>	
Перед	16
П/Л сторона	16/16
Зад	16

Оружие и заряды	Локация	Тоннаж
Лонг Том	Перед	30
Пулемет	П. Сторона	0,5
Пулемет	П. Сторона	0,5
Пулемет	Л. Сторона	0,5
Пулемет	Л. Сторона	0,5
Заряды (Пул) 200	Корпус	1
Коммуникационное оборудование	—	1
Система наведения	—	1
Система наведения	-	1
Прицепы с зарядами		
2 оружейных прицепа с		
Заряды (Лонг Том) 25		5
Броня: 16 Пунктов на		
каждой стороне		4
2 опорных прицепа 0,5		
Броня: 16 Пунктов на		
каждой стороне		4

BATTLEFORCE 2

ПД	повр. ПН/С/Д	Перегрев	Класс
2Г	2/1/2	—	Ш
Броня/Структура	Ценность	Специальное	
—/8	5	артил Л	



езного урона силам Штайнера.

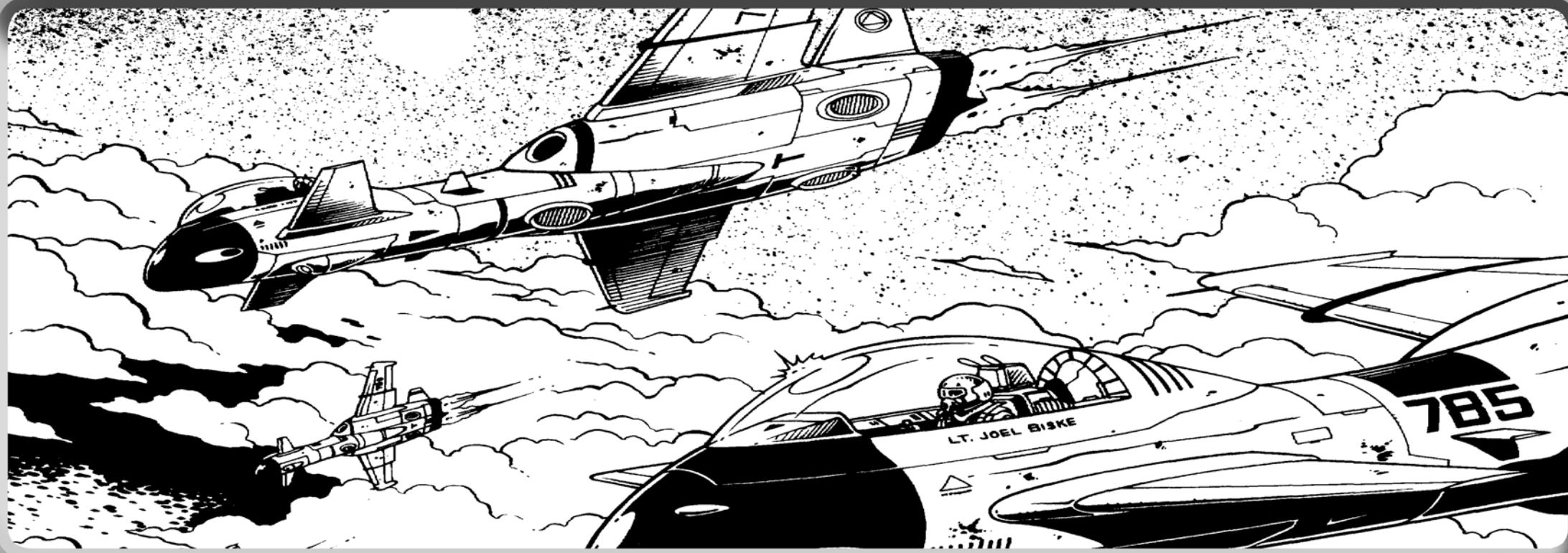
Мобильная батарея *Лонг Том* является необычным оружием, и пехотинцы считают честью служить в экипаже орудия. Очень мало было разобрано на части, большинство нефункционирующих *Лонг Томов* сохраняется, на случай если найдутся необходимые запчасти. Если мобильная система уничтожается, оружие устанавливают в стационарной зоне обороны, такой как крепость или город.

Варианты

Лучшим известным вариантом мобильной системы *Лонг Том* является рельсовая версия, хотя она еще более редка, чем гусеничная система. Ж/Д версия не имеет свободы передвижения гусеничной версии, но она может быстрее передвигаться по рельсам. Однако, большинство железных дорог во Внутренней Сфере в плохом состоянии. Этот вариант имеет экипаж из 25 человек и не фактически не бронирован. В записях Звездной Лиги он значится как LT-MOB-50.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ СУДА

АКИ играют важную роль в плане любой битвы. Способность истребителя с легкостью атаковать любую цель делает его необходимым, как при сражениях с шаттлами в космосе и истребителями в атмосфере, так и при атаках Мехов и транспортных средств на земле. Даже в тридцать первом столетии, старая аксиома, «кто контролирует воздух, тот контролирует землю», остается верной.



SYD-21 СЕЙДЛИЦ

Масса: 20 тонн
Фюзеляж: Шипил 15
Реактор: Шипил 180

Вооружение:
1 большой лазер РАМТех 1200
Производитель: Шипил Компани

Коммуникационная система: О/Р AIR500
Система наведения и слежения: О/Р 3000



Обзор

Контракт Сил Обороны Звездной Лиги требовал небольшого истребителя планетарной обороны, имеющего скорость и легкую броню, обладающего достаточной огневой мощностью, чтобы серьезно повредить врага. Шепил Компани создала такой истребитель, проект *Сейдлиц*. Тогда же фабрики на Венс начали массовое производство истребителя, и первые *Сейдлицы* были широко развернуты в Лиранском Содружестве. Обычно базирующиеся на небольших мирах, эти крошечные двадцатитонные истребители доказали, что являются превосходными машинами поддержки и эскорта.

Оригинальная лазерная система Мазтел была заменена теперешней серией РАМТех в 2507 году, из-за сильного перегрева, вызываемого системой Мазтел.

Возможности

Предназначенный для молниеносных миссий, истребитель типа *Сейдлиц* несет минимум брони. Хотя быстрый истребитель врага в бою может быстро вывести *Сейдлиц* из строя, истребитель может причинить тяжелый урон перед гибелью. Поскольку *Сейдлиц* разрабатывался не для долгих боев, он имеет только три тонны топлива.

Двигатель Шепил 180 предоставляет истребителю скорость гораздо высшую, чем могут

достичь другие АКИ. Это боевое преимущество позволяет *Сейдлицу* превосходить в маневренности и скорости более вооруженные аппараты. Его малый размер ограничивает его огневую мощь, но носовой большой лазер РАМТех 1200 наносит серьезный урон.

Служба

В последние дни Звездной Лиги большинство аэрокосмических истребителей типа *Сейдлиц* находились на территории Дома Штайнера. Вооруженные силы Штайнера сохранили большую часть этих истребителей у себя. За пределами границ Лиранского Содружества истребителей этого типа практически не имеется, редкие исключения обычно приписаны к наемным подразделениям.

В Первую Войну за Наследие вооруженные силы Марика пытались уничтожить воздушную поддержку Дома Штайнера на мире Мэгрес. Двадцать истребителей *Сейдлиц*, размещенных на планете, напали на атакующие силы Марика во время их первой бомбежки, двигаясь так быстро, что большие и медлительные бомбардировщики Марика не могли остановить их. Рейд закончился неудачей для Дома Марика, серьезно замедлив завоевание этого мира.

Полноценные подразделения *Сейдлицов* достаточно редки, но многие служат отдельно в подразделениях воздушной поддержки. Десятый Рейнджеров Ская используют их в каче-

стве эскорт и истребителей прикрытия. В успешном рейде Рейнджеров на куритянский мир Уил, тяжелые истребители-бомбардировщики находились под прикрытием истребителей типа *Сейдлиц*.

Когда полк Гвардии Донегиала в 3002 году атаковал марикскую планету Солярис, их шаттлы несли несколько истребителей *Сейдлиц*. В бесстрашной атаке шаттлы запустили истребители на орбиту. АКИ устремились к планете и приземлились на аэродроме Марика рядом с горами Кэллоу. Уже над поверхностью, *Сейдлицы* уничтожили большую часть истребителей Марика, прежде чем те смогли взлететь.

Известно, что Дом Курицы захватил несколько таких истребителей в одной из многочисленных битв за планету Александрия, хотя они не были замечены в рядах Курицы.

Варианты

Среди штайнеровских вариантов *Сейдлицев* имеется Z2, с пятью средними лазерами РАМТех 800, два из которых установлены на крыльях, а оставшиеся – в носу и фюзеляже.

Вариант, известный как Z3, вооружен двумя средними лазерами РАМТех 800 и имеет более тяжелое бронирование. Существует еще модификация возникшая после распада Звездной Лиги, этот вариант использует относительно грубое бронепокрывало, обеспечивающее только частичную защиту важных зон.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: Сейдлиц

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 20

Боевая Ценность: 508

Структурная Прочность: 11

Топливо: 3 тонны (240 пунктов)

Безопасная тяга: 11

Максимальная тяга: 17

Радиаторов: 10

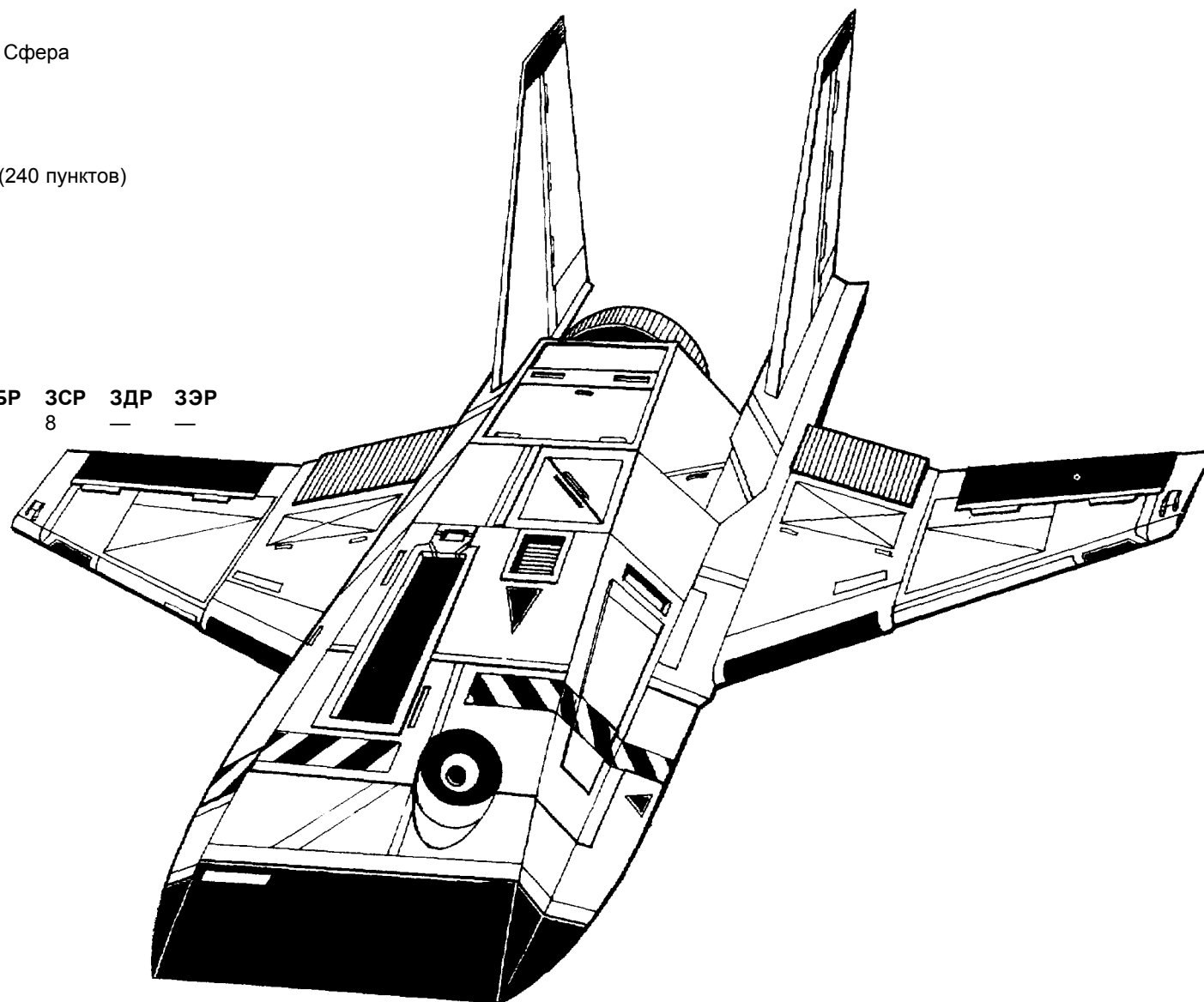
Значение брони

Нос 20

Крылья 6

Корма 10

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
Большой лазер	Нос	8	8	8	—	—



Масса: 25 тонн
Фюзеляж: Имстар 10/f
Реактор: GM 250-а

Вооружение:
 1 малый лазер Старфлэш I
 2 средних лазера Старфлэш II
Производитель: Имстар Эроуспейс

Коммуникационная система: Ласситор-3QS
Система наведения и слежения: IMB SYS 3600



Обзор

Истребитель класса *Чита* является марикским вариантом проекта Звездной Лиги. Первые *Чита* служили малыми вспомогательными или разведывательными аппаратами. Разработчик, Имстар Эроуспейс, создал аппарат, жертвовавший бронезащитой ради высокой скорости и ударной мощи. Неспособный перенести большое количество повреждений, *Чита* должен был или пытаться разорвать легкие истребители противника своим превосходящим вооружением, или использовать свою впечатляющую скорость, чтобы уйти от больших машин.

После развала Звездной Лиги Дом Марика скопировал проект *Чита*. С тем, что все больше и больше заводов в пространстве Марика начинали производство *Чита*, он быстро стал стандартным истребителем Дома Марика.

Возможности

В космосе, высокое значение тяги *Чита*, делает его одним из самых маневренных аэрокосмических истребителей Внутренней Сферы, позволяя кружиться вокруг средних или тяжелых истребителей. Один легкий Старфлэш I и два средних Старфлэш II лазера предоставляют ему больше ударной мощи, чем у большинства других легких аппаратов. Однако, получив удар большого лазера или залп ракет, легко бронированный *Чита* будет серьезно поврежден.

Хотя он и быстрый самолет, многие пилоты сообщают, что *Чита* испытывает трудности с управлением при полетах в атмосфере. Также из-за большой скорости он жадно поглощает топливо, ограничивая свой радиус действия.

В качестве эскорта шаттлов *Чита* действует отлично, особенно в больших количествах. Они наваливаются на вражеские истребители, проносясь с такой большой скоростью, что врагам почти невозможно захватить их в прицел.

Разведывательные полеты являются одной из специальностей истребителя. *Чита-R*, разведывательная версия, у которой средние лазеры заменены на внешние топливные баки, обычно выполняет эту работу. Способный уйти от больших самолетов, *Чита-R* собирал бесценные данные для Дома Марика во многих битвах.

Чита также был модифицирован для наземных атак. Его высокое значение тяги позволяет ему нести большую артиллерийскую нагрузку без большой потери маневренности. Эскадрилья пикирующих *Чита*, несущаяся на малой высоте, приводит к разрушениям среди Мехов, пехоты и бронемашин. Многие решающие атаки были или сорваны, или спасены воздушной поддержкой *Чита*.

Служба

В начале Войн за Наследие Дом Марика часто использовал *Чита* в качестве ударного и разведывательного истребителя. *Чита* и *Рие-*

веры расчищали путь марикскому вторжению на независимый мир Ксанте III в 2828 году, но местные защитники, вооруженные оборудованием старой Звездной Лиги, оказались крепче, чем думал командующий Марика. Вторжение вскоре превратилось в долгий кровавый конфликт. *Чита* провели множество карательных рейдов против партизан из сопротивления Ксанте, а также против небольших, но хорошо экипированных Воздушных Сил Ксанте.

Рейд на базу ксантиан расположенную на Грин Ривер показал эффективность *Чита* против наземных целей. Две эскадрильи *Чита* шли на малой высоте, в то время как *Риеверы* осуществляли боевое патрулирование. *Чита* наткнулись на сильный противовоздушный огонь, но их высокая скорость мешала вражеским стрелками попасть по ним. Пока *Риеверы* сдерживали вражескую эскадрилью *Тандербердов*, *Чита* успешно отбомбились по цели и вернулись на базу без потерь.

Марикские *Чита* также хорошо летают в космосе, и смогли сорвать атаку тяжелых истребителей Дома Штайнера на Рошелли. Используя свое высокое ускорение для маневров вблизи планеты, истребители Марика оторвались от более медленных истребителей Штайнера, которым мешала высокая гравитация. Пока силы Штайнера тратили топливо, *Чита* продолжали проноситься на большой скорости, стреляя из своих стволов и отступая. Силы Штайнера были вынуждены прервать атаку.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: Чита

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 25

Боевая Ценность: 526

Структурная Прочность: 12

Топливо: 4 тонны (320 пунктов)

Безопасная тяга: 12

Максимальная тяга: 18

Радиаторов: 10

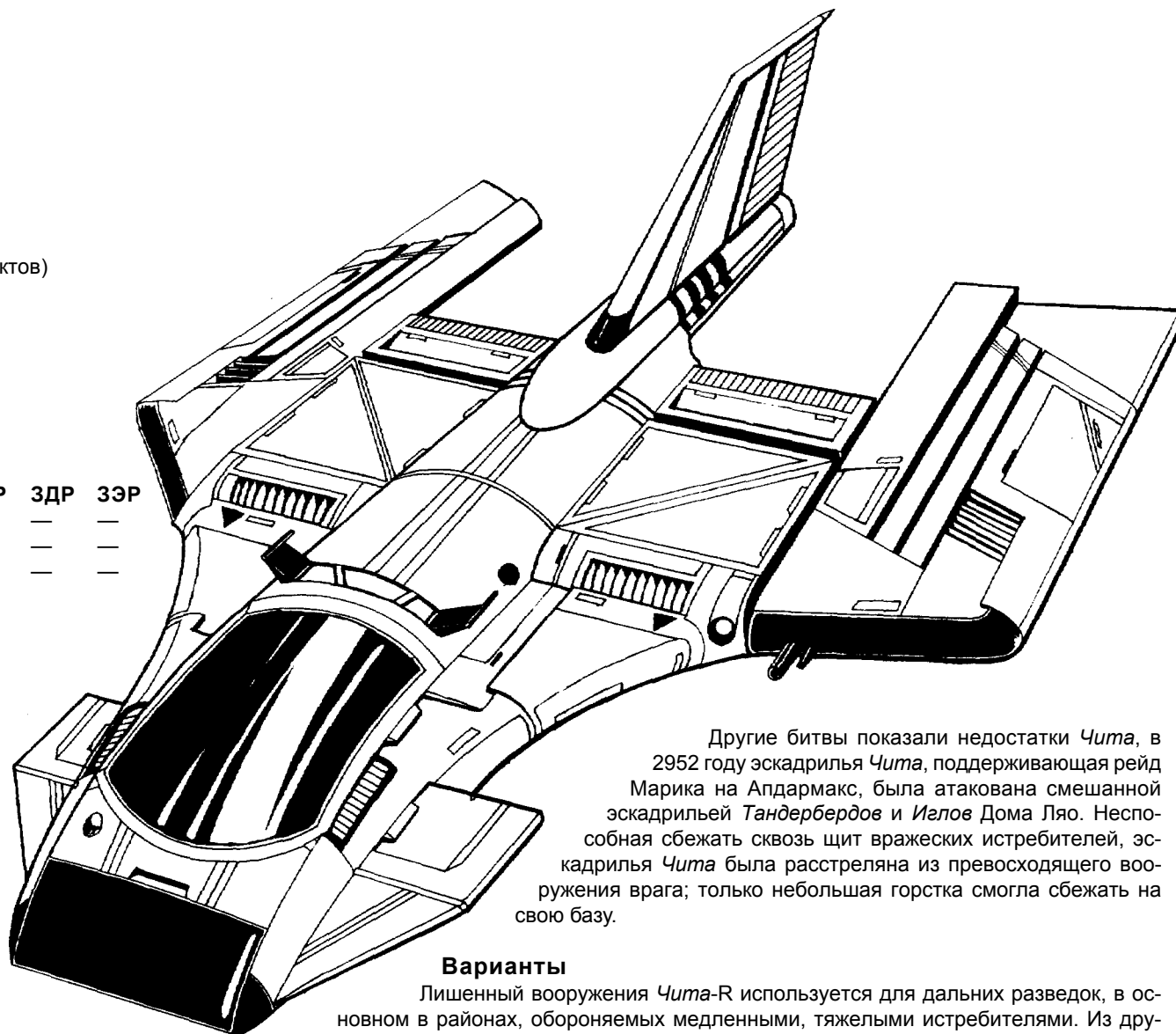
Значение брони

Нос 23

Крылья 11

Корма 13

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
Малый лазер	Нос	1	3	—	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—



Другие битвы показали недостатки *Чита*, в 2952 году эскадрилья *Чита*, поддерживающая рейд Марика на Апдармакс, была атакована смешанной эскадрильей *Тандербердов* и *Иглов* Дома Ляо. Неспособная сбежать сквозь щит вражеских истребителей, эскадрилья *Чита* была расстреляна из превосходящего вооружения врага; только небольшая горстка смогла сбежать на свою базу.

Варианты

Лишенный вооружения *Чита-R* используется для дальних разведок, в основном в районах, обороняемых медленными, тяжелыми истребителями. Из других вариантов имеется *Чита-S*, на котором средние лазеры заменены на РБД-4, а тонна топлива на боеприпасы для РБД. Такая нехватка топлива уменьшила дальность полета этой модели, она в основном используется для защиты важных объектов или как самолет обороны на борту шаттла.

Масса: 25

Фюзеляж: Маюка Эроуспейс тип 12

Реактор: Раулинг 250

Вооружение:

3 средних лазера Каюка

тип 2 «Брайт Блоссом»

Производитель:

Маюка Эроуспейс Технолоджис

Коммуникационная система:

Эндикотт тип 22 Мазер

Система наведения и слежения:

Дуаерсон марк XI



Обзор

TR-7 *Траш* широко распространены как среди отрядов шаттлов в полках Дома Ляо, так и в гарнизонах по всей Конфедерации Капеллы. Истребитель популярен у многих пилотов-новичков, считающих, что его скорость и маневренность являются превосходным компромиссом с ограниченными вооружением и бронезащитой. Из-за круглых крыльев капеллановские пилоты окрестили Траш «фрисби».

Возможности

Траш один из самых быстрых и проворных истребителей в аэрокосмических силах всех Наследных Государств. Его каркас Маюка Тип 12 может выдержать воздействия гравитации и напряжения большинства маневров, которые он может выполнить в бою. Питаясь от термоядерного двигателя Раулингс 250, он имеет энергию, необходимую для движения и стрельбы из трех смонтированных на крыльях и брюхе средних лазеров Каюка Тип 2 «Брайт Блоссом».

Однако стрелять из этих лазеров нужно сдержано, чтобы избежать ненужного подъема температуры.

Брони на *Траше* установлен необходимый минимум, хотя это ограничение дает истребителю скорость и маневренность. Этот компромисс оказывается удачным, когда *Траш* используется для разведки, защиты дружественных шаттлов или наземных сил Мехов. Однако лег-

кая броня становится настоящим недостатком, когда *Траш* сталкивается с более тяжелыми или более многочисленными АКИ. В такой ситуации, пилот не имеет другой альтернативы, кроме как включить форсаж и отступить под защиту дружественных подразделений.

Другой главный недостаток проекта *Траш* состоит в тенденции к неуправляемому штопору при входе в атмосферу планеты. Хотя пилоты обычно могут заставить свои самолеты выйти из штопора до того, как он станет опасным, ценою нескольких секунд, но это может оказаться критическим в воздушном бою. Штопор, как считается, вызывается изъяном в устройстве круглых крыльев. В поддержку этой теории свидетельствует то, что SL-21 *Шологар* Дома Куриды, также имеющий круглую форму крыла, имеет ту же проблему при входе в атмосферу.

Служба

Во время молниеносного рейда шаттла Ляо «Панохай» на дэвионовскую планету Деметр в 2812 году, Воздушное копьё Ачибы, батальон Монро, Первый полк Кеарнийских Горцев, попало в хорошо спланированную ловушку. Ожидая небольшого сопротивления, Ачиба сбросил свои Мехи на большой высоте, при входе «Панохая» в атмосферу Деметра. Два истребителя *Траш* Ачибы уже разведали оборону планеты и не нашли никого, кто бы мог противостоять рейдерам Ляо.

Однако, как только Мехи Ачибы совершили прыжок, полная эскадрилья Дэвиона, из двенадцати средних и легких истребителей, приблизилась из горного района вблизи экватора. Два *Траша* отступили для помощи в обороне «Панохая», который сразу же попал под массированную атаку дэвионовской эскадрильи. Превзойденные числом и вооружением, *Траши* ничего не смогли сделать своим противникам. Шаттл был вынужден уйти с орбиты и направиться прочь от планеты, предоставив копьё Ачибы судьбе.

Благодаря скорости и маневренности, один *Траш* уцелел и смог погрузиться на тяжело поврежденный «Панохай» вблизи прыжковой точки системы. Четыре Меха Ачибы храбро сражались против танков и пехоты планетарной милиции и дэвионовской истребительной эскадрильи, нанеся тяжелый урон. Однако после использования большей части боеприпасов, они стали жертвой беспощадного молота Дэвиона. Лейтенант Ачиба пережил рейд, но совершил самоубийство вскоре после пленения.

Во время оккупации планеты Сакс Домом Ляо в 2876 году, десять истребителей *Траш* обеспечивали защиту трех садящихся шаттлов и разыскивали вражеские подразделения Мехов, обеспечивая, если требовалось, прикрывающий огонь. Планету защищало копьё Мехов отступников, но многочисленные копы истребителей и Мехов Ляо с шаттлов прорвались сквозь силы защитников. Единственной потерей Ляо был один *Траш*, сбитый лазерным выстрелом с поверхности.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

TR-7 THRUSH

AEROTECH 2

Тип: Траш

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 25

Боевая Ценность: 566

Структурная Прочность: 12

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 12

Максимальная тяга: 18

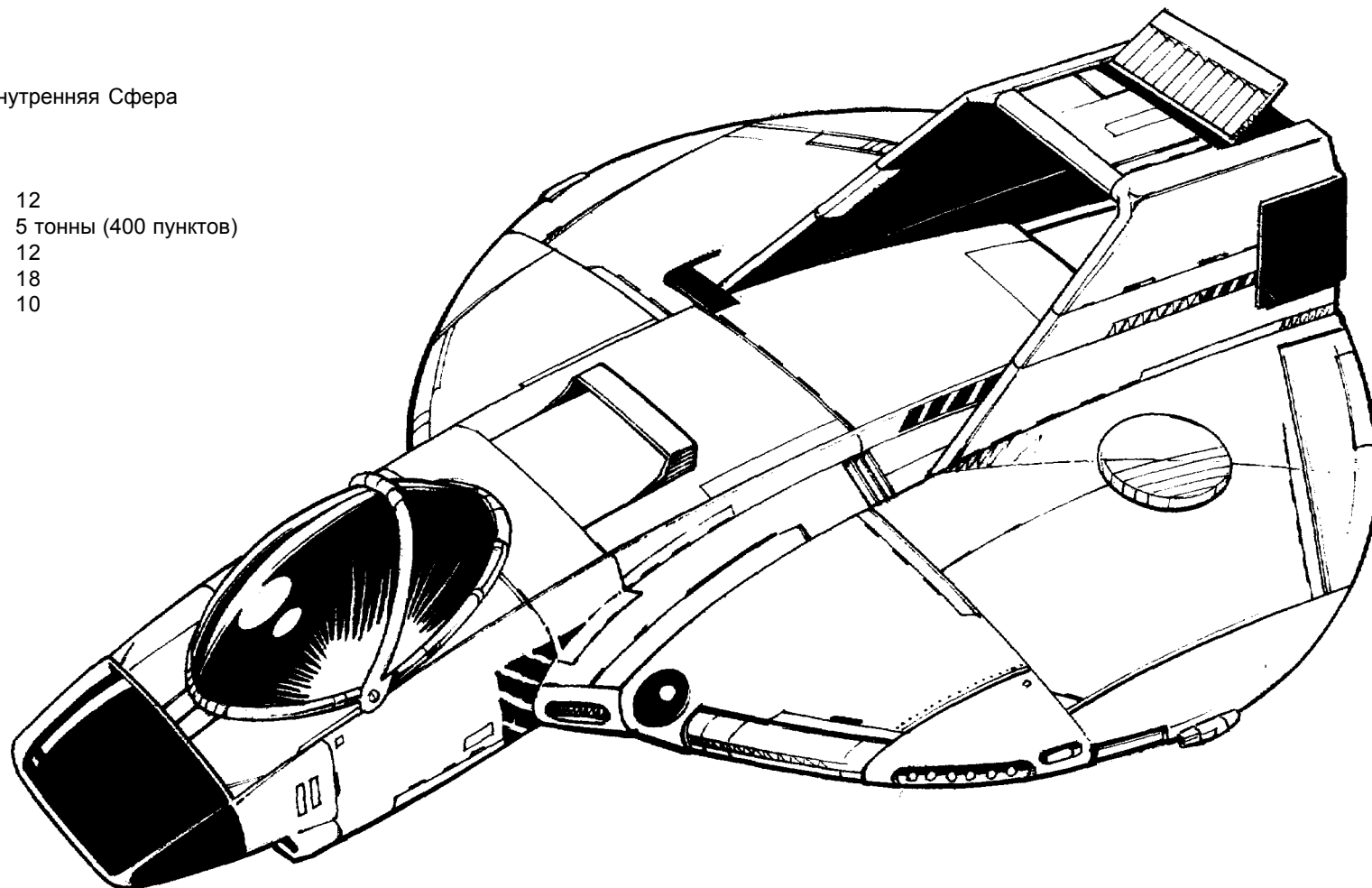
Радиаторов: 10

Значение брони

Нос 17

Крылья 6

Корма 8



Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
Средний лазер	Нос	3	5	—	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—

Масса: 30 тонн
Фюзеляж: СтарТех мод. II
Реактор: Уорнер 240J

Вооружение:
2 средних лазера Мартелл
2 малых лазера Экзостар
Производитель: Уорнер Инкорпорейтед

Коммуникационная система: Рендер 100
Система наведения и слежения: Рендер ТА4



Обзор

Созданный в 2520 году, *Спэрроухок* задумывался быстрым маневренным истребителем эскорта больших штурмовых машин. Несколько недочетов в конструкции рамы привели к крушению в атмосфере моделей с Н1 по Н4, но переработанная рама Н5 решила эту проблему.

Топливные баки ранних прототипов *Спэрроухока* также нуждались в доработке. Поскольку баки находились прямо под креслом пилота, прожоина могла привести к попаданию топлива в отсек пилота, вызывая взрыв кокпита и смерть пилота. Доработка Н5 оставила бак на том же месте, но добавила защитную вентилирующую систему на случай прожоина.

Возможности

Достаточное количество брони на *Спэрроухе* позволяет ему оставаться в бою долгое время, обеспечивая надежную защиту пилоту. На случай, если бронепокрывие слишком повреждено для входа в атмосферу, пилот имеет систему ручного сброса большей части брони. Система связи *Спэрроухока* Рендер 100 является самой надежной на аэрокосмических истребителях.

Спэрроухок вооружен двумя малыми и двумя средними лазерами. Смонтированные на крыльях лазеры менее точны, они теряют управление огнем, если крылья повреждены.

Относительно легкое бронирование крыльев только усугубляет эту проблему.

Высокое значение ускорения *Спэрроухока* делает его великолепным самолетом «первого ответа». Даже по сравнению с другими истребителями того же весового класса, он имеет удивительно быструю скорость запуска в космосе, хотя скорость запуска с шаттла немного медленнее. Скорость *Спэрроухока* часто делает его первым истребителем, который вступает в бой с противником.

Служба

Падение Звездной Лиги сделало возможным частное владение боевым вооружением. В первый год Первой Войны за Нследие, Дом Дэвиона присвоил себе заводы на планете Квентин, производившие *Спэрроухоки*, и сохранял их работоспособность, пока Дом Куриты не разбомбил планету и не уничтожил все производственные корпуса.

В 2901 году, Восьмой полк Меча Света Дома Куриты встретил оперативную группу Дэвиона прямо над планетой Эрраи. Силы Куриты планировали рейд на планету, и уже начали вступать в бой с защитниками Дэвиона, когда к Дэвионам прибыло подкрепление. Оперативная группа выпустила несколько стремительных *Спэрроухоков* для нанесения удара по высадившимся Мехам Куриты, в то время как тяжелые истребите-

ли Дэвиона атаковали шаттлы врага.

Атакующие куритянские истребители игнорировали *Спэрроухоков*, до тех пор, пока не поняли, что небольшие АКИ превратили высадившиеся Мехи в кучи хлама. Развернувшись для преследования меньших врагов, куритсу оставили без прикрытия свой фланг, открыв путь для дэвионовского нападения на шаттлы. Поняв свою тактическую ошибку, силы Куриты спешно покинули систему.

Также многие *Спэрроухоки* приписаны к планетарной обороне небольших миров, таких как Ли и Ангол, вдоль границы Дэвион-Ляо, где их пилоты видели множество боев. В 2953 году силы Ляо пытались захватить планету Ли у Дома Дэвиона. Космическая битва продолжалась целых три дня и вошла в историю как «Великая Охота на Индеек Ли». Дом Ляо послал множество своих старых и медленных истребителей против новеньких, быстрых *Спэрроухоков* и других самолетов Дэвиона. Дэвионовские истребители уничтожили несколько дюжин аппаратов Ляо, понеся небольшие потери. «Великая Охота на Индеек Ли» доказала раз и навсегда боевую надежность *Спэрроухока*.

В 3019 году силы Дэвиона вблизи Херроус Сан столкнулись сдвигающейся через район боевой группой Куриты. После того, как обе стороны на автомате запустили истребители, силы Дэвиона обнаружили, что Дом Куриты обладает версией *Спэрроухока*. Ни одна сторона не заявила о безусловной победе, но она дала Дому Дэвиона по-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

SPR-H5 SPARROWHAWK

AEROTECH 2

Тип: **Спэрроухок**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 30

Боевая Ценность: 675

Структурная Прочность: 10

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 10

Максимальная тяга: 15

Радиаторов: 10

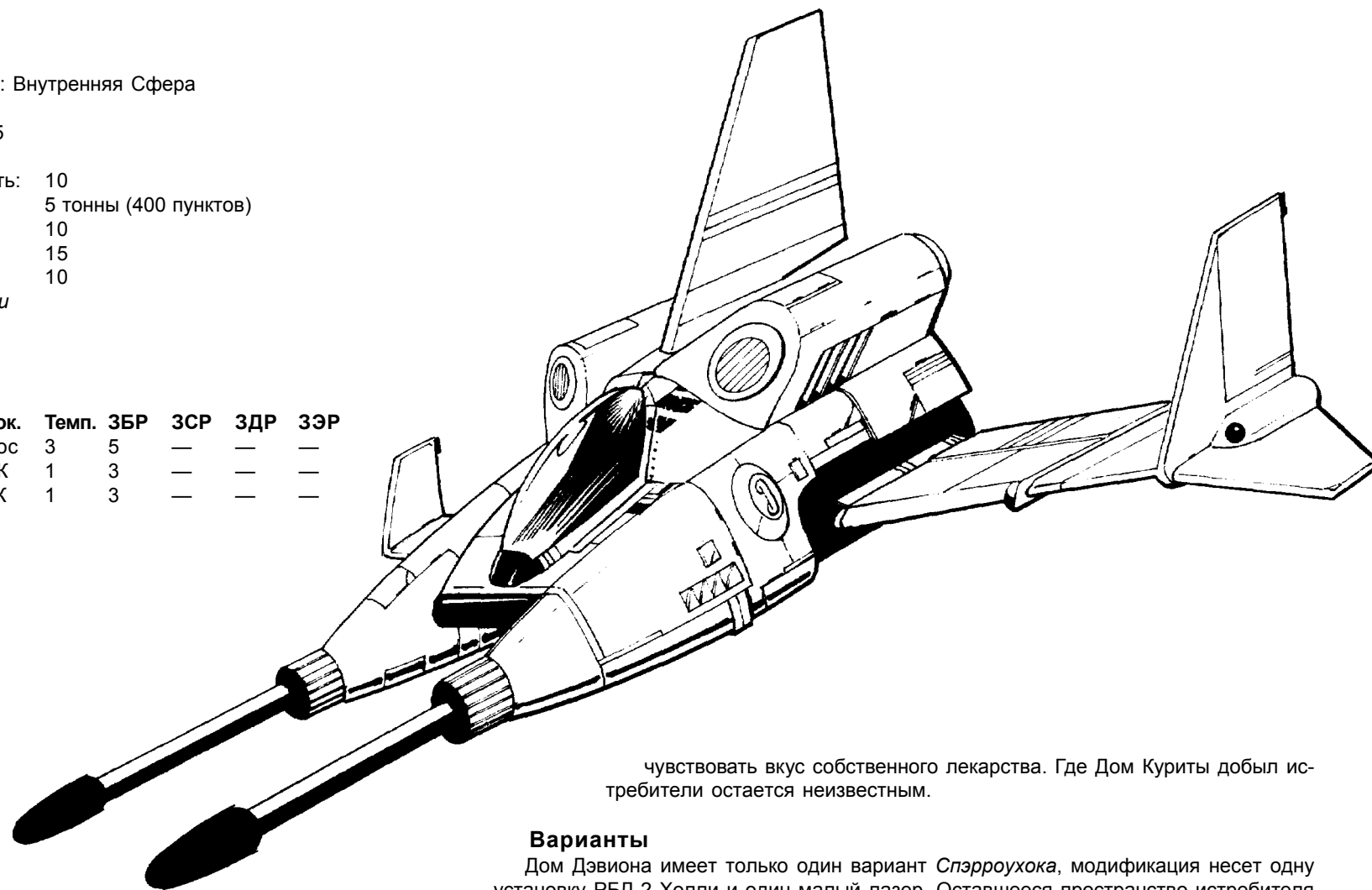
Значение брони

Нос 50

Крылья 24

Корма 34

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
2 средних лазера	Нос	3	5	—	—	—
Малый лазер	ПК	1	3	—	—	—
Малый лазер	ЛК	1	3	—	—	—



чувствовать вкус собственного лекарства. Где Дом Куриты добыл истребители остается неизвестным.

Варианты

Дом Дэвиона имеет только один вариант *Спэрроухока*, модификация несет одну установку РБД-2 Холли и один малый лазер. Оставшееся пространство истребителя заполнено боеприпасами. Официально классифицированный как 8Н, этот непопулярный вариант до сих пор размещен только в одном подразделении Милиции Маршрута Капеллы.

Спэрроухоки Дома Куриты экипированы шестью малыми лазерами, установленными в носу, крыльях и фюзеляже. Эта версия технически несет больше огневой мощи, чем стандартная, но количество оружия чрезмерно напрягает систему наведения, со временем приводя к ошибкам.

SL-21 ШОЛАГАР

Масса: 35 тонн
Фюзеляж: Мангон марк II
Реактор: Шиноби 280

Вооружение:
1 4-х пакетная установка РБД Ховертек
2 средних лазера Диверс Оптик тип 20
Производитель: Мангон Эроунавтик

Коммуникационная система: Нейл 4000
Система наведения и слежения:
Чичистер ASR-26



Обзор

SL-21 *Шолагар* служит основным легким аэрокосмическим истребителем Дома Куриды больше двухсот лет. Маневренный и быстрый, *Шолагар* также превосходит в вооружении легкие истребители, используемые другими Наследными Домами. Однако в последнее время популярность *Шолагара* среди пилотов и командиров воздушных подразделений упала. Ходят слухи, что разрабатывается новый проект, призванный заменить *Шолагар*.

Возможности

Шолагар немного тяжелее, чем многие легкие истребители Наследных Государств, с большим количеством брони на корпусе и больше чем нормальным массивом вооружения. Однако, даже с этими дополнениями, *Шолагар* летает также быстро, как и менее вооруженные и бронированные истребители.

Два средних лазера Диверс Оптик Тип 20, установленных на крыльях, являются стандартом на многих аэрокосмических проектах Куриды, а носовая установка РБД-4 Ховертек дает ему дополнительный удар. Хотя и чувствительное к выделению тепла, это вооружение чрезвычайно эффективно, когда используется с умом.

После более чем века службы, для *Шолагара* недавно наступили трудные времена. Недавно проведенные исследования по обнару-

жению причины высокого числа аварий в воздухе и при приземлении показали, что изогнутая структура главного крыла *Шолагара* и ограниченная площадь хвостового оперения вместе могут быть причиной того, что самолет становится неуправляемым при определенных атмосферных условиях на некоторых планетах. Хотя *Шолагар* исключительный истребитель в вакууме, его характеристики становятся проблемой при полетах и боях в атмосфере. Отчет был замят высшим руководством, его результаты никогда не были предъявлены аэрокосмическим силам.

Характеристики истребителя снова подверглись исследованию в 3002 году, когда Акиро Курида, племянник Координатора Хохири Куриды, погиб, когда его *Шолагар* разбился при патрулировании системы Скандия. После смерти Акиро отчет десятилетней давности был оглашен и появились слухи, что Дом Куриды тестирует новый тип легкого истребителя. Договор об обмене технологиями с Домом Ляо обеспечил дополнительные данные о врожденных проблемах проекта крыла: TR-7 *Траш*, легкий истребитель с круглым крылом Дома Ляо, частично основанный на проекте *Шолагар*, также испытывал трудности с контролем в атмосфере некоторых планет.

Служба

В 2989 году во время Битвы за Северн воз-

душное копьё истребителей *Шолагар* преследовало потрепанные остатки аэрокосмического подразделения Дома Штайнера. Когда *Шолагары* нырнули в тонкую атмосферу Северна в погоне за убегающим врагом, три из них вошли в неуправляемый штопор и развалились в верхней части атмосферы, прежде чем их пилоты смогли вернуть управление или катапультироваться. Оставшиеся *Шолагары* прервали погоню и поспешили убегать из зоны опасных атмосферных условий.

В Битве за Эрборис в 3011 году, легкие истребители *Шолагар* были частью крыла, прикрывавшего от атак шаттлы Куриды на орбите. После нескольких дорогостоящих вылазок, вражеские аэрокосмические силы прекратили атаки на шаттлы. *Шолагары* успешно уничтожили в воздушном бою шесть легких и два средних истребителя. Один *Шолагар* был поврежден, и два истребителя были потеряны.

Варианты

Многие воздушные копьё и оборонительные эскадрильи, использующие *Шолагаров*, заменяют установку ракет ближнего боя на два средних лазера в носу истребителя. Это усложняет проблему с выделением тепла, но многие пилоты считают, что дополнительная огневая мощь компенсирует недостаток.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

SL-21 SHOLAGAR

AEROTECH 2

Тип: Шоголар

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 35

Боевая Ценность: 654

Структурная Прочность: 10

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 10

Максимальная тяга: 15

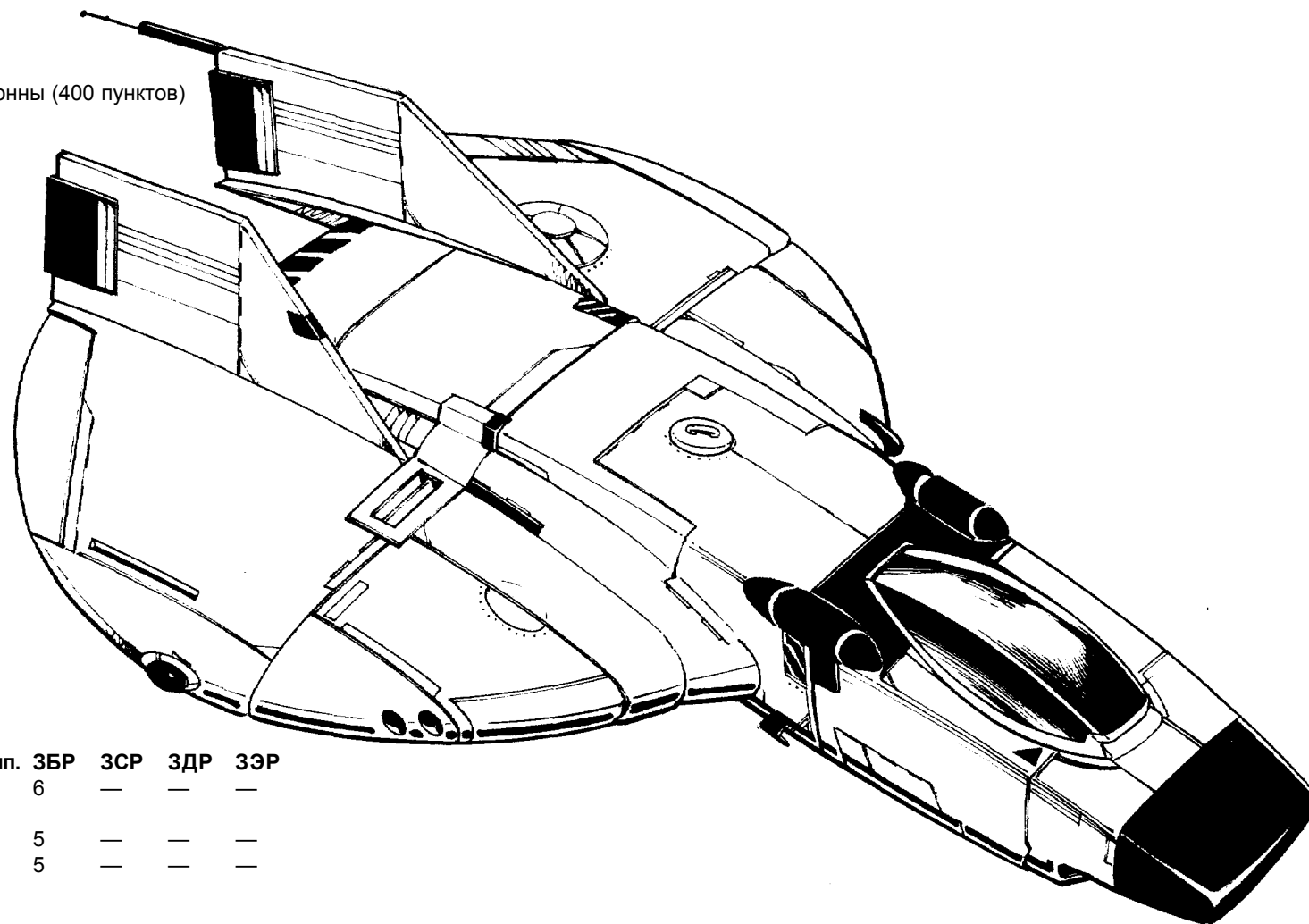
Радиаторов: 10

Значение брони

Нос 40

Крылья 23

Корма 30



Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
РБД 4	Нос	3	6	—	—	—
Заряды (РБД) 25						
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—

Масса: 50 тонн
Фюзеляж: Уанкер II
Реактор: GM 200

Вооружение:
2 средних лазера Мартелл
4 малых лазера Экзостар
2 больших лазера Экзостар
Производитель: Уанкер Эроуспейс

Коммуникационная система: Ранкер 100B
Система наведения и слежения: Ранкер TA800



Обзор

CSR-H12 *Корсар* был построен для пополнения контингента истребителей Звездной Лиги после свержения Стефана Узурпатора. Самолет строился Уанкер Эроуспейс на многих мирах, большинство которых сегодня находятся в пространстве Дэвиона.

Оригинальный проект аппарата, серии V1, имел ряд дефектов. Топливные баки имели тенденцию к прорыву во время сложных маневров при полетах в атмосфере. Посадочная система самолета не достаточно поддерживала его при вынужденных посадках. И, наконец, система жизнеобеспечения кокпита легко выходила из строя, приводя к неприемлемо высокому числу смертей пилотов.

Попыткой решить эти проблемы стала серия V2, с полностью переделанными топливными баками. Проблемы с посадкой и жизнеобеспечением со временем решались в сериях с V3 по V8, с каждым усовершенствованием истребитель становился более надежным.

Возможности

Вооружение *Корсара* в основном предназначено для атаки на близкой дистанции. Исключением являются большие лазеры Экзостар, дальнобойное оружие, которое также эффективно и вблизи. В качестве АКИ ближнего боя, *Корсар* способен сблизиться с врагом и

поддерживать продолжительный огневой контакт.

Два малых лазера CSR-V12 установлены сзади и напрямую связаны с сенсорами и системой наведения, дающими пилоту чрезвычайную точность в задней арке стрельбы.

CSR-V12 *Корсар* – один из лучших истребителей для атмосферных полетов, поскольку его компактные лазерные системы более совершенны громоздких и неточных ракетных систем, используемых в Войнах за Наследие. Аэродинамические формы аппарата также позволяют ему отлично действовать в атмосфере, делая его смертельно опасным противником, способным сбивать врагов на малой высоте. Наконец, 16 радиаторов *Корсара* позволяют более часто использовать его оружейные системы.

Служба

Хотя CSR-V12 производился во многих районах Звездной Лиги, большинство заводов были сконцентрированы в Федерации Солнц. Дом Дэвиона получил контроль над этими заводами во время Первой Войны за Наследие, однако, через пять лет ни одно из этих производств не функционировало.

Начавшиеся в 2945 году пограничные битвы за планету Силен время от времени свирепствовали около восьми лет. Войска Дэвиона из Милиции Маршрута Дракона пытались

вытеснить защитников Куриты в усилия обезопасить свои границы. В этот период, несколько больших групп *Корсаров* были приданы ударным силам, пытавшимся взять Силен. В боях за контроль над пространством вокруг планеты, *Корсары* сбили, по крайней мере, пять шаттлов и множество истребителей.

В 2982 году оборонительные силы из 10 *Корсаров* были размещены на планете Рио, вдоль границы Дэвион-Ляо. После дальнего удара Дома Ляо по Рио, *Корсары* защитников бросились в космос и нырнули обратно в нижние слои атмосферы, привлекая большую часть атакующих к поверхности планеты, где постоянно дули свирепые ветры. В атмосфере *Корсары* сбили истребители противника, ни один из которых не сбежал. Шаттл Ляо отступил без дальнейших столкновений.

В последние годы *Корсары* участвовали в боях за Дэвид, планету вблизи границы Дэвион-Курита. В этой схватке Дом Дэвиона создал ловушку, используя старый, выглядевший безвредным шаттл типа *Юнион*. Считая корабль легкой целью, силы Куриты подлетели к нему, только здесь обнаружив, что модифицированное судно запустило 12 истребителей *Корсар*. Застигнутая врасплох, большая часть атакующих была повреждена или уничтожена. Затем силы Дэвиона обнаружили шаттлы Куриты, один из которых они смогли уничтожить.

Варианты

Дом Дэвиона производит немного вариантов

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: **Корсар**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 1 030

Структурная Прочность: 6

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 16

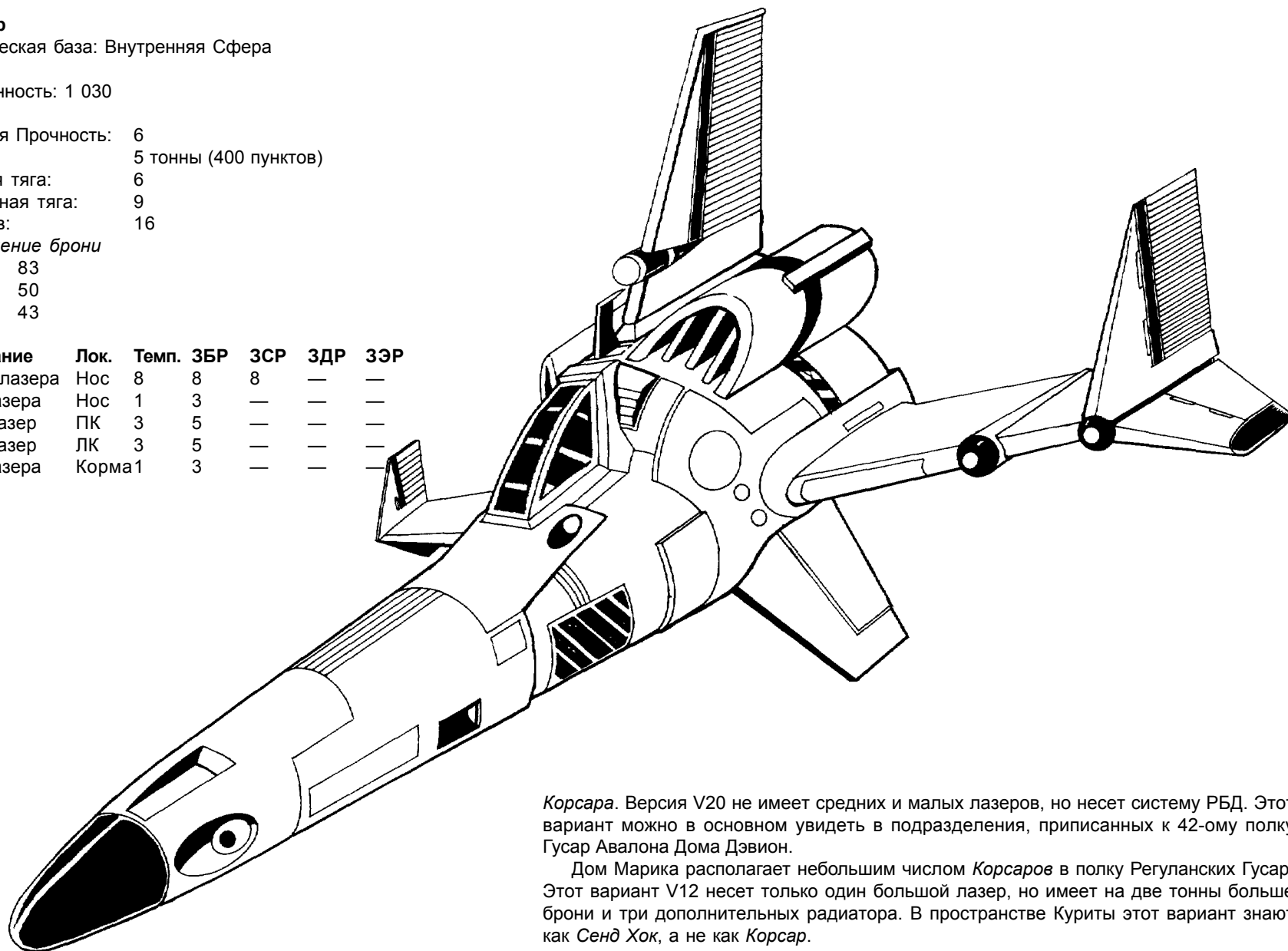
Значение брони

Нос 83

Крылья 50

Корма 43

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
2 больших лазера	Нос	8	8	—	—	—
2 малых лазера	Нос	1	3	—	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—
2 малых лазера	Корма	1	3	—	—	—



Корсара. Версия V20 не имеет средних и малых лазеров, но несет систему РБД. Этот вариант можно в основном увидеть в подразделениях, приписанных к 42-ому полку Гусар Авалона Дома Дэвион.

Дом Марика располагает небольшим числом *Корсаров* в полку Регуланских Гусар. Этот вариант V12 несет только один большой лазер, но имеет на две тонны больше брони и три дополнительных радиатора. В пространстве Курицы этот вариант знают как *Сенд Хок*, а не как *Корсар*.

TR-10 ТРАНЗИТ

Масса: 50 тонн
Фюзеляж: Маяка Эроуспейс тип 18
Реактор: Раулинг 200

Вооружение:
1 автопушка Томодзуру тип 20
4 средних лазера Каюка
тип 2 «Брайт Блоссом»
Производитель:
Маяка Эроуспейс Технолоджис

Коммуникационная система:
Эндикотт тип 22 Мастер
Система наведения и слежения:
Дуарсон марк XII



Обзор

TR-10 *Транзит* широко используется как командный аппарат для шаттлов во многих воздушных подразделениях Ляо. Он также является частью почти каждого гарнизона в Конфедерации Капеллы. С соответствующей броней и обширным набором вооружения, этот средний истребитель служит в основном как крушитель Мехов на малой дистанции в важных сражениях. Когда *Транзит* появляется над полем боя, его характерный силуэт создает большие опасения среди вражеских МехВоинов.

Возможности

Не смотря на то, что он не быстрее, тяжелого истребителя Дома Ляо *Трансгрессор*, *Транзит* один из наиболее мощных средних аэрокосмических истребителей в Наследных Государствах из-за размещения и прочности брони. Питающийся от ядерного двигателя Раулинга 200, он производит энергию, необходимую четырем средним лазерам Каюка Тип 2 «Брайт Блоссом» при одновременной стрельбе из них. Носовая автопушка Томодзуру Тип Туре 20 особенно эффективна против шаттлов и Мехов, но ее нагрев может вызвать проблемы.

Хотя броня *Транзита* не самая мощная среди средних аэрокосмических истребителей, он доказал, что достаточно хорошо брониро-

ван, во время множества схваток в атмосфере. Его выносливость против сравнимого истребителя также заслуживает уважения. Однако при нападении более тяжелого истребителя он будет испытывать проблемы.

Существует одна жалоба на *Транзит* от многих пилотов истребителя, что он крупнее, чем другие средние истребители. Многие пилоты предлагают, что было бы лучше, если конструкторы создали более компактный проект. Конструкторы спорят, что большая поверхность крыла и плоскостей управления делает его одним из самых аэрокосмических истребителей в Наследных Государствах. Истребитель необыкновенно легок в управлении, а не подконтрольные маневры очень редки. Однако, по словам многих пилотов, контроль менее важен, чем скорость и ловкость.

Служба

Во время отвлекающего рейда на Нью Арагон в 3012 году, Воздушному копыю Ансона из Пятого полка Бронекавалерии МакКаррона было приказано оставаться в арьергарде, пока последний шаттл не поднимется с планеты. Капитан и его пять пилотов в своих TR-10 *Транзит* начали ряд выпадов против приближающихся отрядов Мехов Дэвиона, осыпая их огнем из автопушек и средних лазеров. Дэвионовские мехи были вынуждены приостановить продвижение, пока у *Транзитов* не закончи-

лись боеприпасы для автопушек.

Когда вражеские Мехи направились к зоне высадки, капитан Ансон решил продолжать атаку, хотя его *Транзиты* могли стрелять только из лазеров, а два истребителя были повреждены. Он повел свои истребители в атаку на тыл дэвионовских сил, которые заметили нападение только тогда, когда выстрелы из лазеров стали попадать в заднюю броню Мехов. И снова Мехи Дэвиона были вынуждены искать укрытие и сражаться с истребителями. Капитан Ансон продолжил атаку, выведя из строя два БатлМеха концентрированным лазерным огнем. Когда он принял сообщение, что все шаттлы наконец стартовали, его *Транзит* был поражен ракетами дэвионовского *Арчера*. Истребитель разрушился в воздухе.

В январе 3018 года, Пятнадцатой Оборонительной Эскадрильи, размещенной на планете Карвер V, было приказано вступить в бой с силами рейдеров Дэвиона на четырех шаттлах, направляющихся к складу Мехов. Пятнадцатая, состоящая в основном из средних истребителей *Транзит*, направилась за последние три луны Карвера навстречу приближающимся дэвионовцам. К несчастью, одним из вражеских шаттлов был авианосец с шестью самыми тяжелыми истребителями Дэвиона. Вместе с истребителями воздушных копий, вторгшиеся были более чем равны для Пятнадцатой Оборонительной Эскадрильи.

Однако, вместо перехода к наземной обороне, командир Пятнадцатой решил атаковать в

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: **Транзит**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 50

Боевая Ценность: 1 150

Структурная Прочность: 6

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 13

Значение брони

Нос 67

Крылья 35

Корма 33

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
АП/20	Нос	7	20	—	—	—
Заряды (АП) 20						
2 средних лазера	Нос	3	5	—	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—

любом случае. Через полчаса яростной битвы все десять истребителей Пятнадцатой Оборонительной Эскадрильи были или уничтожены, или отрезаны от своей базы. У выживших закончилось топливо и жизнеобеспечение, прежде чем они смогли приземлиться на Карвер V. Дэвионовские силы потеряли в битве только один средний истребитель.

Варианты

Из-за компактного проекта, обычного для аэрокосмических истребителей, немного вариантов возможны без изменения возможностей аппарата и требуют переделки всего истребителя. Но *Транзит* имеет заводской вариант, чаще всего использующийся в качестве самолета-шпиона. Разведывательный аппарат TR-11 *Транзит* не имеет четырех лазеров стандартного проекта, вместо этого его кокпит увеличен для вмещения шести наблюдателей и большого количества сканирующего оборудования, включая систему компьютерного улучшения изображения.

F-90 СТИНГРЭЙ

Масса: 60 тонн
Фюзеляж: F-90/A
Реактор: VOX 240a



Обзор

F-90 *Стингрэй* базируется на модели атмосферного истребителя конца двадцатого века. Крылья с обратной стреловидностью обеспечивают превосходную аэродинамическую стабильность и уменьшают нагрузку на концы крыльев, позволяя изготавливать их из более легких и менее прочных материалов. *Стингрэй* стандартный средний истребитель Лиги Свободных Миров, но несколько эскадрилий *Стингрээв* имеются в ВВС других Наследных Государств.

Возможности

Экспериментальная модель появившаяся в последние дни Звездной Лиги, *Стингрэй* был перехвачен Домами Штайнера и Марика, чья военщина высоко оценила его за маневренность и остойчивость. Хотя не особенно быстрый, *Стингрэй* располагает большим арсеналом. Двойные средние Хеллион-b и большие Хеллион-a лазеры, объединены с ППЧ Санспот для создания страшной ударной силы.

Хотя в общем маневренный и устойчивый, *Стингрэй* в начале имел проблемы из-за своей тяжелой носовой части. Массивный ППЧ Санспот смонтирован далеко впереди фюзеляжа истребителя, и тяжелое орудие иногда дестабилизирует *Стингрэй* при атмосферных полетах. Дополнительное Горизонтальное оперение смонтированное в носовой части,

Вооружение:

2 средних лазера Хеллион-b II
2 больших лазера Хеллиорва III
1 Проекторная Пушка Частиц Санспот

Производитель: Андурien Аэротех

Коммуникационная система: Телестар F-67
Система наведения и слежения: СинКом VAX

уменьшает проблему стабилизации, но плохое распределение веса все еще делает пилотирование *Стингрэй* в атмосферных боях проблематичным.

Служба

Назло проблемам с весом, *Стингрэй* ценится за маневренность и возможность нанести удар в битве. В соединении с быстрым, легко бронированным F-10 *Чита*, тяжело бронированный *Стингрэй* – опасный аппарат.

Эта комбинация истребителей участвовала в тяжелых боях между Домами Марика и Ляо в системе Ван Диемен в 2905 году. Атака Ляо стала сюрпризом для обороняющихся сил Марика, и внешние планеты системы пали прежде, чем Дом Марик смог организовать оборону.

Силы Марика остались на Ван Диемен IV, послав против шаттлов Ляо заслон из *Стингрэй* и *Чита*. *Стингрэй* пережили первую схватку с минимальным ущербом, их броня защищала от ракет и лазерных ударов. Привлекая вражеский огонь, *Стингрэй* схватились с истребителями Ляо, в то время как стремительные *Чита* Марика обошли истребительное прикрытие и атаковали большие суда Ляо.

С помощью превосходящего количества, истребители Марика уничтожили два шаттла Ляо типа Юнион при входе в атмосферу. Когда остальные силы Ляо начали приземляться, *Стингрэй* Марика двинулись к поверхности,

чтобы остановить их. Пока *Чита* продолжали сражаться с кораблями Ляо на орбите, марикские *Стингрэй* стреляли по истребителям и шаттлам около земли, уничтожив более трех тяжелых транспортов, прежде чем Мехи, которые они несли, смогли выгрузиться. Когда наземные силы Дома Марика развернулись для встречи атакующих, *Стингрэй* вернулись на базу и загрузились бомбами.

Вернувшись в драку, истребители Марика поддерживали свою пехоту и БатлМехи, заставив силы Ляо отступить. С окапавшимися силами вторжения на внешних планетах системы, два воюющих Дома согласились на спешный договор, требовавший торговых уступок Домом Марик в ответ на уход Дома Ляо из системы. Хотя Дом Ляо заявил о победе в конфликте, АКИ Дома Марик, в особенности *Стингрэй*, спасли войска от унизительного поражения.

Эскадрильи *Стингрээв* обеспечивали похожую поддержку отрядам легких истребителей Дома Штайнера. В 2942 году карательный рейд Штайнера против Дома Марика на Белла I свел вместе *Стингрэй* обоих Наследных Государств. Первые схватки на орбите были безрезультатными, пока тяжелые истребители Дома Штайнера не пустили в ход свою огромную огневую мощь, заставив обороняющихся *Стингрээв* войти в атмосферу. Штайнеровские силы высадились и дуэли *Стингрээв* продолжились. Снабженные оружием для наземных атак, *Стингрэй* с обеих сто-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

F-90 STINGRAY

AEROTECH 2

Тип: **Стингрэй**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 60

Боевая Ценность: 1 129

Структурная Прочность: 6

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 20

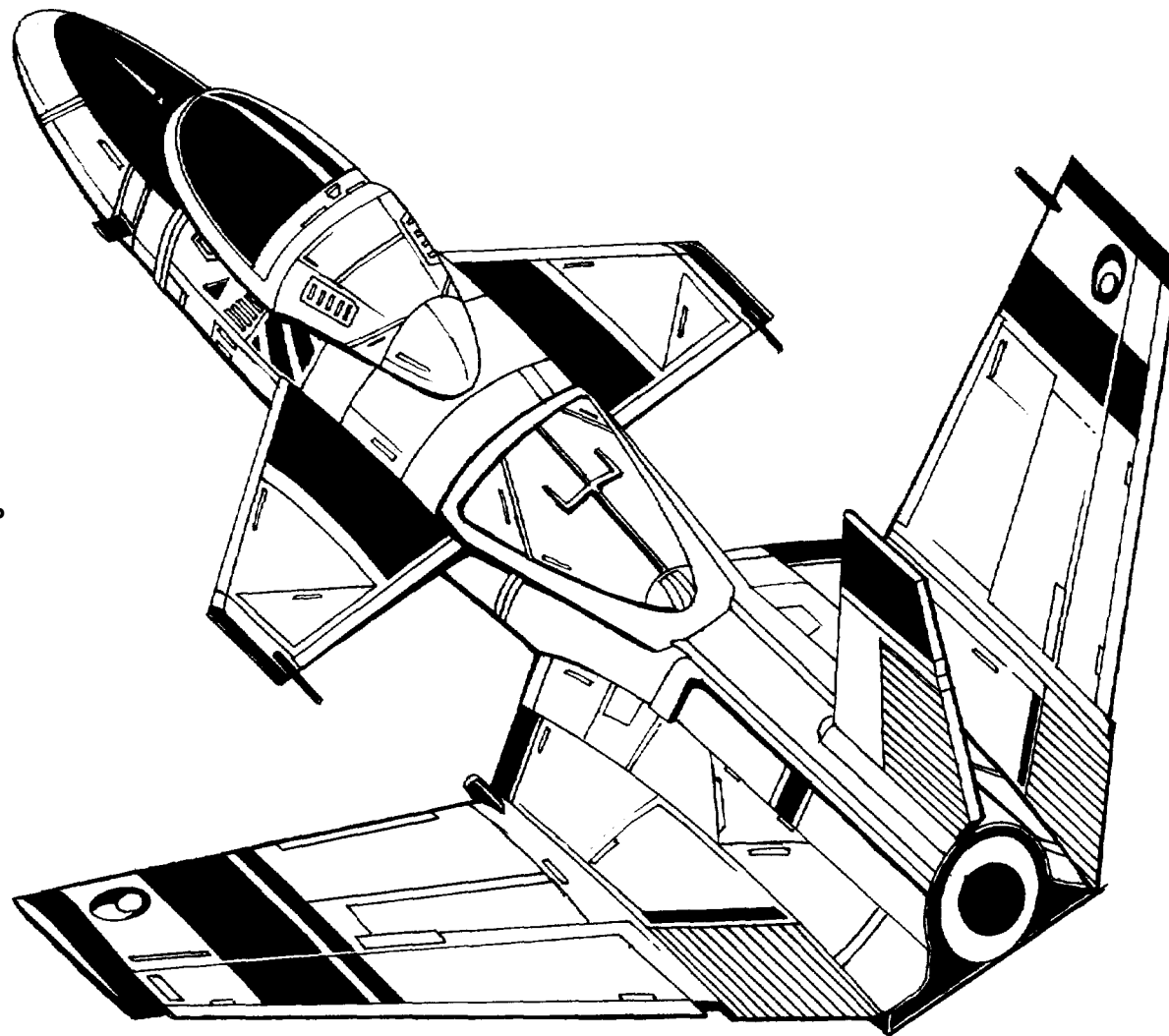
Значение брони

Нос 70

Крылья 45

Корма 34

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
ППЧ	Нос	10	10	10	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Большой лазер	ПК	8	8	8	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—
Большой лазер	ЛК	8	8	8	—	—



рон начали атаковать и контратаковать БатлМехи и зоны снабжения.

В конечном счете, штайнеровские силы получили преимущество в воздухе, и рейдеры достигли большинства своих целей. *Стингрэи* с обеих сторон эффективно уравновесили друг друга.

Варианты

Дом Штайнера использует вариант *Стингрэй*, на котором тяжелый ППЧ заменен более аэродинамичной автопушкой класса 5. Радиаторами этой модели пожертвовали в пользу пространства для боеприпасов. Однако отдача автопушки вызывает еще большие напряжения, чем ППЧ, и это изменение не оправдывает уменьшения огневой мощи.

LCF-R15 ЛЮЦИФЕР

Масса: 65 тонн
Фюзеляж: Локхид/CBM 200
Реактор: WAS 195



ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

Обзор

Запущенный в серию в 2526 году, средний истребитель LCF-R15 *Люцифер* хорошо бронирован и довольно хорошо вооружен, оснащен достаточным количеством радиаторов, способен выполнять сложные маневры и вести длительную стрельбу из оружия. Однако с самого начала выпуска LCF преследовали трудности. Проблема конструкции внутренней структуры вызвала отзыв в 2528 году и привела к обширным переделкам корпуса Локхид/CBM. Когда годом спустя, была обнаружена проблема с охлаждением дефектных лазеров, оригинальные лазеры Рандольф были заменены на лазерные системы Максвелл.

Еще одна проблема возникла с системами наведения и связи *Люцифера*, которые были чувствительны к вибрациям и электромагнитным волнам, обычным для боя. Даже с постоянными профилактиками, обе системы беспокоили небольшими ошибками. Размещение брони вызывало неустойчивость во время входа в плотные слои атмосферы, также *Люцифер* лишился системы аварийного катапультирования, когда переделывался его корпус. Пилот *Люцифера* остается пристегнутым в кабине пока тот не приземлится или потерпит крушение, что бы ни произошло первым.

Несмотря на многочисленные недостатки истребителя, его способность осуществлять

Вооружение:

1 средний лазер Максвелл
1 20-ти пакетная установка РДД Холли
4 малых лазера Максвелл
2 больших лазера Максвелл

Производитель: Локхид/CBM Корпорейшн

Коммуникационная система:

Локхид/CBM COM-SET100

Система наведения и слежения:

Локхид/CBM TapSet 55

длительные орбитальные атаки на шаттлы заставила его сторонников в армии Дома Штайнера строить его в больших количествах. В итоге *Люцифер* стал видной частью арсеналов Дома Штайнера.

Возможности

Главное преимущество *Люцифера* это большое число радиаторов, которыми он оборудован, позволяющее ему вести сосредоточенный огонь и дающие возможность ускоряться в сложных боевых ситуациях. Радиаторы дают ему преимущество при атаках шаттлов на орбите. Они позволяют *Люциферу* избежать повреждений от орудий вражеского шаттла, когда он сам сближается с большим судном для его уничтожения.

Истребитель так медленен, что пилоты прозвали его «Тормозилка», и атакующие силы, имеющие в составе *Люциферов*, обычно имеют эскорт из более быстрых истребителей. Из-за большого количества боеприпасов, у истребителей *Люцифер* имеется постоянный риск внутреннего взрыва, даже когда они вне боя.

Служба

Недостатки *Люцифера* стали очевидными в битве за Лорик в 2913 году. Шаттлы и истребители, принадлежащие Милиции Марика, атаковали силы оборонявшихся, состоявших в основном из *Люциферов* без вспомогательных машин.

Силы Марика сокрушили *Люциферов*, и только своевременное прибытие подкрепления позволило Дому Штайнера отбросить нападавших. *Люцифер* лучше проявил себя в рейде на планету Лиги Свободных Миров, Рошелль, где крыло штайнеровских истребителей, возглавляемое тремя *Люциферами* с поддержкой малых истребителей, атаковало шаттл Девярых Регуланских Гусар. В то время как меньшие и более быстрые истребители связали боем силы истребителей шаттла, *Люциферы* смогли поразить шаттл градом огня и серьезно повредить его. К 2945 году такие возглавляемые *Люциферами* рейды стали обычными.

Люцифер также доказал свою ценность в 2978 году, когда силы Ляо проникли в Содружество, пытаясь вторгнуться на планету Мафрид. Несколько истребителей *Люцифер* встретили их на орбите и не пропускали атакующих Ляо, оказавшихся под сильным огнем, пока более тяжелые истребители не смогли стартовать с планеты для обороны.

Однако цепь небольших неудач также затронула этот класс истребителей. В 3003 году ударная группа из трех *Люциферов* возглавила атаку возмездия на марикский мир Белла I, но один истребитель получил такие большие внутренние повреждения от взрыва боеприпасов, что рейд был прерван, а большинство остальных были разобраны на запчасти. В другой неудачной схватке, *Люциферы* и некоторые более тяжелые истребители пытались оборонять планету Торин от

ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

AEROTECH 2

Тип: Люцифер

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 108

Структурная Прочность: 6

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 5

Максимальная тяга: 8

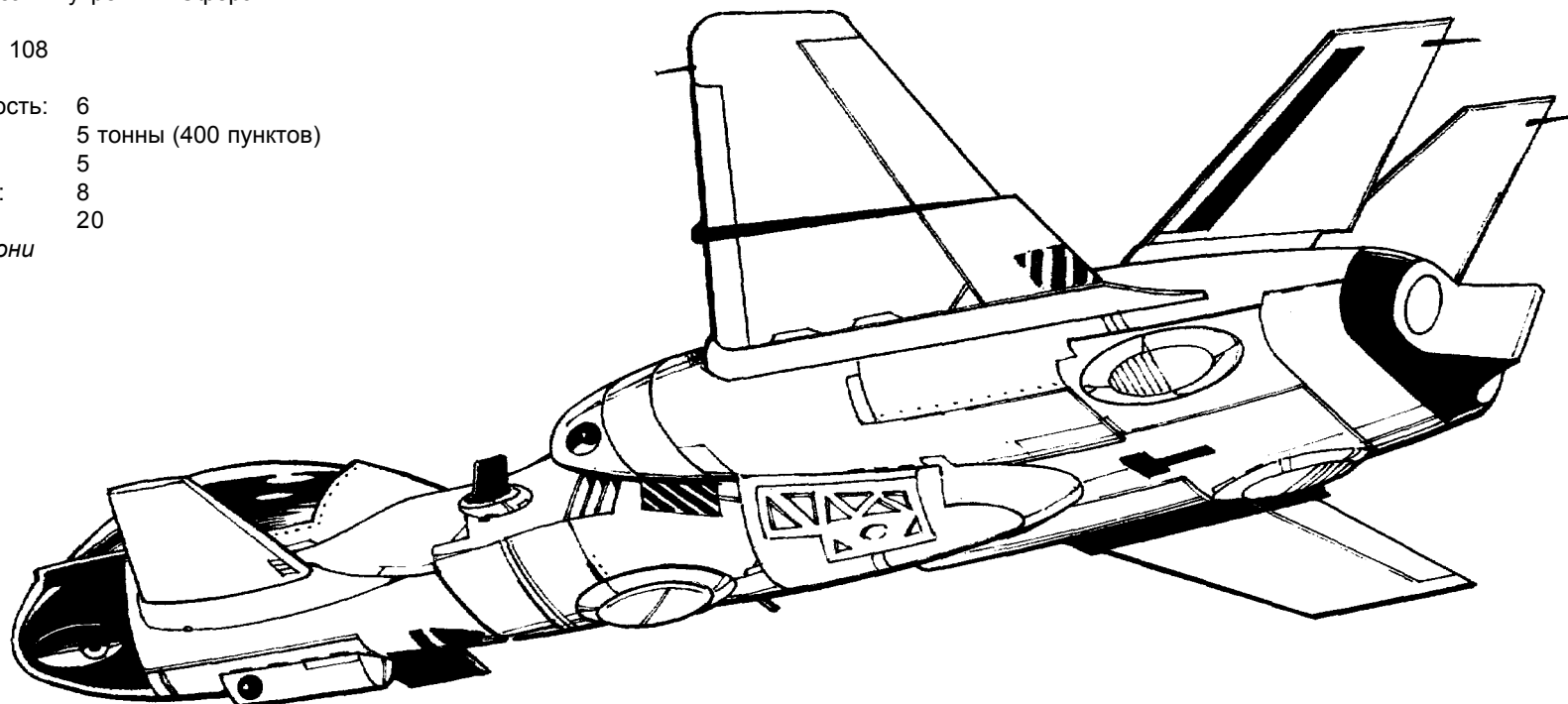
Радиаторов: 20

Значение брони

Нос 75

Крылья 38

Корма 37



Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
2 больших лазера	Нос	8	8	8	—	—
РДД 20	Нос	6	12	12	12	—
Заряды (РДД) 20						
2 малых лазера	ПК	1	3	—	—	—
2 малых лазера	ЛК	1	3	—	—	—
Средний лазер	Корма	3	5	—	—	—

атак Куриты, но попали в большие неприятности с сильными воздушными потоками, характерными для нижней части атмосферы Торин. Многие получили сильные структурные повреждения, когда пытались вступить в бой с врагом.

Варианты

Дом Штайнера изменил расположение брони на версии *Люцифера* R15, сделав его более легким для управления в атмосфере. R15 обычно размещается в подразделениях, приданных к Лиранской Гвардии. Другая версия, известная как R20, вместо установки РДД Холли имеет больше брони и три дополнительных радиатора. Это тяжело бронированное судно превосходно в боях против шаттлов, где требуется длительный бой.

Вариант Люцифер II, используемый Домом Куриты, базируется на захваченных судах. Куритсу ослабили броню самолета, установили двигатель Манатвист 260, и добавили РБД-6.

Масса: 65 тонн
Фюзеляж: Ваказаша III
Реактор: Шиноби 260



Обзор

SL-17 *Шилона* - средний истребитель, используемый войсками Дома Куриты. Необычно большой для среднего истребителя, он имеет большее количество оружия и лучше бронирован, чем большинство аэрокосмических аппаратов его весового класса. Пилоты нежно называют *Шилона* «Бумерангами», часто гордясь возможностями своих самолетов.

Возможности

Хотя *Шилона* лучше вооружен, чем некоторые малые тяжелые истребители, его броня и тоннаж определяют его в средний класс. Смонтированные в носу установка РДД Шигунга и большой лазер Диверс Оптик Тип 10 позволяют нанести удар с дистанции, не доступной большинству аэрокосмических систем оружия. На малой дистанции установленные на крыльях средние лазеры Диверс Оптик Тип 20 увеличивают ударный потенциал оружия смонтированного в носу *Шилона*. Сзади *Шилона* может стрелять из ракетной установки ближнего действия NCK «Торнбаш», чтобы удерживать противника на расстоянии.

Ранние модели *Шилона* страдали от большого дефекта конструкции, они испытывали сильные колебания крыльев и другие ударные повреждения во время высокоскоростного боя в атмосфере, что привело к многочисленным

Вооружение:

1 20-ти пакетная установка РДД Шигунга
1 большой лазер Диверс Оптик тип 10
2 средних лазера Диверс Оптик тип 20
1 4-х пакетная установка РБД
NCK «Торнбаш»

Производитель: Ваказаша Энтерпрайзис

Коммуникационная система: Дуотек 100

Система наведения и слежения:

RCA Инстатрак марк XI

крашениям, вызванных отделением крыльев. После многочисленных тестов Ваказаша Энтерпрайзис переделала точки крепления крыльев из нового дюралюминиевого сплава, который обеспечивал требуемую упругость. К 2802 году все рабочие истребители *Шилона* были переоборудованы этими новыми точками крепления крыла, и проблема больше не возникала.

Служба

Во время первых этапов известного вторжения на Кентарес IV в марте 2796 году дэвионовские аэрокосмические силы были сильно удивлены появлением истребителя SL-17 *Шилона*. Хотя и превзойденные числом, *Шилона* предприняли ряд дальних ракетных ударов, разрушивших истребители Дэвиона достаточно, чтобы позволить шаттлам Куриты достичь орбиты и без помех высадить свои Мехи.

Копье истребителей *Шилона*, приписанное к 3-ему Бенджаминскому регулярному полку, выпала постыдная судьба во время первой битвы за Барлоу Фолли. При заправке топливом на новом аэродроме, считавшимся вне зоны действия обороняющихся Мехов Дэвиона, истребители были атакованы разведывательным копьем, скрывавшимся в природной пещере, которую основные силы Куриты оставили без внимания. Пока диеронские пилоты боролись за свои наполовину заправленные самолеты, дэвионовские Мехи втапывали ис-

стребители в покрытие и расстреливали наземный персонал и ремонтные мастерские. Один самолет смог взлететь, но был быстро сбит, прежде чем смог набрать высоту.

Варианты

В одном интересном варианте стандартной *Шилона* носовая установка РДД Шигунга и один радиатор были заменены на две АП/2 и сорок пять снарядов к ним. Это оружие увеличило эффективную дальность *Шилона* ценой части огневой мощи. Несмотря на потерю ударной мощи, этот вариант дает истребителю шанс удивить и деморализовать противника ударом с дистанции, с которой враг не может стрелять.

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: Шилона

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 65

Боевая Ценность: 1 173

Структурная Прочность: 6

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 20

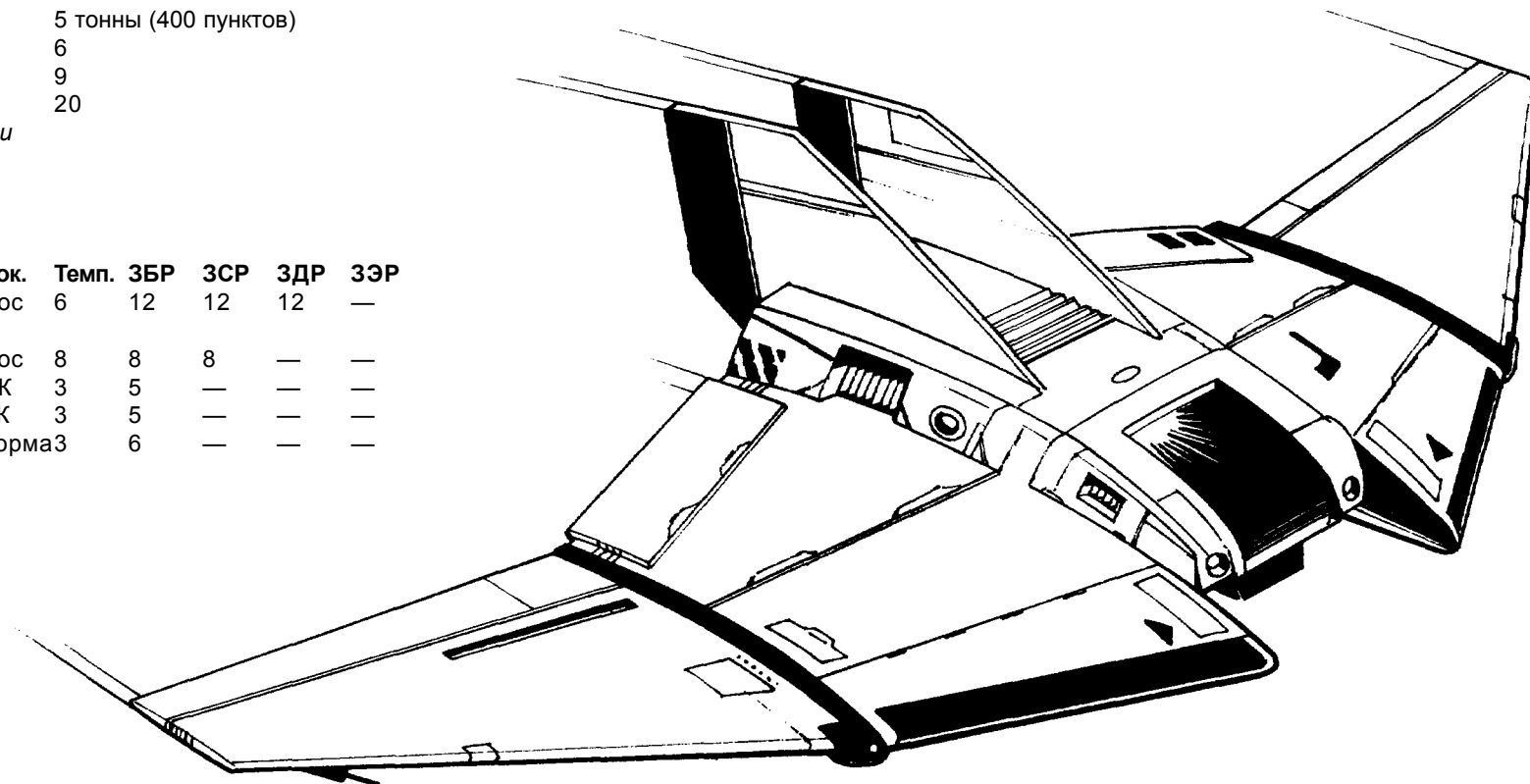
Значение брони

Нос 70

Крылья 44

Корма 36

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
РДД 20	Нос	6	12	12	12	—
Заряды (РДД) 20						
Большой лазер	Нос	8	8	8	—	—
Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—
РБД 4	Корма3	6	—	—	—	—
Заряды (РБД) 25						



TR-13 ТРАНСГРЕССОР

Масса: 75 тонн
Фюзеляж: Сароян 13
Реактор: Раулинг 300

Вооружение:
3 больших лазера Селитекс Радионик
4 средних лазера Каюка
тип 2 «Брайт Блоссом»
Производитель: Сароян Спешл Проджектс

Коммуникационная система: Дуотек 95
Система наведения и слежения: Радком T11



Обзор

TR-13 *Трансгрессор* - основной тяжелый штурмовой истребитель Дома Ляо. Обычно приписанные к фронтовым подразделениям шаттлов, эскадрилии *Трансгрессоров* защищают особо важные планеты. Многие привилегированные командиры имеют *Трансгрессор*, даже если они командуют средними или смешанными эскадрильями. С его крепкой броней, компактными размерами и тяжелым вооружением, *Трансгрессор* - один из лучших универсальных аэрокосмических истребителей в Наследных Государствах.

Возможности

Трансгрессор является самым маневренным тяжелым истребителем благодаря своему компактному дизайну и мощному ядерному двигателю Раулингс 300. Более быстрый, чем другие существующие тяжелые истребители, он может перенести более высокое ускорение, чем аппараты с большим размером корпуса. Вооруженный только лазерами, истребитель получает достаточно энергии для своего оружия от двигателя Раулингс. Три больших лазера Селитекс Радионик обеспечивают большую огневую мощь на дальней дистанции, а четыре средних лазера Каюка «Брайт Блоссом» могут нанести большой урон на малой и средней дальности.

Как и многие вооруженные лазерами аэро-

космические истребители, *Трансгрессор* имеет большие трудности с быстрым рассеиванием тепла; это ограничение заставляет пилотов стрелять из лазерных батарей залпами во время битвы.

Немногие пилоты *Трансгрессора* могут сказать что-нибудь плохое о своей машине, несмотря на его некоторые недостатки. Многие пилоты жалуются, что кокпит более тесный по сравнению с другими тяжелыми истребителями. *Трансгрессор* также несколько неустойчив при полетах в атмосфере планет, поскольку его похожие на обрубки крылья не дают достаточной подъемной силы как у других более массивных тяжелых истребителей. Не удивительно, что пилоты *Трансгрессора* предпочитают космические битвы атмосферным, поскольку аппарат превосходно действует в вакууме.

Служба

При обороне Акала в 2992 году подкрепление Дома Ляо прыгнуло в систему, когда силы вторжения Дэвиона начали разделяться с защитниками. С практически всеми пограничными резервами участвующими в битве, ляоистский адмирал приказам своему штурмовому воздушному копыю атаковать дэвионовский шаттл. Истребители, в основном *Трансгрессоры*, тотчас же перестроились в атакующий порядок, тогда как истребители Дэвиона вышли из атмосферы (где они поддерживали Мехов на

земле), чтобы защитить свой корабль-матку. Бой длился почти четырнадцать часов, и в итоге подкрепление Ляо пробились на орбиту и сбросили свои БатлМехи. К несчастью, большая часть Мехов Ляо была уничтожена в запланированной битве против элитных полков БатлМехов Дэвиона. Когда обе стороны исчерпали свои силы, адмирал Ляо отдал приказ о всеобщем отступлении. Под прикрытием оставшихся *Трансгрессоров* и других машин, силы Ляо эвакуировались с планеты.

В одном из самых драматичных действий космических боев, капитан Лайл Сумгава из Десятой Оборонительной Эскадрильи вступил в бой с шаттлом Дэвиона «Хералдик» в битве за Тиболл в 2998 году. Хотя его *Трансгрессор* был уже поврежден, капитан Сумгава вышел на орбиту и в одиночку атаковал шаттл. «Хералдик» очевидно сначала ошибочно принял истребитель за одну из своих машин, но когда первые лазерные лучи поразили корпус шаттла, его экипаж мстительно дал отпор.

Трансгрессор Сумгавы был сильно поврежден при обмене ударами, и его войска потеряли контакт с ним. В явно умышленном действии капитан Сумгава перевел истребитель на форсаж и протаранил бок шаттла, вырвав огромную секцию корпуса с инженерным оборудованием и контрольными кабелями. Командир сил вторжения Дэвиона приказал капитану «Хералдики» попытаться мягко посадить корабль на планету, но инженерные системы шаттла были слишком сильно повреж-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

TR-13 TRANSGRESSOR

AEROTECH 2

Тип: Трансгрессор

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 75

Боевая Ценность: 1 333

Структурная Прочность: 7

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 25

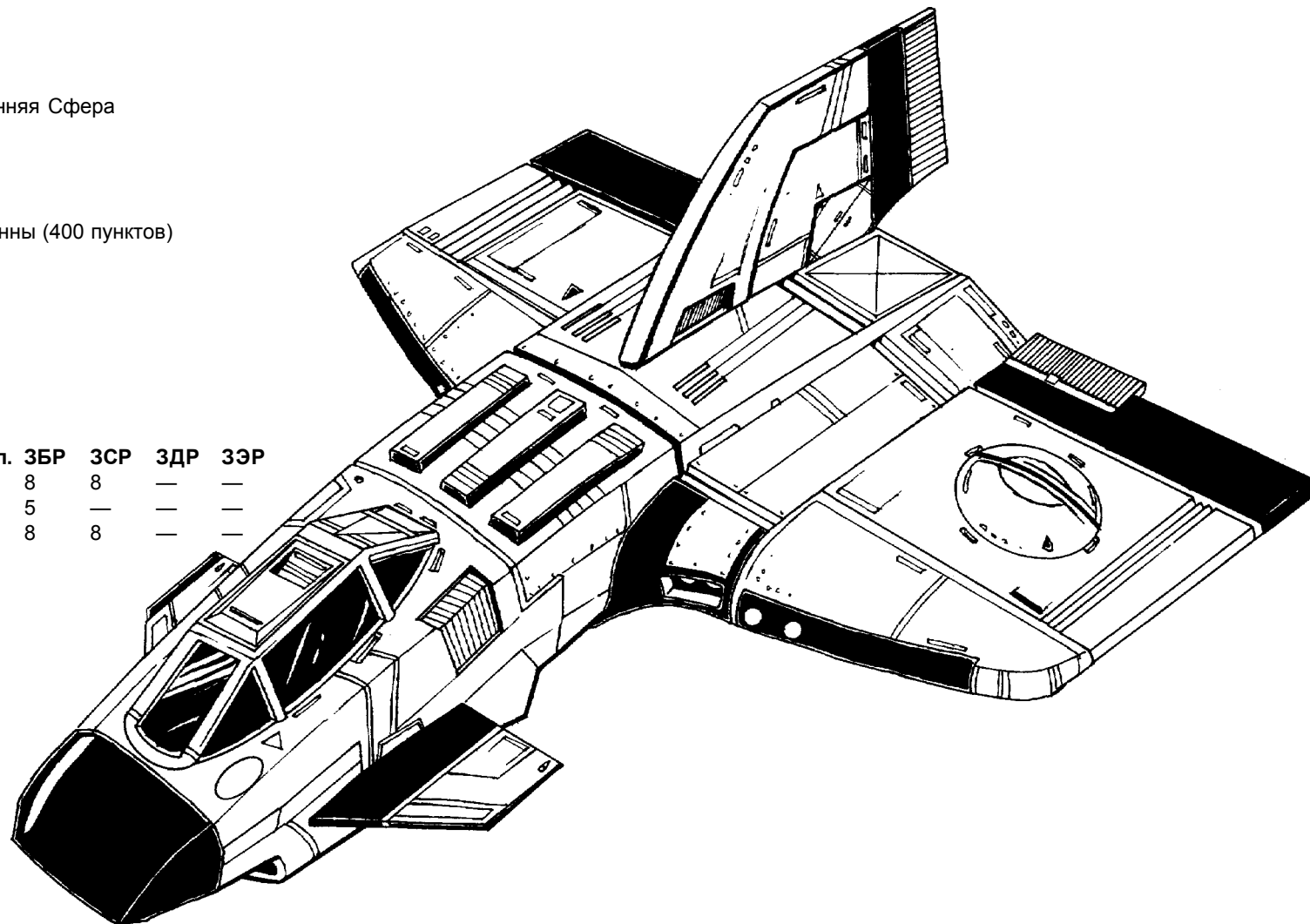
Значение брони

Нос 92

Крылья 51

Корма 40

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
Большой лазер	Нос	8	8	8	—	—
Средний лазер	Нос	3	5	—	—	—
Большой лазер	ПК	8	8	8	—	—



Средний лазер	ПК	3	5	—	—	—
Большой лазер	ЛК	8	8	8	—	—
Средний лазер	ЛК	3	5	—	—	—
Средний лазер	Корма	3	5	—	—	—

дены, и он сгорел в атмосфере.

Варианты

Популярным вариантом стандартного Трансгрессора является TR-14 Трансгрессор АС. На нем три больших лазера установленных в носу заменили автопушкой Томодзуру Тип 20, десять снарядов к ней и дополнительную тонну брони. Это уменьшило проблему нагрева, вызванную лазерами, но прибавило новую – лимит боеприпасов для автопушки. После того как АП/20 опустеет, этот Трансгрессор остается с вооружением, обычным для легкого истребителя.

SL-15 СЛЕЙЕР

Масса: 80 тонн
Фюзеляж: Ваказаши V
Реактор: Шиноби 320

Вооружение:
1 автопушка Зевс 56 марк IV тип 10
6 средних лазеров Диверс Оптик тип 20
Производитель: Ваказаши Энтерпрайзис

Коммуникационная система: Сони MSF-21
Система наведения и слежения: Радком Т11



Обзор

SL-15 *Слейер*, используемый Домом Куриты со времен Звездной Лиги, показал себя надежным аппаратом, способным выполнять множество видов миссий. Разработанный как штурмовой истребитель нападения/обороны, *Слейер* и его многочисленные варианты используются почти во всех ролях, доступных истребителю над полем боя полным Мехов.

Возможности

Увидев дельтовидные крылья и компактный фюзеляж, многие пилоты-новички путают *Слейер* с легким аэрокосмическим истребителем - ошибка, которую они редко повторяют дважды. *Слейер* был построен с прочным фюзеляжем и с тяжелой огневой мощностью, двойными топливными баками, позволяющими аппарату оставаться в боевой зоне намного дольше, чем большинству других истребителей. Носовая автопушка Зевс 56 Марк IV может нанести хороший удар с минимальным увеличением температуры. Это оружие, объединенное с пятью средними лазерами Диверс Оптик Тип 20, может уничтожить цель одним залпом. Если истребитель не использует форсаж, он может стрелять из всего этого оружия без сильного перегрева. Эта огромная огневая мощь помогла выиграть многие схватки за столетия битв между Наследными Государствами. Шестой

средний лазер стреляет назад, отбивая охоту у вражеского истребителя к близкому преследованию.

С сильно армированными носом и фюзеляжем, *Слейер* имеет лучшую броню в своем весовом классе. Задней секции с двигателем отсеком также уделено особое внимание. В 2775 году Ваказаши Энтерпрайзис экспериментировала с вращающейся задней турелью для *Слейера*. Эти тесты не были полностью успешны; механизм поворота турели имел тенденцию к замерзанию, когда истребитель находился в глубоком космосе, а хвостовое оперение ограничивает поле стрельбы турели. Хотя тестирование турели *Слейера* было приостановлено в 2780 году, аппарат несет следы эксперимента: заднее оружие смонтировано на сферическом основании, заменившем турель.

Служба

В декабре 2787 года силы Дома Дэвиона почувствовали на себе появление *Слейера* в битве за Кесаи IV во время главного удара по складам снабжения БатлМехов на планете. Неожданная орбитальная выброска Куриты почти не встретила сопротивления, пока дэвионовцы не перегруппировались и не создали прочную линию обороны, которую полки Мехов Дома Куриты не смогли пробить. Хотя Дом Куриты имел местное превосходство в воздухе и часами бомбил оборонительные порядки Дэ-

виона, они не смогли заставить врага отступить. Только два дэвионовских Меха были разрушены, оба истребителями *Слейер*, и рейдерская группа Куриты была вынуждена отступить с планеты.

Во время четвертой битвы за Херроу Сан в 3020 году, остатки Рейдеров МакКиннона опустошили передовый аэродром, на котором Дом Куриты размещал десять истребителей *Слейер*, пять из которых были на земле, когда Рейдеры атаковали. Рейдеры сразу же лишили базу связи, затем искали все, что двигалось. (Вышившие из наземной команды и персонала базы бежали в пустыню за пределами базы с двумя Уоспами на хвосте).

Новый командир Рейдеров, Ян МакКиннон, внезапно покинул свой БатлМех, чтобы рассмотреть истребитель *Слейер*, и приказал своим людям не двигаться. Тем временем, один из его людей нашел пленного дэвионовского пилота, запертого на базе (он, по-видимому, катапультировался из своего истребителя днем ранее), который заявил, что может летать на *Слейере*. МакКиннон сразу же разработал план. Он замаскировал свои Мехи в скалистой местности на востоке от базы, где они ждали, пока вернется оставшаяся часть эскадрильи *Слейеров*. Эскадрилья могла вернуться в течение часа, МакКиннон возглавил свое разведывательное копьё в пародийной атаке на базу, пока дэвионовский пилот использовал *Слейер*, чтобы заманить пилотов куритсу в ловушку. Хитрость удалась, объединенный

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: **Слейер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 80

Боевая Ценность: 1 303

Структурная Прочность: 8

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 6

Максимальная тяга: 9

Радиаторов: 20

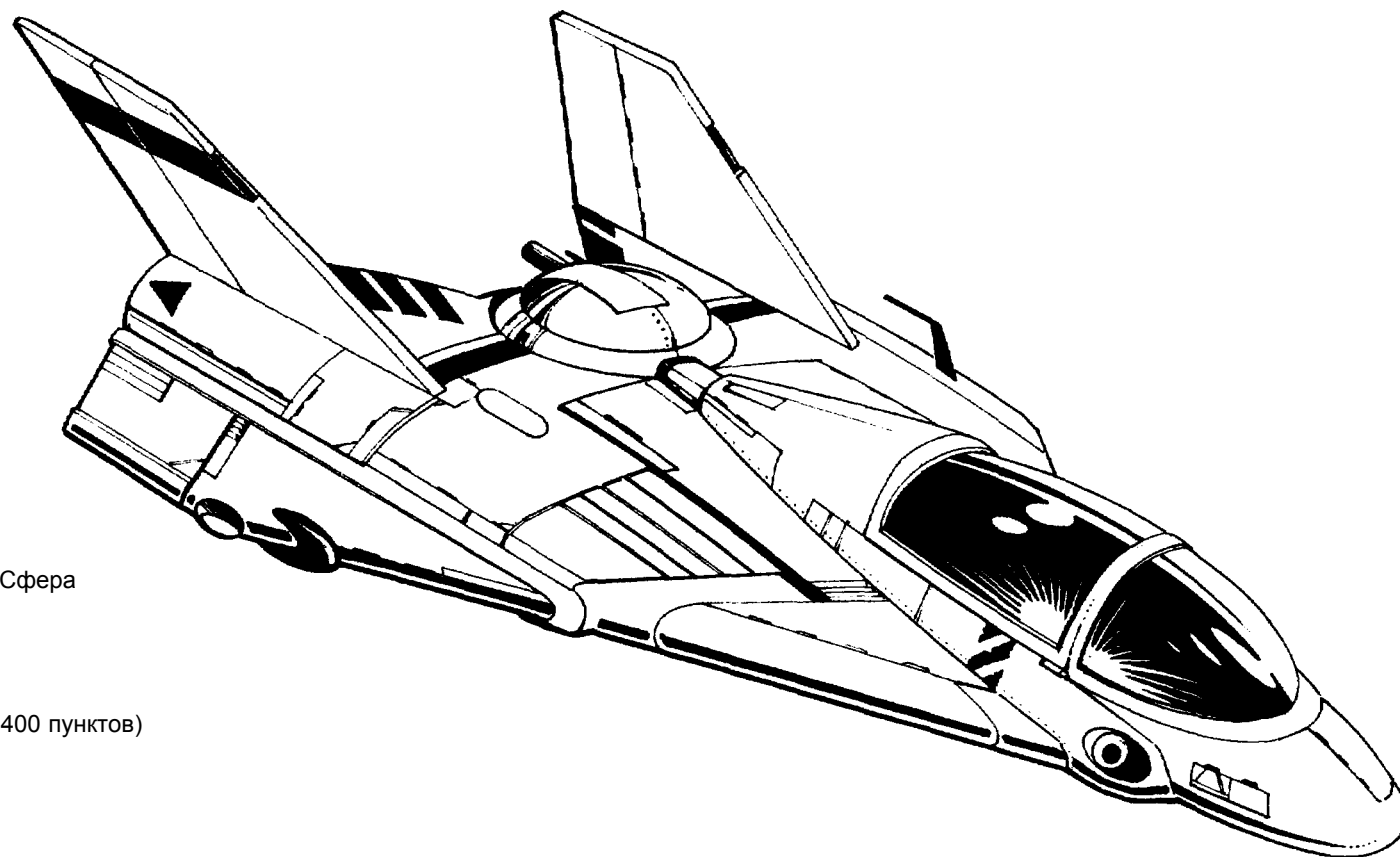
Значение брони

Нос 94

Крылья 50

Корма 48

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
АП/10	Нос	3	10	10	—	—
Заряды (АП) 20						
Средний лазер	Нос	3	5	—	—	—
2 средних лазера	ПК	3	5	—	—	—
2 средних лазера	ЛК	3	5	—	—	—
Средний лазер	Корма	3	5	—	—	—



огонь *Слейера* Дэвиона и ракет МакКиннона уничтожили все пять *Слейеров* куритсу.

МакКиннон позднее слышал, что неизвестный пилот, израсходовав свое топливо в атаке на ничего неподозревающие тыловые части сил вторжения Куриты, разбил свой *Слейер* о двери ангара шаттла Куриты, находившегося на орбите, сильно повредив его.

Варианты

Многие версии *Слейера* позволяют ему быть отличным разведывательным истребителем, курьером, истребителем ближней поддержки и т.д. Выполнение этих разных миссий обычно требует переоснастить вооружение. На некоторых *Слейерах* АП/10 заменена установками РДД-15 и РБД-6, размещающая одну из них или в носу или в хвосте.

СНР-W5 ЧИППЕВА

Масса: 90 тонн
Фюзеляж: Боуи 50
Реактор: ПлазмаСтар 270



Обзор

Разработанный как тяжелый истребитель, способный вести ближний и дальний бой, *Чиппева* был создан согласно контракту с Силами Обороны Звездной Лиги номер 20091А. После падения Звездной Лиги большая часть этих машин оказалась в Лиранском Содружестве, где их способность отлично биться в космосе и в атмосфере вскоре сделала их основным тяжелым истребителем Дома Штайнера.

Возможности

Чиппева - большекрылый проект, с кокпитом расположенным в центре фюзеляжа. Концы крыльев полностью втягиваемые, что делает легким хранение *Чиппева* на борту шаттла или транспорта. Большие крылья дают отличный контроль при приземлении и маневренность в атмосферных боях.

Двигатель ПлазмаСтар 270 относительно простой силовой агрегат, требующий ограниченного ухода, делает *Чиппева* хорошим выбором в качестве фронтового истребителя. Вооружение машины обеспечивает огонь, как на малой дистанции, так и на большой дальности. Надежные ракетные системы Экзостар требуют модульных запасных частей.

Чиппева несет четыре тонны боеприпасов для РДД и одну тонну для РБД, расположенных в отдельных секциях для предотвращения цеп-

Вооружение:

2 15-ти пакетная установка РДД Экзостар
4 больших лазера МакКоркел
2 малых лазера МакКоркел
2 средних лазера Мартелл
1 6-ти пакетная установка РБД Экзостар

Производитель: Боуи Индастриез

ной реакции при взрыве. Большое количество зарядов, которое он несет, позволяет аппарату долгое время находиться в бою.

Боуи Индастриез специально изолировала лазерные системы *Чиппева* для уменьшения передачи тепла к агрегатам истребителя. Когда лазеры используются, изоляция становится эквивалентом двум радиаторам. Однако запасы изоляции были истощены в ярости Войн за Наследие, и многие *Чиппева* не имеют больше этой особенности.

Служба

В безумной драке за оружие, предшествовавшей началу Первой Войны за Наследие, Дом Штайнера захватил завод Боуи Индастриез на планете Делл. Даже после начала войны, завод серийно строил СНР-W5, пока рейд Кури-ты не уничтожил корпуса завода.

В космосе и в атмосфере *Чиппева* был грозным противником. Во время рейда на штайнеровский мир Лайонс в 2966 году, штурмовики Кури-ты потерпели катастрофу от рук ударных сил Штайнера, состоящих из восьми *Чиппева*, поддержанных небольшой группой машин поддержки *Сейдли*, спрятанных за луной планеты. Штурмовики Кури-ты обнаружили планету слабо защищенной, и слишком поздно заметили спрятавшихся *Чиппева*. Перед тем как силы Кури-ты смогли сплотиться, тяжелые истребители прошли сквозь атакующие силы и уничто-

Коммуникационная система: Рандер 200

Система наведения и слежения: РандерТА5

жили всех, кроме одного корабля Кури-ты.

Дом Штайнера использовал атакующие силы из *Чиппева* во время знаменитого «Глубокого Рейда» на мир Линг в 2987 году. Оперативная группа из нескольких шаттлов, сопровождаемых *Чиппева*, секретно двигались к планете Линг, далеко внутри Лиги Свободных Миров. Брошенные на планету для уничтожения фабрики БатлМехов, строящейся здесь, *Чиппева* смогли сокрушить силы воздушной обороны, прежде чем большинство истребителей смогли взлететь. К несчастью многие из этих победоносных *Чиппева* были потеряны при долгом и трудном возвращении в Лиранское Содружество.

В 2991 году Дом Марика провел ответный рейд против Дома Штайнера с целью захватить несколько истребителей *Чиппева*. Горстка пехотинцев и пилотов истребителей, лишенных машин, высадились на штайнеровском мире Вайатт, проникли на аэрокосмическую базу, и улетели на шести истребителях *Чиппева*. Защитники базы пытались блокировать бегство вторгнувшихся, но четыре марикских пилота вернулись с украденными *Чиппева* в Лигу Свободных Миров.

Во время рейда на планету Лайака в 3012 году, штайнеровский *Чиппева* с эскортом внезапно столкнулся с шаттлом типа *Оверлорд* с шестью тяжелыми истребителями. Сильно превосходящие в вооружении, *Чиппева* и его эскорт берегли себя в течении нескольких минут пока в пылу битвы пилот *Чиппева* Ден МакКлири не таранил сво-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AIROTECH 2

Тип: **Чиппева**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 90

Боевая Ценность: 1 180

Структурная Прочность: 9

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 5

Максимальная тяга: 8

Радиаторов: 25

Значение брони

Нос 54

Крылья 24

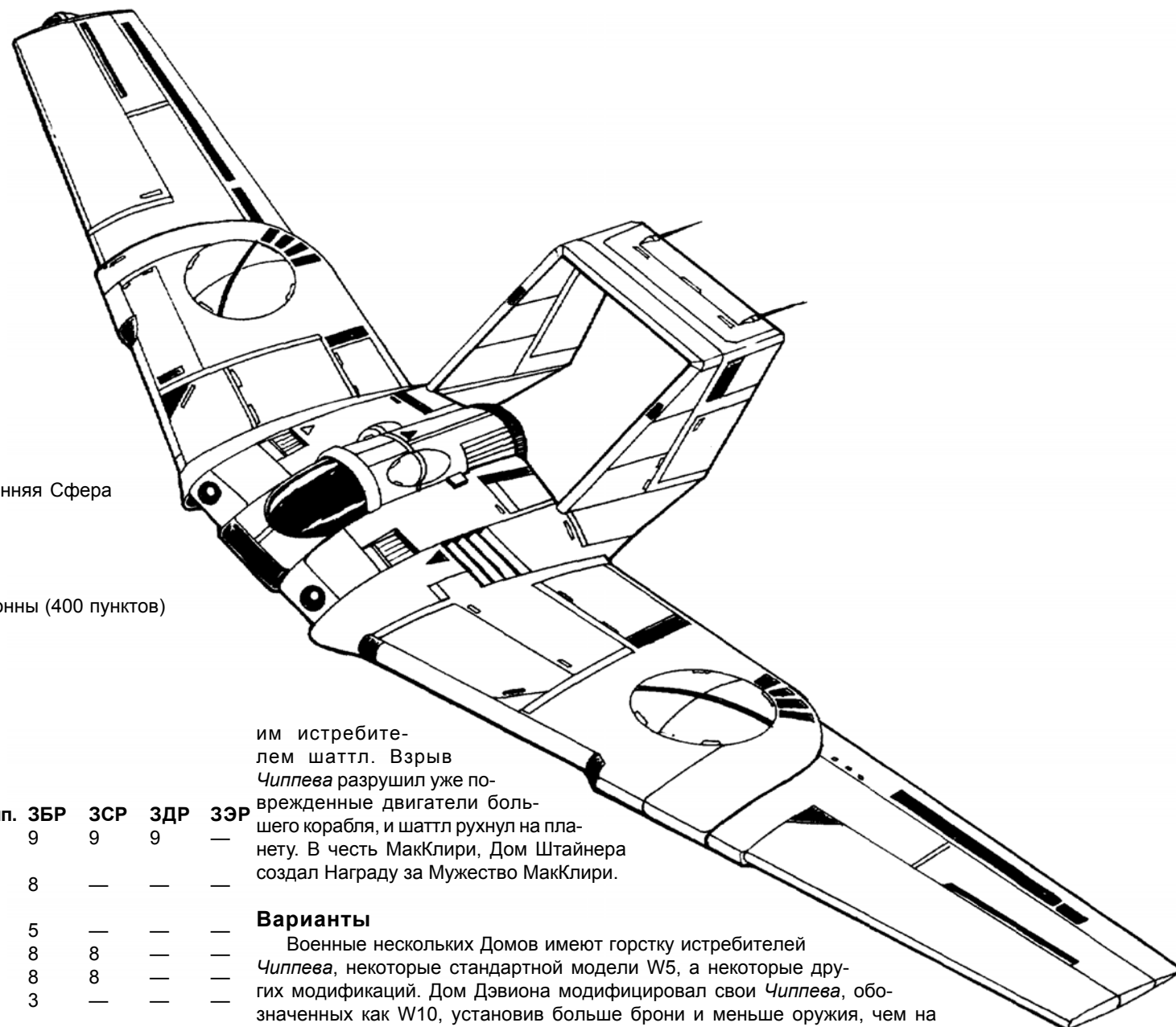
Корма 29

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЗР
2 РДД 15	Нос	5	9	9	9	—
Заряды (РДД) 32						
РБД 6	Нос	4	8	—	—	—
Заряды (РБД) 15						
2 средних лазера	Нос	3	5	—	—	—
2 больших лазера	ПК	8	8	8	—	—
2 больших лазера	ЛК	8	8	8	—	—
2 малых лазера	Корма	1	3	—	—	—

им истребителем шаттл. Взрыв *Чиппева* разрушил уже поврежденные двигатели большего корабля, и шаттл рухнул на палубу. В честь МакКлири, Дом Штайнера создал Награду за Мужество МакКлири.

Варианты

Военные нескольких Домов имеют горстку истребителей *Чиппева*, некоторые стандартной модели W5, а некоторые других модификаций. Дом Дэвиона модифицировал свои *Чиппева*, обозначенных как W10, установив больше брони и меньше оружия, чем на стандартной модели.



Масса: 100 тонн
Фюзеляж: Интерстелар Хеви
Реактор: Питбан 300а



Вооружение:
1 автопушка Император Зета класс 20
4 6-ти пакетная установка РБД Бета
1 10-ти пакетная установка РДД Гамма
Производитель:
Фри Уолрд Дифенс Индастриез

Коммуникационная система: Ласситер-3QZ
Система наведения и слежения: IMB SYS 3740

Обзор

Тяжелый истребитель F-500 *Риевер* — впечатляющий оплот аэрокосмических сил Дома Марика. Хотя большая часть истребителей больше него, он двигается в лучшем случае медленно и его вооружение имеет меньшую огневую мощь, чем у обычного тяжелого истребителя. Однако броня *Риевера* превращает эти недостатки в преимущество, позволяя оставаться в тяжелых сражениях дольше, менее бронированных машин.

Возможности

В отличие от многих других проектов аэрокосмических истребителей, *Риевер* не был скопирован с модели времен Звездной Лиги, а был оригинальным проектом. Помимо того, что он являлся надежным истребителем, *Риевер* более легок в эксплуатации и ремонте, чем большинство проектов Звездной Лиги. Разработанный исключительно для помощи в завоевании превосходства в воздухе, *Риевер* имеет небольшое ускорение, что мешает ему нести много орудий класса «воздух-земля». Вместо атак наземных войск, *Риевер* вступает в ближний бой с истребителями и шаттлами врага.

Главное орудие *Риевера* это автопушка класса 20 Император Зета, адаптированная для космических сражений. Хотя запасы ее боеприпасов ограничены десятью залпами, она может нанести огромный урон. Четыре установки

РБД Бета-6 используются на малой дистанции. Полный залп из двадцати четырех РБД может нанести вдвое больше повреждений, чем автопушка, уничтожив легкий истребитель и сильно повредив средний и тяжелый. Добавленная позднее, в помощь автопушке Император, установка РДД Гамма-10 — последний элемент вооружения *Риевера*. Хотя полная огневая мощь *Риевера* немного меньше, чем у некоторых других тяжелых истребителей, таких как *Тандерберд*, большинство пилотов считают, что дополнительная бронезащита компенсирует этот небольшой недостаток.

Из-за необычного проекта крыла, вызванного тяжелой броней и оружием, *Риевер* не быстр в маневрах. Дополнительная подъемная сила, обеспечиваемая этими крыльями при полетах в атмосфере, не позволяет выполнять сложные акробатические маневры, означая, что *Риевер* не может легко уйти от более легкого и проворного вражеского истребителя. Однако, если враг случайно окажется в зоне огня *Риевера*, битва обычно сразу же заканчивается.

Против истребителей такой же массы тяжело бронированный *Риевер* отлично сражается. Хотя и хуже некоторых аппаратов, *Риевер* на самом деле лучше вооружен чем более быстрые тяжелые истребители, такие как Игл, поскольку он может выдержать сильные повреждения, ожидая, пока враг подойдет на дальность его оружия.

Служба

Риевер впервые участвовал в бою в 2815 году в битве против Дома Штайнера на Фекеда. Незнакомый истребитель вначале поразил штайнеровских защитников, *Риеверы* бились с большим успехом, пока хронические проблемы с напряжением и нагрузкой на крылья не повредили несколько из них. Хотя Дом Марика в итоге проиграл битву, новые истребители, несомненно, имели большой потенциал.

Второе поколение *Риеверов*, с укрепленными крыльями и перераспределенным вооружением, появилось на службе в 2820 году. Вскоре они сражались с гарнизоном на Грехем IV, восставшим против власти Марика по наущению агентов Штайнера. Повстанцам, группе недовольных дворян, офицеров и МехВоинов, которым были обещаны высокие посты и помощь штайнеровских патрунов, если они порвут с Мариком. Гарнизон был вооружен впечатляющим ассортиментом БатлМехов и средних истребителей.

Первое испытание для новых *Риеверов* наступило, когда несколько эскадрилий повстанческих *Хеллкетов* были замечены летящими к передовой базе Марика. Эскадрильи *Стингерзев* и *Риеверов* Марика продрались и встретили машины повстанцев над долиной реки Северный Кешек. Бой быстро превратился в беспорядочную драку, где более опытные пилоты повстанцев быстро получили преимущество, проскальзывая позади более медленных противников и непрерывно

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: **Риевер**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 100

Боевая Ценность: 1 427

Структурная Прочность: 10

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 5

Максимальная тяга: 8

Радиаторов: 28

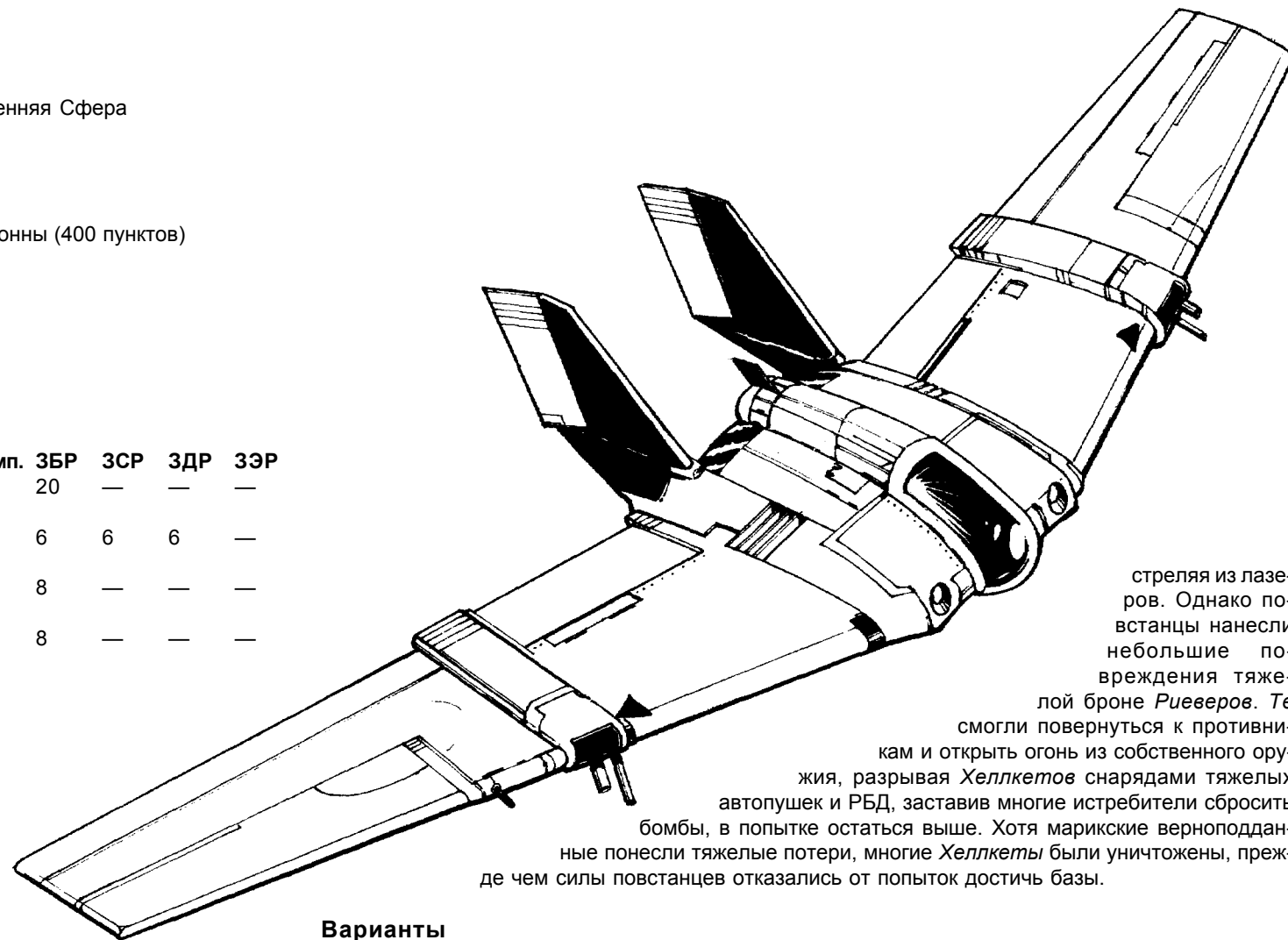
Значение брони

Нос 96

Крылья 61

Корма 48

Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
АП/20	Нос	7	20	—	—	—
Заряды (АП) 10						
РДД 10	Нос	4	6	6	6	—
Заряды (РДД) 24						
2 РБД 6	ПК	4	8	—	—	—
Заряды (РБД) 30						
2 РБД 6	ЛК	4	8	—	—	—
Заряды (РБД) 30						



стреляя из лазеров. Однако повстанцы нанесли небольшие повреждения тяжелой броне *Риеверов*. Те смогли повернуться к противникам и открыть огонь из собственного оружия, разрывая *Хеллкетов* снарядами тяжелых автопушек и РБД, заставив многие истребители сбросить бомбы, в попытке остаться выше. Хотя марикские верноподданные понесли тяжелые потери, многие *Хеллкеты* были уничтожены, прежде чем силы повстанцев отказались от попыток достичь базы.

Варианты

На одной интересной измененной модели, F-500A, установка РДД Гамма-10 заменена на две дополнительные установки Бета-6. Эта специальная модель предназначена для быстрого сближения на малое расстояние, и часто ее сопровождают другие истребители с дальнбойным оружием, чтобы прикрыть оснащенные РБД *Риеверы*, пока они не вступят в ближний бой. Второй вариант, вооруженный двумя автопушками класса 5 вместо установок РБД, жертвует броней для установки более тяжелого оружия и не используется широко.

Очень немного *Риеверов* имеется вне аэрокосмических сил Марика, но Комбайн Мунишн Корпорейшн в пространстве Куриты получила контракт на производство модифицированных F-500 для армии Дома Куриты.

Масса: 100 тонн
 Фюзеляж: Лайкомб 11
 Реактор: GM 300 ATF



Обзор

Лайкомб ИнтроТехнолоджис была одной из немногих фирм, способных конкурировать за контракт на создание тяжелого аэрокосмического истребителя для Сил Оборона Звездной Лиги. Лайкомб разработала тяжелый истребитель типа *Штука*, прилизанную, надежную машину с превосходной огневой мощью. Модификации прототипа K1 и K2 были введены в производство для разрешения проблем с рассеиванием тепла и структурной нестабильностью тяжелых крыльев, несущих двойные контейнеры с оружием. Эти модификации сохранились в STU-K5, самой широко распространенной модели истребителя.

Возможности

Многие пилоты считают *Штука* сбывшейся мечтой. С тридцатью радиаторами, это больше чем у других типов истребителей, которые применяются сегодня Наследными Государствами, *Штука* может использовать свою огромную огневую мощь с максимальным эффектом во время долгой битвы.

Система управления *Штука* Монитор 200 делает его грациозным аппаратом. Несмотря на свой вес, *Штука* во многих ситуациях ведет себя как машина среднего весового класса. Истребитель имеет более чем достаточно брони и защиты для своей структурной целостности,

Вооружение:

4 больших лазера Экзостар
 3 средних лазера Мартелл
 1 20-ти пакетная установка РДД Симпсон
 1 4-х пакетная установка РБД Холли

Производитель:

Лайкомб
 ИнтроТехнолоджис, Инкорпорейтед

Коммуникационная система: О/Р 9000AT

Система наведения и слежения: О/Р 2500TGFD

также как и оружейных систем.

Однако необходимые модификации по увеличению брони и радиаторов ослабили общую огневую мощь этого аэрокосмического истребителя. Хотя он несет ряд оружия для дальнего и ближнего боя, их ограниченное количество оставляет *Штука* безоружным перед несколькими средними истребителями. Однако, поскольку у меньшей машины отсутствуют броня и возможности радиаторов *Штука*, *Штука* может легко сбить многих лучше вооруженных врагов во время долгой битвы.

Служба

Дом Дэвиона владеет монополией на производство *Штука*, и очень мало их попало в руки Лордов других Домов. После Первой Войны за Наследие, разрушившей индустриальную базу, необходимую для производства таких машин, содержание в исправности выпущенных тяжелых истребителей стало основной заботой.

Когда силы Куриты приземлились на планете Квентин, они встретили серьезный отпор. Разведки Куриты не имела сведений, что на Квентине имелась воздушная база Дэвиона, имевшая в наличии десять *Штука* и много меньших машин. Когда части Пятнадцатого Меча Света попытались высадиться, они обнаружили себя в ловушке. *Штуки* набросились на шаттлы, находившиеся на орбите, пролетев

сквозь сильный огонь и разрезая корабли и их груз на куски. Очень мало сил Куриты сбежало, и в итоге остатки Пятнадцатого были распущены.

Штуки, приписанные к 17-ому полку Гусар Авалона Дома Дэвиона, использовали благоприятный случай для бомбардировки и штурмовки на планете Ларша в 2930 году. Пока малые истребители сопровождения отвлекали защитников планеты, крыло из восьми *Штука* спустилось на планету, атаковав с бреющего полета БатлМехи Ляо на поле боя. Этот неожиданный огненный дождь открыл дорогу для нескольких атак Дэвиона.

В 2999 году Дом Дэвиона выдал куритянским шпионам информацию, что звено *Штука*, действовавшее вблизи границы Дэвион/Курита, отсутствует, оставив планету Кесаи IV практически незащищенной. В надежде захватить планету, Дом Куриты нанес смелый удар по этому миру.

В действительности истребители Дэвиона были перебазированы на небольшую базу в обширном поясе астероидов системы. Они пустили слух как приманку для завлечения Куриты, и это сработало. Пока силы Куриты бомбили пустой аэродром, *Штуки* двигались сзади. Поймав истребители Куриты на недостатке топлива и боеприпасов, *Штуки* смогли уничтожить почти двенадцать машин, в основном более легкого класса.

В 3004 году куритянский конвой смог захватить поврежденный *Штука* рядом с планетой Хофф. Полностью отремонтированная, эта машина позднее появилась в группе огневой поддержки

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

AEROTECH 2

Тип: **Штука**

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тоннаж: 100

Боевая Ценность: 1 561

Структурная Прочность: 10

Топливо: 5 тонны (400 пунктов)

Безопасная тяга: 5

Максимальная тяга: 8

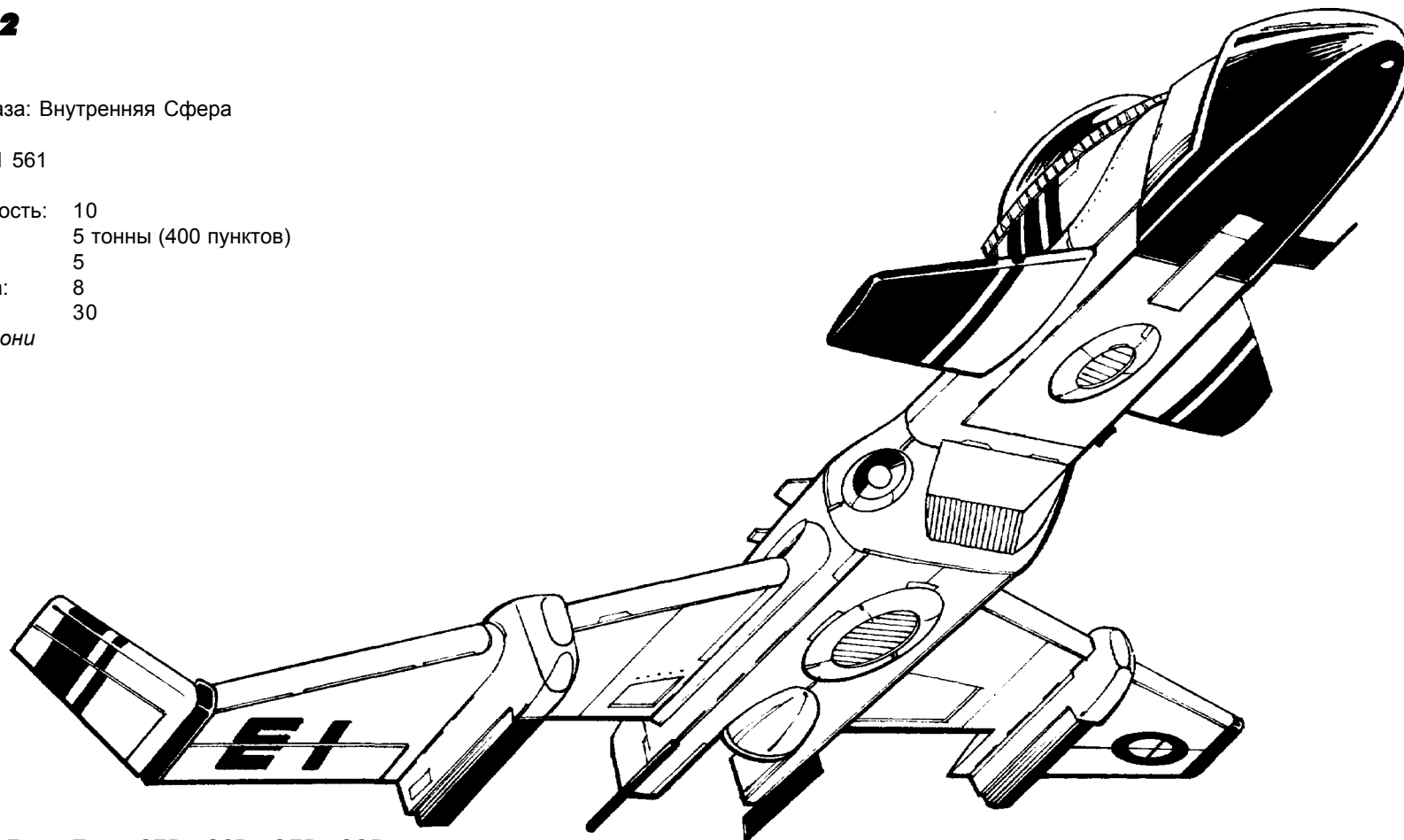
Радиаторов: 30

Значение брони

Нос 94

Крылья 54

Корма 48



Оборудование	Лок.	Темп.	ЗБР	ЗСР	ЗДР	ЗЭР
Средний лазер	Нос	3	5	—	—	—
РДД 20	Нос	6	12	12	12	—
Заряды (РДД) 12						
РБД 4	Нос	3	6	—	—	—
Заряды (РБД) 25						
2 больших лазера	ПК	8	8	8	—	—
2 больших лазера	ЛК	8	8	8	—	—
2 средних лазера	Корма	3	5	—	—	—

Волчьих Драгун, отряда наемников, служившего Курите. Машина была окрашена в черный цвет и переоборудована в сторону немного большей огневой мощи.

Варианты

Дом Дэвиона несколько раз модифицировал STU-K5 за время долгой и выдающейся карьеры машины. На одной из этих версий, K10, средние лазеры Мартелл и установка РБД-4 заменены двумя радиаторами и четырьмя малыми лазерами Экзостар. Эта версия в основном используется Милицией Маршрута Дракона.

Другой дэвионовский вариант - K15. Немногочисленный и непопулярный среди пилотов, этот вариант уменьшает броню на три тонны для добавления шести малых лазеров к своему массиву оружия.

ШАТТЛЫ

Вместе с «Прыгунами», шаттлы сделали возможными межзвездные битвы во Внутренней Сфере. Эти высоко ценимые транспорты несут огромную ответственность за доставку личного состава, материалов, машин и Мехов к пункту назначению в сохранности и вовремя.

Хотя они располагают громадной огневой мощностью, шаттлы остаются уязвимыми для точного или просто удачного выстрела. Однако, поскольку эти корабли очень ценны и требуют много времени для производства, большинство Домов предпочитает захватить вражеский корабль, а не уничтожить его - хотя это соображение редко когда не позволяет командиру выстрелить по шаттлу для обеспечения превосходства на поле боя.

Все пять Домов сделали строительство новых шаттлов наиважнейшей задачей.

ЛЕОПАРД и ЛЕОПАРД CV



Масса: 1,720 тонн
Двигатель: Стар Лига V84

Вооружение:
2 Проекторных Пушки Частиц
3 20-ти пакетных установки РДД
5 больших лазеров
7 средних лазеров

Производитель: различные

Обзор

Шаттл типа *Леопард* - стандартный легкий транспорт Наследных Государств, доказал свою ценность годами длительной службы. Легкость в обслуживании и низкие эксплуатационные расходы сделали *Леопарда* популярным в армиях всех Наследных Государств. Разработанный как небольшой и надежный штурмовой корабль, все его системы, за исключением сложной силовой установки могут быть легко отремонтированы или заменены.

Двигательная система V84 достаточно требовательна в обслуживании, но большие запасы такой системы все еще находятся на складах, а запасные части постоянно снимаются с разрушенных шаттлов. И, следовательно, *Леопард* и *Леопард-CV* останутся на службе еще многие годы.

Возможности

Шаттл типа *Леопард* был создан в ранние дни Звездной Лиги как вспомогательное и транспортное судно для перевозки Мехов. Дизайн шаттла с острыми кромками и не особо впечатлительное управление в атмосфере дали ему прозвище «Кирпич», но легкость ремонта судна дала *Леопарду* гораздо более долгую жизнь, чем его разработчикам.

Подобно многим ранним Мехам, разрабатывавшимся вместе с транспортом, *Леопард* имеет угловатый силуэт, поскольку броне из кристаллической стали в первое время могли придать только форму плоского листа. Эта проблема была позднее решена, но *Леопард* сохранил свои коробкообразные очертания.

Разработанный для перевозки четырех Мехов и пары аэрокосмических истребителей, *Леопард* - подвижный малый транспорт, приспособленный для малых операций БатлМехов и для поддержки больших операций. Кузен *Леопарда*, *Леопард-CV*, самое распространенное авианесущее судно. Он способен перевозить шесть аэрокосмических истребителей, а также топливо и запасные части к ним. Ко времени его постройки, на несколько лет позже оригинального *Леопарда*, производители Внутренней Сферы улучшили технологию формовки брони в гнутые фигуры. С вооружением идентичным стандартному *Леопарду*, *CV* широко используется повсюду, от коротких рейдов до полномасштабных вторжений.

Хотя и не так сильно вооружен как большие шаттлы, *Леопард* тем не менее располагает огромным арсеналом из двух ППЧ, трех установок РДД-20, семи средних и пяти тяжелых лазеров. Хотя его огневая мощь меньше, чем у больших шаттлов типа *Юнион* и *Оверлорд*, он способен сбить большое число истребителей противника. Однако *Леопард* будет иметь проблемы, если на него набросится куча истребителей в воздухе или Мехов - на земле.

Стандартный *Леопард* наиболее часто используется в рейдах. Его малые размеры помогают ему из-

бежать обнаружения, и он дешев в эксплуатации. Его груз из копия БатлМехов часто состоит из легких, быстрых *Стингеров*, *Уоспов* или *Локустов*. *Леопард* может при необходимости перевозить и более тяжелые Мехи, но для рейдов обычно требуется скорость, а не огневая мощь.

Леопард-CV прекрасный авианосец, но структурная слабость его необычно выглядящей хвостовой секции иногда препятствует его работе. Если хвостовая секция отстрелена, *CV* падает на поверхность планеты подобно камню. Если секция повреждена в космосе, *CV* не сможет войти в атмосферу.

Стандартный экипаж *Леопарда* насчитывает девять человек, плюс четыре МехВоина или шесть аэрокосмических пилотов. Каюты тесные, а запасы ограничены, так как *Леопард* не разрабатывался для длительных операций.

Служба

И *Леопард*, и *Леопард-CV* относятся к первым дням войны БатлМехов, когда они использовались вместе со старыми кораблями, такими как тяжелый транспорт *Лайон*. Из первого поколения шаттлов, только *Леопард* и *Леопард-CV* пережили опустошение Войн за Наследие.

Рейды и действия малыми силами БатлМехов остаются основными миссиями *Леопарда*, хотя они также участвуют в крупномасштабных операциях. Стандартный *Леопард* превосходен

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

для коротких миссий вдали от основных сил вторжения.

Уязвимый на земле и легко бронированный по сравнению с шаттлами типа *Юнион* и *Оверлорд*, *Леопард* почти всегда возвращается в космос или набирает высоту после выгрузки своих Мехов. Версия CV почти никогда не входит в нижние слои атмосферы, где ее оружие бесполезно.

Стандартный *Леопард* может нести полное копьё Мехов или аэрокосмических истребителей, поэтому многие воздушные копы часто ассоциируются с определенным *Леопардом*. Эта комбинация особенно успешна, когда *Леопард* передается для рейдов и миссий коммандос. Поскольку их относительно легко содержать и ремонтировать, *Леопарды* популярны у пиратов, которые часто используют их для рейдов за водой и запасными частями.

BATTLESPACE

Шаттл типа Леопард

Тип: Военный Крылатый

Использование: Носитель БатлМехов

Технология: Стандартная

Появление: 2537 г.

Масса: 1 720 тонн

Размерности

Длина: 65,5 метров

Ширина: 51,6 метров

Высота: 22,4 метра

Топливо: 123 тонны (1 230)

Расход за день: 1,84 тонны

Безопасная тяга: 4

Максимальная тяга: 6

Радиаторов: 80

Структурная Прочность: 7

Броня

Нос: 14

Борт: 13

Корма: 10

Оружие

Значение расстояния

Арка	Тип	Темп.	Мал.	Ср.	Дл.	Экст.
Нос	ППЧ	20	2	2	—	—
Нос	РДД	6	1	1	1	—
Нос	Лазер	9	2	—	—	—
ЛК	РДД	6	1	1	1	—
ЛК	Лазер	19	2	2	—	—
ПК	РДД	6	1	1	1	—
ПК	Лазер	19	2	2	—	—
Корма	Лазер	14	2	1	—	—

Груз: см. примечание

Отсек 1: Мехи (4) 4 двери

Отсек 2: Истребители (2) 2 двери

Отсек 3: нет

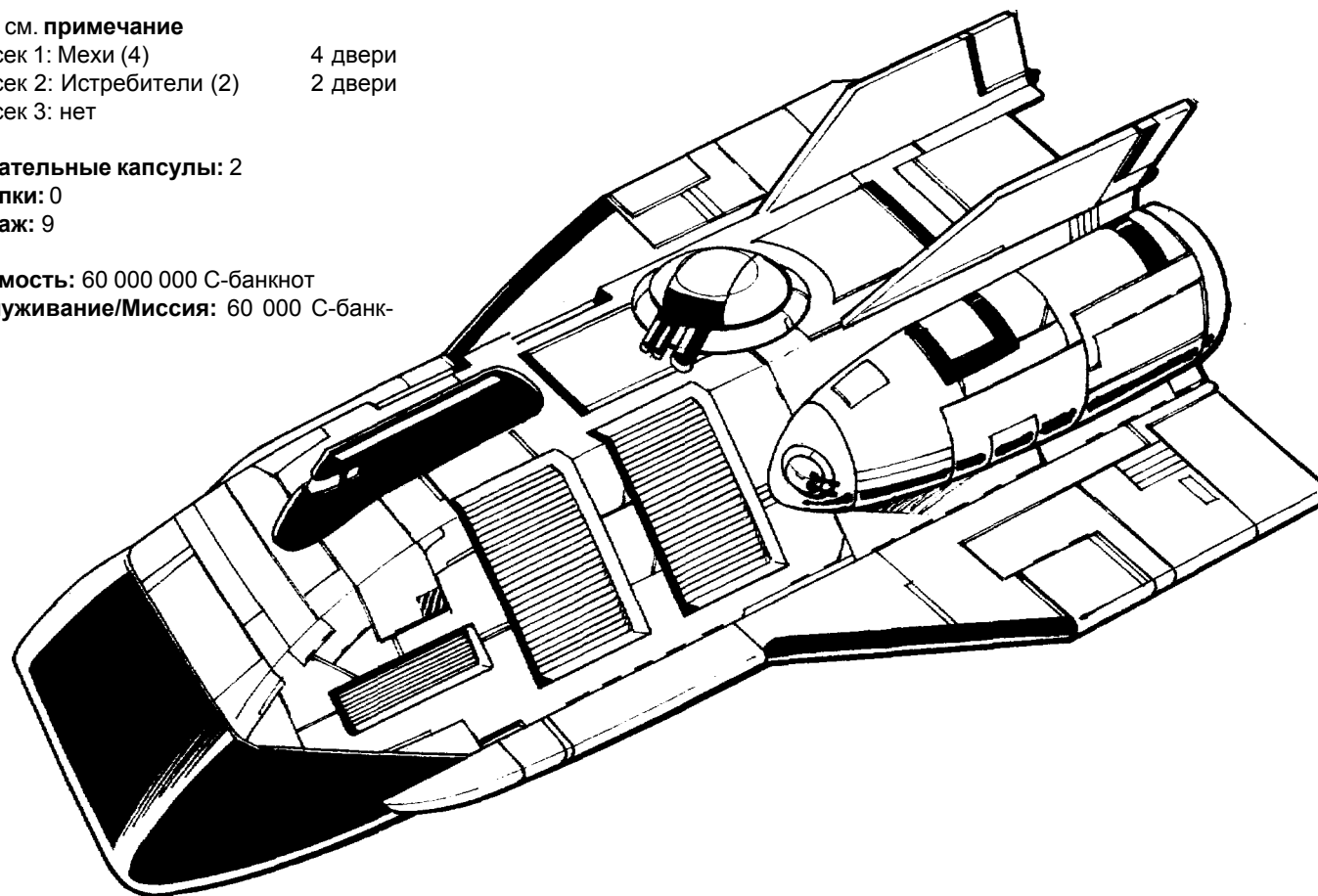
Спасательные капсулы: 2

Шлюпки: 0

Экипаж: 9

Стоимость: 60 000 000 С-банкнот

Обслуживание/Миссия: 60 000 С-банкнот



Примечание: Вместо каждого БатлМеха или истребителя возможна загрузка 150 тонн дополнительного груза. Каждый отсек для Меха может быть приспособлен для перевозки легкой техники, весом до 150 тонн.

BATTLESPACE

Шаттл типа Леопард CV

Тип: Военный Крылатый

Использование: Носитель Истребителей

Технология: Стандартная

Появление: 2581 г.

Масса: 1 720 тонн

Размерности

Длина: 70,2 метров

Ширина: 53 метров

Высота: 19,8 метра

Топливо: 123 тонны (1 230)

Расход за день: 1,84 тонны

Безопасная тяга: 4

Максимальная тяга: 6

Радиаторов: 80

Структурная Прочность: 7

Броня

Нос: 14

Борт: 13

Корма: 10

Оружие

Значение расстояния

Арка	Тип	Темп.	Мал.	Ср.	Дл.	Экст.
Нос	ППЧ	20	2	2	—	—
Нос	РДД	6	1	1	1	—
Нос	Лазер	9	2	—	—	—
ЛК	РДД	6	1	1	1	—
ЛК	Лазер	19	2	2	—	—
ПК	РДД	6	1	1	1	—
ПК	Лазер	19	2	2	—	—
Корма	Лазер	14	2	1	—	—

Груз:

Отсек 1: Истребители (2)

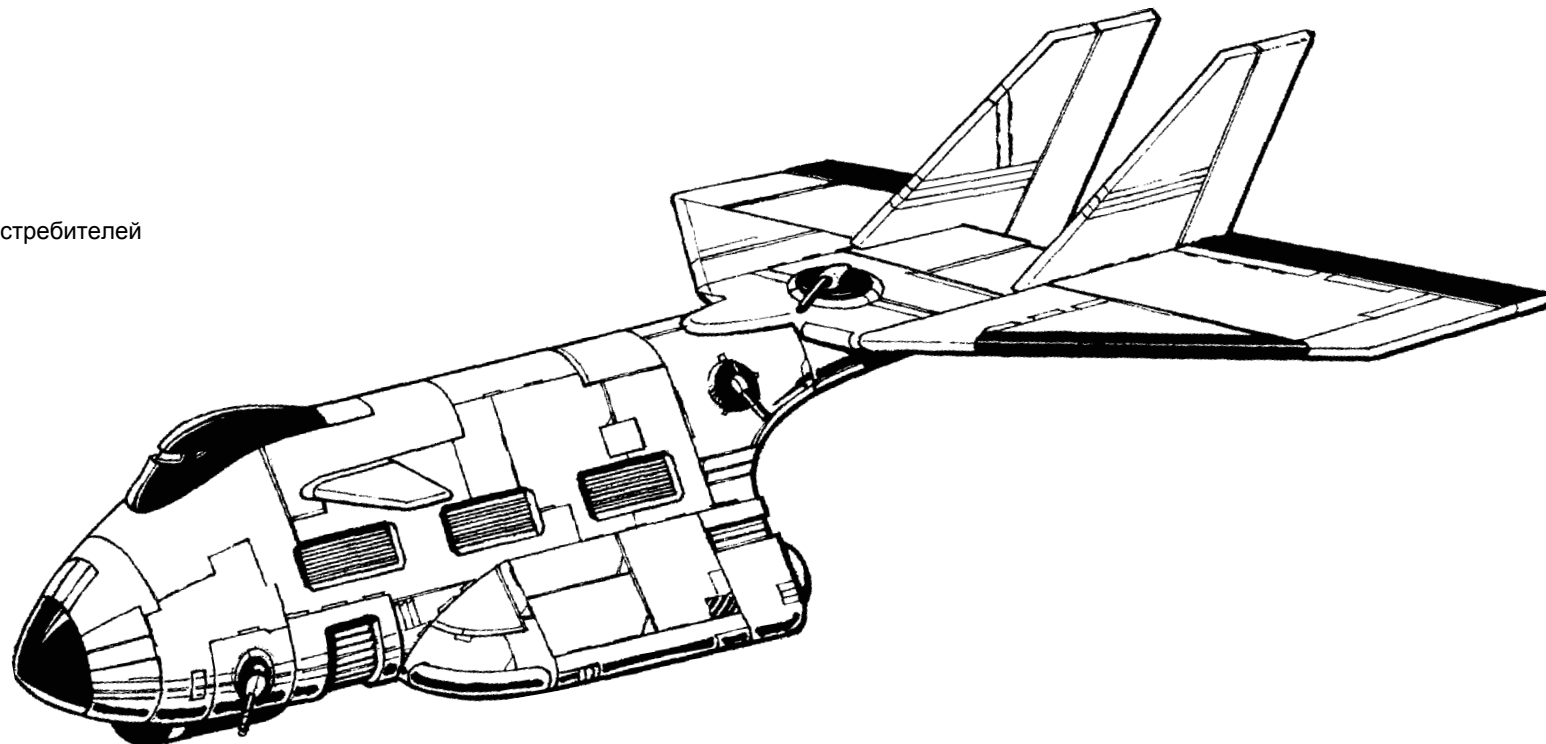
2 двери

Отсек 2: Истребители (2)

2 двери

Отсек 3: Истребители (2)

2 двери



Масса: 3,500 тонн
Двигатель: Стар Лига V250

Вооружение:
3 Проекторных Пушки Частиц
6 20-ти пакетных установок РДД
6 АП/5
5 больших лазеров
12 средних лазеров

Производитель: различные



Обзор

Обладая весом в 3500 тонн, шаттл типа *Юнион* является стандартным средним шаттлом во всех Наследных Государствах, он достаточно мал, чтобы легко перевозить Мехи группы рейдеров и достаточно большой, чтобы поддержать часть крупного вторжения.

Возможности

Юнион может перевозить полную роту из двенадцати Мехов, плюс два аэрокосмических истребителя. Один шаттл типа *Юнион* часто ассоциируется с определенной ротой; например, шаттл *Юнион* «Свит Шарлот» приписан исключительно для транспортировки роты Синклера Бронированной Кавалерии Сент-Ива.

Громадный арсенал *Юниона* включает в себя шесть автопушек класса 5, двенадцать средних и пять тяжелых лазеров, вместе с тремя ППЧ и шестью установками РДД-20. Хотя шаттл не может стрелять на малых высотах, его вооружение имеет огромную огневую мощь в космосе, делая *Юнион* вселяющим ужас противником.

Поскольку много внутреннего пространства занято вооружением и другими важными системами, каюты экипажа являются спартанскими. Четырнадцать членов экипажа и 12-14 Мех-Воинов и пилотов истребителей должны ютиться в одном тесном кубрике без иллюминато-

ров или средств отдыха. Два офицера корабля делят другой микроскопический кубрик, в то время как личная каюта капитана занимает просто «огромное пространство», достаточное для размещения кровати и раковины. Санитарное оборудование также сильно ограничено, а система рециркуляции воздуха уменьшена и упрощена до невозможности. Обычны частые отказы, создавая атмосферу, благоухающую потом и грязными носками. Несмотря на сложные условия жизни, экипаж *Юниона* умело выполняет свое задание, со спокойной эффективностью обороняясь от атак аэрокосмических истребителей и доставляя свой груз мехов в точки сброса.

Хотя сферическая форма шаттлов *Юнион* и *Оверлорд* делает легкими космические перемещения и вход в атмосферу, корабли неустойчивы и очень уязвимы при прохождении сквозь атмосферу. Единственное попадание в один из четырех позиционных двигателей *Юниона* может вызвать потерю управления и крушение. При вторжении Ляо на мир Марика Ван Диемен IV эскадрильи истребителей Марика уничтожили подобным образом несколько шаттлов типа *Юнион*.

Дефицит запасных частей для сложных межпланетных двигателей *Юниона* и отсутствие промышленности, необходимой для их создания, могут подвергнуть опасности будущее *Юниона* и *Оверлорда*. Даже сегодня они про-

изводятся в небольшом количестве, и только горстка людей знакома с экзотической технологией этих кораблей. Если Войны за Наследие будут продолжаться дальше, они могут стать причиной исчезновения этого прекрасного корабля и его большого кузена из армий Наследных Государств.

Служба

Шаттлы типа *Юнион* служили во время всей бурной истории Звездной Лиги, двигаясь в боевом эскорте устрашающих звездных крейсеров Звездной Лиги и доставляя свой бронированный груз. Звездные крейсера исчезли вместе с Силами Обороны Звездной Лиги, а оставшиеся шаттлы класса *Юнион* часто очень сильно нуждались в текущем ремонте и пришли в негодность из-за отсутствия надежных техников.

Располагаясь между легким *Леопардом* и сверхтяжелым шаттлом *Оверлорд*, *Юнион* может дополнить любого из них, как легкий помощник для *Оверлорда* или как мощный координатор рейда *Леопардов*. Если достаточно топлива, *Юнион* может сбросить свои Мехи с большой высоты в разные зоны, по одному звену за раз, а затем приземлиться в центральной точке встречи. Эта тактика используется главным образом во время рейдов, когда важны скорость и неожиданность. *Юнион* также перевозит запасные части и боеприпасы для своих Мехов, и подчас остается на земле в качестве базы снабжения.

Использование *Юнионов* восходит к време-

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

BATTLESPACE

Шаттл типа Юнион

Тип: Военный Сферический

Использование: Носитель БатлМехов

Технология: Стандартная

Появление: 2708 г.

Масса: 3 500 тонн

Размерности

Длина: 81,5 метров

Ширина: 81,5 метров

Высота: 78 метров

Топливо: 209 тонн (1 254)

Расход за день: 2,82 тонны

Безопасная тяга: 3

Максимальная тяга: 5

Радиаторов: 90

Структурная Прочность: 11

Броня

Нос: 18

Борт: 18

Корма: 10

Оружие

Арка	Тип	Темп.	Значение расстояния			
			Мал.	Ср.	Дл.	Экст.
Нос	ППЧ	10	1	1	—	—
Нос	АП	2	1	1	—	—
Нос	РДД	12	2	2	2	—
Нос	Лазер	6	1	—	—	—
НЛ	ППЧ	10	1	1	—	—
НЛ	АП	2	1	1	—	—
НЛ	РДД	12	2	2	2	—
НЛ	Лазер	14	2	1	—	—
НП	ППЧ	10	1	1	—	—
НП	АП	2	1	1	—	—
НП	РДД	12	2	2	2	—
НП	Лазер	14	2	1	—	—
КЛ	Лазер	14	2	1	—	—
КП	Лазер	14	2	1	—	—
Корма	Лазер	14	2	1	—	—

Груз: 25 тонн

Отсек 1: Мехи (4) 2 двери

Отсек 2: Мехи (8) 2 двери

Отсек 3: Истребители (2) 2 двери

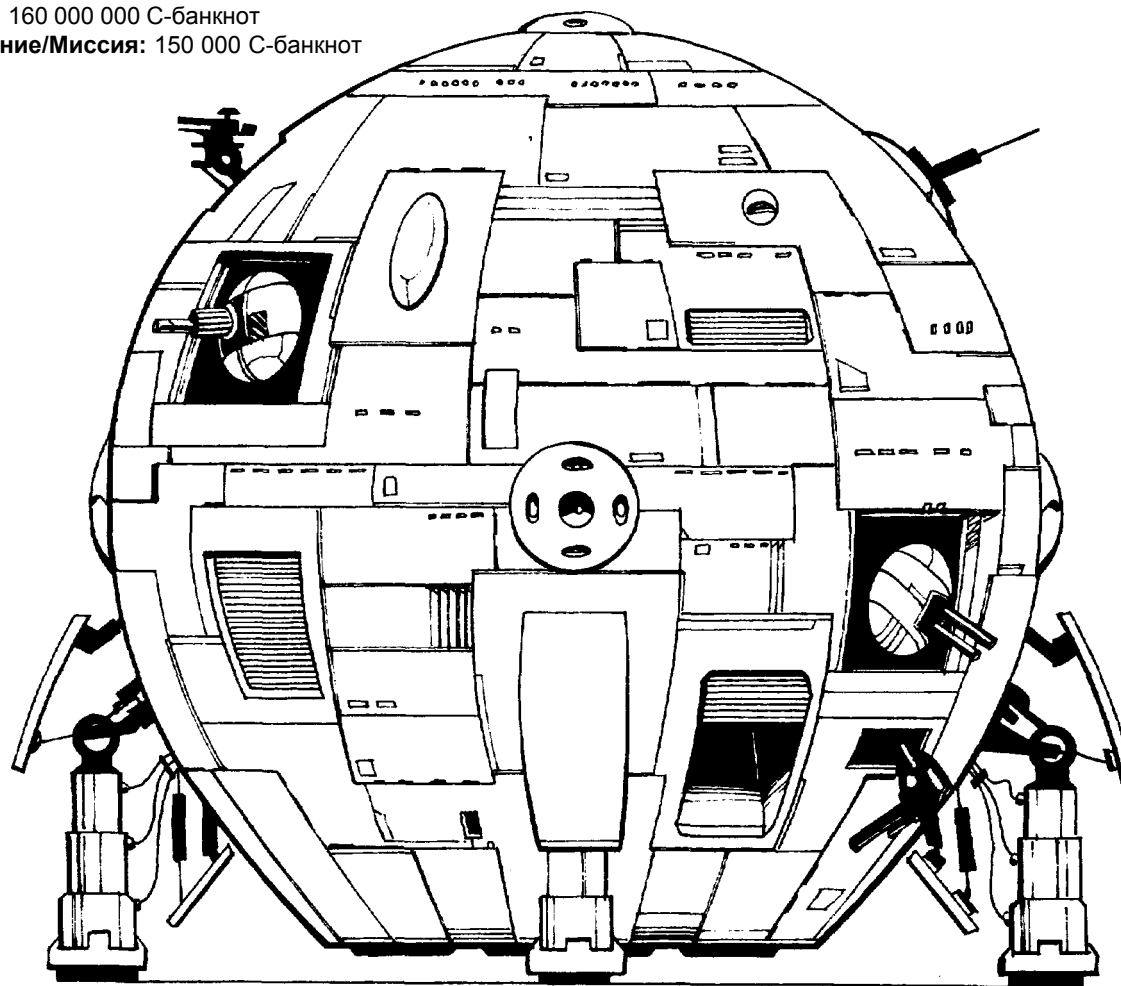
Спасательные капсулы: 7

Шлюпки: 0

Экипаж: 14

Стоимость: 160 000 000 С-банкнот

Обслуживание/Миссия: 150 000 С-банкнот



нам Звездной Лиги, когда судно было построено чтобы заменить престарелый шаттл типа *Лайон*. *Юнион* продолжает служить в армиях всех Наследных Государств, даже устоявшиеся пиратские банды владеют несколькими из них. Поскольку *Оверлорды* чрезвычайно редки и очень дороги, шаттлы *Юнион* часто формируют основу сил вторжения.

Однако текущий ремонт становится настоящей проблемой этого класса шаттлов. Трудности с производством и доставкой запчастей начинает действовать на характеристики *Юниона*; хотя он до сих пор остается стандартным шаттлом в Наследных Государствах, его дни могут быть сочтены.

Масса: 9,700 тонн
Двигатель: Стар Лига V450

Вооружение:

6 Проекторных Пушек Частиц
3 20-ти пакетных установок РДД
2 АП/20
6 АП/5
6 больших лазеров
12 средних лазеров

Производитель: различные



Обзор

Обладая массой почти в десять тысяч тонн, шаттл типа *Оверлорд* это самое мощное боевое космическое судно, все еще существующие в Наследных Государствах. С продолжением Войн за Наследие и уменьшением числа *Оверлордов*, они становятся все более ценными у воюющих Великих Домов.

Возможности

Оверлорд доставляет для сражения большой комплект Мехов и аэрокосмических истребителей. Он может перевозить полный батальон из 36-ти БатлМехов и 6-ти истребителей, этого достаточно для завоевания планеты с небольшим гарнизоном.

Оверлорд ошестинился следующим вооружением: шесть ППЧ, шесть автопушек класса 5 и две - класса 20, три установки РДД, двенадцать средних и шесть больших лазеров. Этот устрашающий арсенал превосходит все другие типы космических кораблей. Сложность наведения в атмосфере, объединенная с неспособностью Наследных Государств отремонтировать более чувствительные компоненты захвата цели времен Звездной Лиги, если они выйдут из строя, ограничивает использование оружия *Оверлорда* на земле и малых высотах, но корабль, тем не менее, остается страшным противником в космических битвах.

Хоть и уязвимый для вражеского огня на малых высотах, *Оверлорд* менее склонен к аварии, чем более легкий шаттл класса *Юнион*, если один из шести двигателей Имсолл будет уничтожен. Пилоту *Оверлорда* достаточно отключить двигатель, противостоящий поврежденному – четырех оставшихся двигателей вполне достаточно, чтобы сохранить курс корабля. Однако потеря одного двигателя сильно увеличивает скорость снижения *Оверлорда*, и без талантливого пилота с хорошими навыками корабль может удариться о землю со смертельно большой скоростью.

Вынужденный работать в тесных, вонючих помещениях корабля экипаж *Оверлорда* привлекает к напряжению в битвах. Каюты экипажа на *Оверлорде* несколько просторнее, чем на меньшем по размеру *Юнионе*, но не намного. Сорок три члена экипажа живут в двух небольших кубриках, в то время как тридцать шесть МехВоинов и шесть пилотов находятся на борту шаттла как пассажиры. Над этими четырьмя кубриками находятся каюты исполнительных офицеров (по четыре офицера в комнате), и отдельная личная каюта капитана. Как и на корабле типа *Юнион*, воздух невыносимо вонюч, хотя люди, назначенные на такой корабль, заявляют, что они в итоге используют его, чтобы понять, как «смешно пахнет» чистый воздух.

За долгие столетия Войн за Наследие, сложные системы доставки Мехов большинства

Оверлордов были аварийно превращены в неузнаваемую смесь разнообразной машинерии. Лощеная, эффективная и бесшумная оригинальная система сброса была заменена ненадежным и громохочущим уродством, которое часто расстраивает поломками экипаж *Оверлорда*, зачастую в разгар битвы, вынуждая шаттл приземляться и выгружать БатлМехи на поверхности планеты.

Служба

Слишком большой для использования в молниеносных рейдах, слишком дорогой для участия в чем-либо, кроме крупномасштабных операциях, слишком ценный, чтобы рисковать им в малых операциях, *Оверлорд* используется исключительно для вторжений и захвата планет. Вид одного или нескольких *Оверлордов*, приближающихся к планете, почти всегда обозначает начало большой кампании. Огромный арсенал *Оверлорда* может уничтожить большое число кораблей врага, его тяжелая броня позволяет ему долго участвовать в битве, а большой комплект истребителей делает его бесценным вспомогательным судном.

Вдобавок к Мехам, *Оверлорд* может перевозить топливо и запасные части, а также действовать в качестве командного центра батальона БатлМехов, приписанного к нему. Все эти действия являются необходимой частью крупномасштабных вторжений, для которых этот корабль подходит больше всего. *Оверлорд* редко используется

ЛЕГКИЕ

СРЕДНИЕ

ТЯЖЕЛЫЕ

ШАТТЛЫ

BATTLESPACE

Шаттл типа Оверлорд

Тип: Военный Сферический

Использование: Носитель БатлМехов

Технология: Стандартная

Появление: 2762 г.

Масса: 9 700 тонн

Размерности

Длина: 99 метров

Ширина: 99 метров

Высота: 131,2 метра

Топливо: 306 тонн (1 224)

Расход за день: 1,84 тонны

Безопасная тяга: 3

Максимальная тяга: 5

Радиаторов: 120

Структурная Прочность: 18

Броня

Нос: 22

Борт: 21

Корма: 15

Оружие

Значение расстояния

Арка	Тип	Темп.	Мал.	Ср.	Дл.	Экст.
Нос	ППЧ	20	2	2	—	—
Нос	АП	16	5	1	—	—
Нос	Лазер	6	1	—	—	—
НЛ	ППЧ	10	1	1	—	—
НЛ	АП	1	1	1	—	—
НЛ	РДД	6	1	1	1	—
НЛ	Лазер	14	2	1	—	—
НП	ППЧ	10	1	1	—	—
НП	АП	1	1	1	—	—
НП	РДД	6	1	1	1	—
НП	Лазер	14	2	1	—	—
КЛ	ППЧ	10	1	1	—	—
КЛ	Лазер	14	2	1	—	—
КП	ППЧ	10	1	1	—	—
КП	Лазер	14	2	1	—	—
Корма	АП	2	1	1	—	—
Корма	РДД	6	1	1	1	—
Корма	Лазер	22	3	2	—	—

Груз: 50 тонн

Отсек 1: Мехи (36)

Отсек 2: Груз

Отсек 3: Истребители (6)

3 двери

1 дверь

2 двери

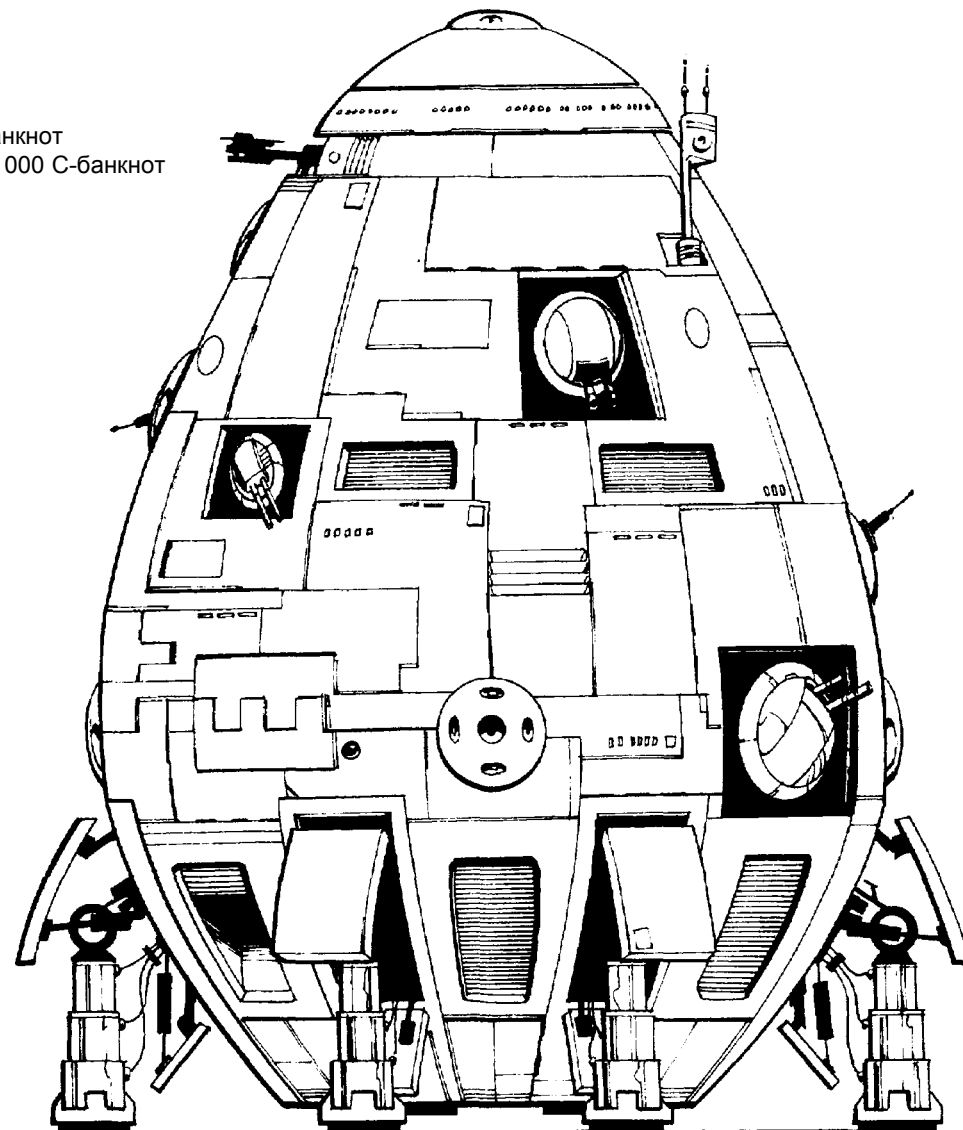
Спасательные капсулы: 3

Шлюпки: 3

Экипаж: 43

Стоимость: 430 000 000 С-банкнот

Обслуживание/Миссия: 400 000 С-банкнот



для рейдов, только если цена его эксплуатации меньше любых выгод, полученных от рейда, за исключением особо ценных призов.

Поскольку он может перевозить огромную огневую мощь и груз из батальона БатлМехов, *Оверлорд* определенно останется жизненно важной частью войны Наследных Государств, до тех пор пока их вооруженные силы смогут надежно производить, эксплуатировать и ремонтировать суда.