

ДРУГИЕ ИСТОРИИ О

1657

# ЧЕРНОЙ ВДОВЕ



ВАТГЛЕТЕСН



# СОЗДАТЕЛИ

## АВТОРЫ

Энтони Прайор  
Майк Стакпол

## РАЗРАБОТКА

Сэм Льюис

## РЕДАКЦИОННЫЙ ШТАТ

*Главный редактор*  
Донна Ипполито  
*Помощник редактора*  
Кент Стольт  
*Планирующий редактор*  
Дэвид Лэдиман

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ШТАТ

*Главный художник*  
Дана Кнутсен  
*Управляющий выпуском*  
Сэм Льюис  
*Обложка*  
Джим Халлоуэй  
*Разработка обложки*  
Дана Кнутсен  
*Иллюстрации*  
Элизабет Дэнфорт  
Рик Харрис  
Тим Брэдстрит  
*Размещение*  
Тара Галлахер

## ШТАТ ПЕРЕВОДА

*Переводчик*  
Павел "Dinus" Власов  
*Редактор и верстальщик*  
Ярослав "Duke" Ненашев  
*Обложка*  
Юрий "CW\_Judge"

BATTLETECH, 'MECH, BATTLEMECH и MECHWARRIOR являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA, зарегистрированными в бюро патентов и торговых марок США. Copyright © 1990 Корпорация FASA. Все права зарегистрированы.

Отпечатано в России.

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                     |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ВСТУПЛЕНИЕ</b>                                                                   | <b>4</b>  |
| Как пользоваться сценариями .....                                                   | 4         |
| <b>БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ, 3031-3035 гг.</b>                                         | <b>5</b>  |
| Из огня .....                                                                       | 5         |
| Послевоенные проблемы.....                                                          | 5         |
| Подобно прекрасному вину .....                                                      | 6         |
| Новые Вдовы.....                                                                    | 6         |
| Сорок семь <i>ронинов</i> .....                                                     | 7         |
| Действия на Гей-Фу .....                                                            | 9         |
| Победа при Фумаре .....                                                             | 10        |
| <b>СПИСОК БАТАЛЬОНА ЧЁРНОЙ ВДОВЫ, 3031 г.</b>                                       | <b>11</b> |
| <b>СЦЕНАРИИ</b>                                                                     | <b>12</b> |
| Луна охотников.....                                                                 | 12        |
| Мы – люди .....                                                                     | 14        |
| Ярость Стила.....                                                                   | 16        |
| Сумерки Стила .....                                                                 | 18        |
| <b>ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ,</b>                                      |           |
| <b>                                                3037-3050 гг. ...</b>            | <b>20</b> |
| План расширенной подготовки .....                                                   | 20        |
| Реорганизация .....                                                                 | 20        |
| По ту сторону гор .....                                                             | 20        |
| Призрак рождественского будущего.....                                               | 21        |
| <b>СПИСОК ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО</b>                                                     |           |
| <b>                                                БАТАЛЬОНА ЧЁРНОЙ ВДОВЫ .....</b> | <b>22</b> |
| Другая сторона гор.....                                                             | 24        |
| <b>13-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ, 3051 г.</b>                                             | <b>26</b> |
| <b>СПИСОК 13-го ВОЛЧЬЕГО ГВАРДЕЙСКОГО</b>                                           | <b>27</b> |
| <b>ШТУРМ САТАЛИЦЕ</b>                                                               | <b>28</b> |
| Против стаи .....                                                                   | 30        |
| Присяга рыцаря.....                                                                 | 32        |
| Ландсваг Фира.....                                                                  | 34        |
| Городские улицы.....                                                                | 36        |
| Защитники знамени .....                                                             | 38        |
| Стычка при Сморяфлode.....                                                          | 40        |
| <b>КАМПАНИЯ: ЗАХВАТ ПРИНЦА</b>                                                      | <b>42</b> |
| Удар охотника .....                                                                 | 44        |
| Ловушка для Волков .....                                                            | 46        |
| Бегство из Гронфальта.....                                                          | 48        |
| В заливе.....                                                                       | 50        |
| <b>ЛИЧНОСТИ</b>                                                                     | <b>53</b> |
| Наташа Керенская .....                                                              | 54        |
| Джонни «Джентльмен» Клавелл .....                                                   | 56        |
| МакКензи Вульф .....                                                                | 57        |
| Фелан Вард Келл Вульф .....                                                         | 58        |
| Ранна .....                                                                         | 60        |

# ВВЕДЕНИЕ

За всю историю БэтлМехов одна рота полнее всех воплощает собой безжалостную и хладнокровную сущность машин. Чтобы понимать это достижение, нужно понять, что в действительности представляет из себя БэтлМех. Сам по себе каждый Мех имеет достаточно огневой мощи, чтобы изменить течение любого сражения старины. Действуя совместно как подразделения, Мехи являются смертоносными хищниками. Нет никакой силы, которая смогла бы выдержать их, за исключением других Мехов; как показала история, они способны покорить целые планеты и звёздные системы.

В этом царстве, где человек заключил себя в металл и керамику ради возвышения над другими созданиями, одна рота повсеместно признана превосходящей. Эта наиболее смертоносная рота в качестве своего обозначения выбрала зловещий знак – талисман, который изображает паука, известного тем, что пожирает своих собственных товарищей. Лучшим из лучших, наиболее сильным и внушающим страх подразделением БэтлМехов из когда-либо имевших место является рота Чёрной Вдовы «Волчьих Драгун».

- Из книги «Женщины на войне» Миши Редбурна, Издательство «Триад». Таркад, Федеративное Содружество, 3037 г.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СЦЕНАРИЯМИ

Каждый из сценариев в этой книге воскрешает битву или столкновение с участием одного из подразделений Наташи Керенской за период с 3031 по 3052 годы. Несколько сценариев взаимосвязаны, представляя собой различные стадии одного непрерывного сражения или кампании. В таких случаях игроки должны отслеживать результаты

одного столкновения в целях определения сил для другого, более позднего сражения.

Правила сценария включают в себя всю информацию, необходимую для понимания ситуации и игры. Каждый сценарий начинается со списка воинов, которые непосредственно принимали участие в этих заданиях, и заканчиваются краткой исторической справкой по сражению.

Каждая секция **Игровые установки** предоставляет специфическую информацию, необходимую для отыгрыша сценария. Это подразумевает инструкции по размещению мапшитов, указания по размещению специального ландшафта и советы по использованию соответствующих правил **BattleTech**.

Секции **Атакующий** и **Защищающийся** подробно описывают каждую из воюющих сторон (в некоторых случаях, когда эта информация оговаривается далее, игроки могут вернуться назад и использовать указанные ранее списки сил). Эта информация о силах включает повреждения, проблемы или специальные способности любого Меха или других боевых единиц в начале сражения. Также отмечаются начальное местоположение всех сил на карте, и где и когда в сражение вступает подкрепление (если они доступны какой-либо из сторон). Несколько сценариев включают наземные подразделения для одной или обеих сторон.

Затем следуют **Условия победы**. Они определяют результат столкновения и изменяются от сценария к сценарию. В бою действия редко продолжаются до полного уничтожения одной из сторон. По этой причине **Условия победы** обычно включают список специальных целей для одного или обоих противников.

Наконец, если правила для сценария не охватываются основными правилами **BattleTech**, приводятся **Специальные правила**.



# БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ

## ИЗ ОГНЯ

4-я Наследная война по своей сути была конфликтом беспрецедентной дикости. Все знают, что война началась 20 августа 3023 года. В этот день Ганс Дэвион вступил в брак с Мелиссой Штайнер и после краткой церемонии смело заявил, что Конфедерация Капеллы является его свадебным подарком невесте. Это произошло ещё до того, как войска Федеративных Солнц фактически высадились на миры Ляо, однако первые выстрелы прозвучали до того, как Ганс Дэвион произнёс свои роковые слова.

Несколько месяцев ранее «Волчи Драгуны» сражались с «Рюкеном» на планете Мизери. Сражаясь против подразделения, которое было создано по типу самих «Драгун», наёмники обнаружили, что их противник сражается так же хорошо, как и они. «Драгуны» одержали победу, но это стоило им половины их Мехов и МехВоинов. Поскольку «Драгуны» разорвали контракт с Куритой, многие верили, что прославленное наёмное подразделение участвовало в своём последнем сражении.

Помимо угрозы своим людям и Мехам, Джейми Вульф встретился на Мизери и с другой трудностью. Вульф имел близкого друга – куритянского командира Минобу Тецухару, который теперь являлся командиром врага. Вульф знал, что Минобу разрывался между их дружбой и своим долгом перед Синдикатом Драконов. Военный лидер любого другого Наследного государства мог бы восстать и просто присоединиться к «Драгунам», но Минобу чувствовал себя связанным долгом выполнить приказ об атаке на своего друга.

Минобу Тецухара был захвачен во время конфликта на Мизери и решил совершить сеппуку, чтобы искупить свою неудачу. То, что он попросил Джейми Вульфа стать своим помощником, показывает, какой близкой была их дружба. Вульф позже доставил мечи Минобу Такаси Курите, вместе с жестоким упреком в присутствии благородных лиц, собравшихся на свадьбе принца Дэвиона.

Некоторые аналитики отмечают, что некоторые крупные наёмные подразделения в Наследных государствах

действуют подобно капёрам с капёрскими свидетельствами, выданными Гансом Дэвионом и Катриной Штайнер. Они используют и «Гончих Келла», и «Волчьих Драгун», чтобы проиллюстрировать эту точку зрения, и деятельность «Драгун» во время войны, несомненно, поддерживает их мнение. «Драгуны» не только усиливали границу Дэвиона с Синдикатом – они также выполнили частный поход, который ввёл в замешательство руководство Синдиката и привёл к тому, что несколько офицеров последовали примеру Минобу Тецухары.

И «Драгуны», и Джейми Вульф продолжали действовать, несмотря на тяжёлые потери. Они сражались следующих два с половиной года 4-й Наследной войны, и эти сражения тяжело сказывались на «Драгунах». К 3031 году, когда Ганс Дэвион предоставил в ответ на просьбу «Драгун» планету Аутрич в марке Сарна, гордое наёмное подразделение уменьшилось с шести полков до одного боеспособного полка. Мало кто верил, что Джейми Вульф сдержит свою клятву воссоздать подразделение. Известно, что Такаси Курита позлорадствовал в конце войны: «Вульф говорит, что «Драгуны» прибыли на Аутрич, чтобы зализать свои раны. Я же скажу, что они приползли на Аутрич, чтобы умирать».

## ПОСЛЕВОЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Какая-нибудь другая наёмная рота или закончила бы своё существование, или приняла бы на службу рекрутов различного качества из всех Наследных государств. Несомненно, было достаточно пригодных МехВоинов, особенно когда Федеративные Солнца и Содружество Лиры демобилизовали свои резервные подразделения. Немало молодых мужчин и женщин, которым нравился вкус войны, мечтали о дне, когда из Аутрича придёт вызов.

Многие аналитики, осведомлённые об истории «Драгун», удивлялись, почему «Драгуны» не исчезли ещё раз.



# БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ,

По неподтверждённым слухам, когда они делали так прежде, они возвращались с новыми Меха́ми и МехВоинами (хотя ни один надёжный источник внутри «Драгун» никогда не высказывался на эту тему, чтобы проверить это предположение). Те, кто надеялся, что «Драгуны» исчезнут, были разочарованы: все предположили, что склад Звёздной Лиги, который «Драгуны» изначально использовали, теперь был исчерпан.

Сообщения о посещении Аутрича Морганом Келлом подпитали слухи о том, что «Драгуны» намереваются слиться с «Гончими Келла», но они вскоре были признаны ложными. «Драгуны», которые всегда были замкнуты, всё ещё не хотели принимать МехВоинов со стороны. Вульф всегда обучал свой собственный персонал. До уничтожения орбитальной станции «Драгун» в Синдикате подразделение даже могло само производить некоторые собственные Меха́.

Посторонние могли бы посчитать ситуацию безнадёжной, но Вульф имел план восстановления «Драгун» в подразделение ещё более сильное, чем прежде. После решения проблемы обеспечения всего выжившего персонала «Драгун» он отправил агентов на поиски военных сирот. Некоторые агентства протестовали против «одрагунивания» молодых сирот, но проблема беженцев была настолько большой, что большинство официальных лиц позволили действовать вербовщикам Вульфа. В 3033 году путешествие по заводам технического обслуживания Аутрича, предпринятое принцессой Мелиссой Дэвион (и её последующее сообщение), уgomонило всех, кроме наиболее ярых критиков Вульфа. То, что Мелисса оставляла своего сына Виктора с профессиональными воспитателями Вульфа в то время, когда сама находилась в долгих путешествиях по отдалённым обслуживающим заводам Аутрича, особенно впечатлило многих людей. «Если это достаточно хорошо для крошечного Виктора, то это достаточно хорошо и для некоторых бездомных беспризорников» — обычно слышалось в ответ на обвинения, когда некоторые обвиняли «Драгун» в превращении Аутрича в учебный лагерь для пятилетних детей.

Когда Вульф начал эту честолюбивую кампанию по восстановлению, он знал, что будет нуждаться в фондах, чтобы профинансировать её. Его контракт с Федеративными Солнцами частично возместил его потери, понесённые в сражениях с Синдикатом во время войны, но он компенсировал только 40% повреждений, понесённых «Драгунами» (контракт не действовал до тех пор, пока они не отступили с Мизери). Деньги, выплаченные «Драгунам» за службу, были немедленно направлены на модернизацию ограниченного производства и тренировочных центров на Аутриче. Хотя сумма была достаточной, чтобы отстранировать многое на планете, она всё же не смогла помочь «Драгунам» решить проблему с наличностью.

Вульф, обременённый военными сиротами, нуждался в деньгах. Он мог сделать только один логический ход. Он открыл двери и дал всем знать, что «Драгуны» вернулись в бизнес.

## ПОДОБНО ПРЕКРАСНОМУ ВИНУ

В течение месяцев витали слухи о расколе внутри «Драгун». В то время как Джейми остался на Аутриче, чтобы наблюдать за местными событиями, Наташа Керенская отправилась со «сборщиком детей», чтобы привезти детей на Аутрич. Появляясь на публике, она обычно казалась угрюмой и сердитой (однажды она был так выведена из себя, что сказала: «Я слишком молода, чтобы утирать детей с обоих концов! Это работа для тех, кто уже не может сражаться!»)

В начале 3031 года Джейми Вульф отозвал её на Аутрич. Никто не знает о том, что он сказал, но в течение недели после её прибытия Вульф объявил, что «Драгуны» возвращаются в бизнес. Он созвал пресс-конференцию, чтобы представить полковника Наташу Керенскую и объявить, что услуги её «Батальона Чёрной Вдовы» будут доступны лицу, предложившему самую высокую цену.

Когда репортёр спросил её, не является ли она слишком старой, чтобы участвовать в сражениях Мехов, Чёрная Вдова ответила: «Я — подобно прекрасному вину. Становясь более старой, я становлюсь только лучше».

## НОВЫЕ ВДОВЫ

В отличие от остальной части «Драгун», рота Чёрной Вдовы вышла из войны почти что без потерь, несмотря на тяжёлые операции, в которых она участвовала. На Гленморе и Кроссинге, например, они сражались против численно превосходящих их сил Синдиката. Несмотря на это, Керенская использовала свою роту так, как хирург использует свои инструменты, поскольку её тренировки сделали их, возможно, лучшей ротой Мехов во Внутренней Сфере. Она делала то, что должна была делать, затем отступала, оттягивая силы Синдиката от их линий снабжения, и поражала их там, где они были самыми уязвимыми.

Выживание её подразделения указывает на достоинства Керенской как лидера. В сражениях на Мизери и во время 4-й Наследной войны рота Чёрной Вдовы потеряла лишь *Rifleman'a*. По сравнению с потерями, понесёнными остальными «Драгунами», это кажется едва ли не чудом.

Знаменитая рота Чёрной Вдовы сформировала ядро нового батальона, но не могла полностью поддерживать свою прежнюю организацию. Лейтенант Клавелл был повышен до капитана и получил в командование 1-ю роту. Лейтенант Икеда также был повышен до капитана, но он был повторно назначен в командное копье Наташи в качестве её заместителя. Дарнелл Виннингхэм прибыл из полка «Бета» Вульфа, чтобы возглавить 2-ю роту в качестве её капитана.

Виннингхэм был первым из большого числа тех, кто не был выходцем из роты Чёрной Вдовы, добавленных для увеличения роты до размера батальона. Виннингхэм после Мизери служил в Тяжёлом копье 1-й Временной роты полка «Бета». Он получил повышение до лейтенанта в полевых условиях, поскольку рота была уничтожена на Кроссинге. На Кроссинге он сломал руку. Однако он достаточно быстро оправился от своего ранения и был отобран для командования 2-й роты Чёрной Вдовы.

Тот факт, что Дарнелл Виннингхэм позже оказался сыном Джейми Вульфа, МакКензи, часто приводится в качестве объяснения того, почему он получил командную должность в такой престижной роте. Это оказывает как ему, так и другим членам батальона плохую услугу. Вульф разработал, а Наташа Керенская наблюдала за рядом испытаний, которые многие называли «Военные Олимпийские игры», чтобы выбрать новый персонал батальона из числа многочисленных добровольцев. Прежние члены роты Чёрной Вдовы получили пропуск в новый батальон, но и Икеда, и Клавелл подверглись испытанию прежде, чем заняли свои новые должности.

К 14 декабря 3031 года список «Батальона Чёрной Вдовы» был утверждён, его состав приведён в конце этого раздела.

Целью полковника Керенской, как она заявила 14 декабря 3031 года по головидео, было создание батальона, который мог бы наносить жёсткие удары, быстро перемещаться и снова наносить удары. Она пообещала, что её подразделение будет хорошо сведущим в тактике, что удивит и поразит любого врага. Отснятый материал включал и видео, показывающее её войска и их невероятную огневую мощь в действии. «Батальон Чёрной Вдовы» выглядел крайне опасным.

Что удивило военных лидеров, которые получили копии головидео, так это контракт, который желал заключить «Батальон Чёрной Вдовы». В отличие от большинства других наёмных подразделений, «Чёрные Вдовы» скорее хотели выполнять только «разовые работы», чем долгосрочные контракты. Полковник Керенская, очевидно, хотела, чтобы её батальон использовался в качестве быстрых сил развёртывания, введённых для усиления огневой мощи, или участвовал в молниеносных ударах по целям.

Это требование не встретило большого сопротивления, как можно было бы предположить. Хотя прошло почти 20 лет с того момента, как рота Чёрной Вдовы повернулась против Антона Марика и убила его, их репутация очень непостоянного и смертоносного подразделения не уменьшилась.

Иметь их в наличии рядом только на период необходимости и не дольше было, казалось, мудрой процедурой. Трудность с наймом «Чёрных Вдов» заключалась в их непомерной плате. Керенская сказала, что она не будет рассматривать предложения, предусматривающие оплату за месяц службы (включая и дорогу к цели), которая была бы меньше, чем та, которую получал полк. В то же время транслируемое головидео разогрело аппетит многих потенциальных нанимателей, но никто не хотел быть первым, чтобы нанять их, если бы они оказались не столь хороши, как рекламировались.

За исключением отчаянных лидеров Цинхая (Tsinghai), все решили выждать и понаблюдать. Наташа Керенская, столь же надёжная, как и её слово, дала им представление, которое они никогда не забыли.

## СОРОК СЕМЬ РОНИНОВ

Мир Цинхай, часть марки Сарна, перешёл к Дэвиону в 3031 году без единого выстрела. Правители мира понимали, что их милиция не сможет остановить дэвионовских захватчиков, и прикрытие защитой Дэвионов и Штайнеров казалось им лучшим способом держать Лигу Свободных Миров на коротком поводке. Тем не менее, с крахом экономики Федеративных Солнц, защита Цинхая была уменьшена до немногим больше, чем флаг, который развевался над столицей Цзиньдао (Jingdao).

Полковник Вину Лигацеску, командующая недавно сформированным 4-м Гвардейским Свободных Миров, обратила внимание на Цинхай, намереваясь добавить его к Герцогству Орлофскому. Распад Андурiena создал достаточно отрицательных настроений в Лиге Свободных Миров, которые приветствовали бы любой вид националистических действий. В связи с тем, что 4-й Гвардейский Свободных Миров всё ещё рассматривался с подозрением, он не получил назначение на Андурien, чтобы помочь воссоединить Лигу Свободных Миров. Рассерженная тем, что её пренебрежительно обошли, Лигацеску думала, победа на Цинхое будет бальзамом для её эго и поднимет её репутацию на Атреусе, столице ЛСМ.

К сожалению для неё, оперативники SAFE, которых она наняла для предварительного сбора сведений для своего вторжения, давно был перевёрбованы «Маскировкой». Они сформировали сеть шпионов, которые обеспечивали информацией правительство Цинхая и, при случае, передавали информация своим новым или старым владельцам (таким как MIO, LPK, SAFE и «Маскировка»).

Правители Цинхая понимали, что они не могут рассчитывать на защиту со стороны Дома Дэвиона. Поскольку Цинхай перешёл на сторону Дэвиона без борьбы, планетарное правительство передумало относительно выплаты военных репараций Федеративным Солнцам. В результате переговоры с дэвионовским правительством о предоставлении войск и военной поддержки закончились ничем. Правительство планеты пришли к выводу, что их единственный шанс заключается в наёме эффективных наёмников, которые бы смогли защитить их, поэтому они начали поиск с вершины списка.

Когда они прибыли на Аутрич в конце октября 3031 года, они не знали, что Наташа Керенская организовывала батальон. Зная сильную нужду «Драгуны», они в действительности надеялись пригласить подразделение, чтобы «показать флаг» и снизить решительность полковника Лигацеску. Они объяснили Джейми Вульф, что они не имеют больших денег.

Вульф же на самом деле не беспокоился о платежеспособности Цинхая, увидев в защите этого мира отличный шанс показать всем, что «Драгуны» снова вернулись в бизнес. Защита мира от нападения Лиги Свободных Миров была бы также и политически правильной, поскольку «Драгуны» кое-что задолжали Гансу Дэвиону за его подарок Аутрича. Кроме того, так как никто не знал, что существовал «Батальон Чёрной Вдовы», существовал фактор неожиданности, который нельзя было сбрасывать со счетов.

5 ноября 3031 года «Драгуны» провели тренировку по головидео и пресс-конференцию, объявляющую о создании «Батальона Чёрной Вдовы». Все головидео были датированы 14 декабря 3031 года, и начали распространять

с 16 декабря. Это привело к заблуждению, в результате которого «Батальон Чёрной Вдовы» посчитали едва готовым к службе, и что Вульф ожидал их на Аутриче для заключения контракта. В действительности же «Батальон Чёрной Вдовы» 7 ноября отбыл с Аутрича и достиг Цинхая примерно в то же самое время, когда начали распространять их головидео.

## УДАР СО СТОРОНЫ

Известно, что полковник Лигацеску видела головидео «Батальона Чёрной Вдовы», но её реакция на это, если таковая вообще имела, неизвестна. Маловероятно, что она изменила бы свои планы завоевания, даже если бы она знала, что для защиты Цинхая прибыл «Батальон Чёрной Вдовы». 4-й Гвардейский полк пользовался уважением среди военных в Лиге. Хотя его родословная была довольно короткой (он был сформирован из ветеранских подразделений, которые потеряли свою родину в Свободной Республике Тиконов во время войны), его уровень подготовки был оценён крайне высоко, и он был хорошо оснащён.

С другой стороны, полковник Лигацеску знала, что информация об её зонах высадки просочилась врагу, и что враг имел элитный батальон, ожидающий противостояния с ними, поэтому она, конечно же, должна была иметь запасные планы, готовая встретиться с новыми проблемами. Хотя это и было известно, она не имела никаких сведений о силах, ожидающих её, пока не стало слишком поздно. Даже если бы существовала возможность выбора отступления, когда её подразделение рушилось вокруг неё, маловероятно, что лидер столь упорный, как Лигацеску, сделал бы такой выбор.

Когда 4-й Гвардейский проходил через атмосферу Цинхая, его шаттлы разделились на две группы. Первая, состоящая из 1-го и 2-го батальонов полка, направилась на прибрежные равнины возле Цзиньдао. Цзиньдао спешно выпустил атмосферные истребители против Гвардии, и Лигацеску ответила им тем, что послала против них роту аэрокосмических истребителей. В то время, когда количество истребителей защитников превзошло численность захватчиков три к одному, превосходящие способности аэрокосмических истребителей сделали их подобно ястребам среди голубей. Истребители рассеялись, и мариковские пилоты начали после них зарабатывать свои тузы.

Используя сигналы маяков на местах высадки, установленных её оперативниками, шаттлы Лигацеску выполнили сложный манёвр снижения в кромешный тьме. Паря на низкой высоте, шаттлы быстро сбрасывали свой груз. Как только войска были сброшены, шаттлы направились ко вторым установленным маякам, которые отмечали их зону приземления, место, где 4-й Гвардейский должен был выйти на встречу, если бы неожиданно оказался разбит.

Далеко на юге 3-й батальон Гвардейцев расположился в предгорьях Квайдонгских гор. Их задача состояла в том, чтобы захватить древний и святой город Тяньшань (Tienshiang). Это было дом религиозного лидера большинства буддистов на планете. Лигацеску думала что заполучив его, она сможет убедить их в том, что для всех было бы лучше, если бы его последователи не сопротивлялись вторжению. Поскольку их пацифистские чувства были известны, солдаты 3-го батальона чувствовали, что это будет несложной задачей.

План Лигацеску оказался нарушенным ещё до того, как её Мехи сделали высадку. Шесть аэрокосмических истребителей были оттянуты далеко от шаттлов и зоны высадки. Пилоты, которых они преследовали, ловко создавали большие трудности для атаки, держась на очень низкой высоте. Мариковские пилоты продолжали преследовать их, сбив один или два, но не столкнувшись с каким-либо реальным противодействием.

Приблизительно в 450 км от зоны высадки близ Цзиньдао они встретили настоящее сопротивление. Аэрокосмические копыя при поддержке «Батальона Чёрной Вдовы» встретили мариковские истребители, пока те сконцентрировались на самолётах Домашней гвардии Цинхая.

# БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ,

Работая совместно и сосредотачиваясь на отдельном противнике, копы «Чёрной Вдовы» атаковали их прежде, чем другие мариковские пилоты поняли, что происходит что-то не то. Затем наёмники атаковали оставшиеся истребители и сбили их прежде, чем они смогли отступить к защитному прикрытию любого из подразделений Гвардейцев.

Другие Гвардейцы не могли предложить никакую помощь. Маяки, отмечавшие зоны высадки, были преднамеренно сдвинуты на один километр к западу от их первоначального положения – это привело к тому, что мариковские Мехи приземлились на приливно-отливную отмель. Во время их приземления начинался прилив, что означало высадку Мехов наполовину в воде на песчаном, непостоянном грунте. Учитывая вес Мехов, большинство из них погрузились на два метра глубины в песок.

Всасывающие звуки распространились по зоне высадки, когда мариковские Мехи попытались выбраться на твёрдую поверхность. Внезапно появились шесть аэрокосмических истребителей, совершивших несколько заходов на бреющем полёте и обстрелявших формирование Мехов, концентрируя огонь на тех Мехах, которые находились ближе всего к твёрдой поверхности. Это замедлило мариковское продвижение, но комбинированный ракетный обстрел в конечном счёте прогнал аэрокосмические истребители. Тем не менее, столкновение стоило Гвардейцам полдюжины Мехов.

Затем враг пришёл с другой стороны. Подразделение «7-го Коммандос» вступило в столкновение на небольших моторных катерах, начинённых мощными взрывчатыми веществами. Суда были радиоуправляемы и проникли сквозь позиции мариковских войск, пока они концентрировали свои усилия против аэрокосмических истребителей. «7-й Коммандос» направили катера на самые ближние, наиболее уязвимые для атаки Мехи (главным образом, лёгкие Мехи и *Riflemen*’ы), а затем взорвали их.

Брандеры уничтожили половину оставшихся Мехов, среди которых был и собственный *Riflemen* полковника Лигацеску. Потеря командующего привела Гвардейцев в замешательство. Майор Кейт Брайден из 1-го батальона пожелал немедленно двинуться к точке эвакуации и покинуть Цинхай. Его батальон понёс наибольшие повреждения, потеряв почти целую роту.

Его коллега из 2-го батальона, майор Люсия Хиггинс, осудила Брайдена. Лигацеску была её идиолом, и она думала только о мести за смерть своей наставницы. Она приказала своему батальону двинуться вперёд и бросила вызов защитникам по общей частоте, чтобы вступить в сражение подобно благодарному воину.

«Но, моя дорогая, мы – наёмники, и наша работа заключается в том, чтобы уничтожить вас, а не сражаться с вами в манере, которая удовлетворит ваше понятие о чести», – так, говорят, ответила ей Наташа в радиозфире.

Когда 2-й батальон прибыл к настоящей зоне высадки, Хиггинс сразу же поняла, что выбор Лигацеску, был действительно мудрым. Песчаные дюны, отделяющие пляж от равнины, сделали побережье легко защищённым от морского нападения. Используя место обороны, которое надеялись использовать Гвардейцы, 1-я рота батальона Чёрной Вдовы – усиленная командным копьём батальона Наташи, – вступила в столкновение, используя тактику булавочных уколов. Наёмники сконцентрировали свой огонь, чтобы сначала устранить наиболее эффективных из врагов, игнорируя то, что могут отключиться из-за превышения высокой температуры.

На юге 3-й батальон Гвардейцев, атакующий Тяньшань, прошёл через Квайдонские горы и был весьма растерян встречным приёмом. Немногочисленные деревни, расположенные вдоль гор, были залиты светом. Сельские жители натянули плакаты поперёк улиц, приветствуя мариковские отряды, а затем выстроились в линию, чтобы приветствовать своих гостей. Они вешали гирлянды и массивные плетёные шнуры из красочной ткани на руки и шеи БэтлМехов в кажущемся праздновании.



Поначалу майор Влад Каспаров оставался подозрительным, но когда деревня за деревней приветствовали его войска, он отнёс это к их ненависти к Дэвиону. К тому времени, когда Гвардейцы оставили деревни позади и вошли в узкое «Ущелье Дьявола», Каспаров позабыл о том, что он и его люди могут находиться в опасности. Даже ущелье, ведущее до святого города Тяньшань, было украшено веселыми цветными украшениями, приветствовавшими их. Хотя крутой подъём был идентифицирован как надёжное место для возможной обороны, Каспаров повёл своих людей без опасения.

Чего Каспаров не знал, так это то, что среди толпы людей, приветствующих их, находилась группа из «7-го Коммандос». Коммандос держали связь с подразделением МакКензи Вульфа, информируемая о местоположении Гвардейцев, когда те начали свой подъём. Без каких-либо проблем «Тарантулы» прицелились в лидирующий Мех и ударили по нему всем своим оружием дальнего действия, имеющимся в арсенале 2-й Роты.

Террасный след, ведущий вверх до Тяньшаня, был построен для движения человека, а не для негуманоидных машин величиной в пять ростов человека. Первое нападение фактически отбросило ведущие Мехи Гвардейцев, сваливая их с узких выступов. Когда лидирующие Мехи подались назад, они упали на своих товарищей ниже. Подобно сцене из какой-то головидеокомедии, 3-й батальон Гвардейцев превратился в кувыркающуюся массу БэтлМехов, нагромождавшихся на дне ущелья.

Те Мехи, которые не получили повреждений при падении, вскоре подверглись внизу нападению 2-й роты батальона Чёрной Вдовы. Пойманные в каньоне в «коробку», Гвардейцы не смогли устроить жизнеспособной защиты. В момент, когда все Мехи в его команде сообщили о получении существенных повреждений, Каспаров сдался «Чёрным Вдовам».

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МОЙ КАБИНЕТ

А на севере сражение за Цзиньдао всё ещё бушевало. Майору Хиггинс казалось, что «Чёрные Вдовы» были заинтересованы только в защите столицы. Она усилила свои атаки на город, но очень быстро поняла, что подразделения милиции, прибывающие для усиления «Чёрных Вдов», вскоре сделают завоевание города невозможным. Она согласилась с Брайденом, что пришло время отступить к шаттлам, хотя дала ему понять, что намеревается соединиться с 3-м батальоном и вернуться, чтобы захватить Цзиньдао.

Батальон Брайдена следовал вперёд к точке встречи. Остатки 2-го батальона прикрывали отступление, защищаясь от «Чёрных Вдов», висящих на хвосте. Когда солдаты Брайдена вошли в узкую долину, они были приведены в восторг, увидев тройку шаттлов, ожидающих погрузки 4-го Гвардейского. Он отправил передачу Хиггинс, что зона приземления чиста, и начал двигать свой Мех по направлению к ним. Хиггинс двинула оставшуюся часть своего подразделения в долину прежде, чем они обнаружили ужасную правду. Шаттлы принадлежали «Чёрным Вдовам», а не 4-му Гвардейскому. Попав в ловушку между массивной огневой мощью судов и Мехов «Чёрной Вдовы», майор Хиггинс капитулировала.

Достигнув мостика, она получила неприятный удар. В кресле капитана сидела сама Чёрная Вдова. – Добро пожаловать в мой кабинет, майор, – приглашающе сказала Керенская. – Если Вы ещё не поняли: мы переместили сигнальные маяки для ваших шаттлов, так же как поместили наши шаттлы сюда.

Хиггинс уставилась в ответ на слова Керенской. – А наши шаттлы?

– Один далеко на юге покинул планету, но я боюсь, что ваши остальные уже приняли на борт «тройного коня», Мехов, несущих наших командос или взрывчатые вещества. Капитаны ваших шаттлов решили не терять впустую высокотехнологичное оборудование.

Майор Марика напряглась. – И что будет с 4-м Гвардейским?

– Янос Марик мог бы полагать, что Вы только следовали приказам. С другой стороны...

Хиггинс кивнула. – Тогда я прошу, чтобы Вы устроили мне встречу с представителем дэвионовского правительства, я желаю запросить политического убежища.

## ДЕЙСТВИЯ НА ГЕЙ-ФУ

Лига Свободных Миров ответила на этот инцидент тем, что уничтожила все следы существования 4-го Гвардейского. Правительство не предложило выкуп ни за одного офицера (хотя оно и спрашивало об условиях перекупки шаттлов) и, фактически, попыталось заочно обвинить Лигацеску, Хиггинс, Брайдена и Каспарова в измене. Офицеры 4-го Гвардейского были отправлены на Новый Авалон для допроса и слушания лекций в Военном колледже, в то время как большинство солдат осталось на Цинхае и вступило в милицию.

«Батальон Чёрной Вдовы» был очень успешен во время своего первого выхода, вызвав множество просьб о помощи. За 3032-33 гг. батальон служил на Куджари и Валлакии в Лиге Свободных Миров. Лидеры этих двух миров нанимали наёмников из-за близости своих планет к потенциально опасной Конфедерации Капеллы и мятежному Герцогству Андурриенскому. Оба мира отклонили Внутренний чрезвычайный акт от 3030 года, объявив независимость и подписав договор о взаимной защите. На Валлакии 2-й Ориентесский Гусарский немедленно захватил столицу для ЛСМ, но правительство в изгнании обосновалось на Куджари. Представители Валлакии и Куджари, ведущие переговоры, наняли «Батальон Чёрной Вдовы», чтобы восстановить свой суверенитет на Валлакии и защититься от Конфедерации. Блестящая кампания булавочных уколов против 2-го Ориентесского Гусарского закончилась мирным урегулированием на Валлакии. Прошедшие сражения с наёмниками Капеллы на Куджари ещё раз доказали, что «Волчи Драгуны» и «Батальон Чёрной Вдовы» были лучшими среди тех, кого можно было купить за деньги

(четыре столкновения из этой кампании – основы для четырёх сценариев после Списка батальона Чёрной Вдовы).

Январь 3035 года принёс одно из самых странных назначений из когда-либо предложенных батальону. 1-й полк «Гончих Келла» нёс гарнизонную службу на Таге (Taga) в Договоре Св.Ива. «Гончие Келла» знали, что Романо Ляо организовала отряды на Гей-Фу (Gei-Fu) для подготовки к удару по Брайтону (Brighton). «Демоны Гордона», полк «Бронекавалерии МакКэррона», были подготовлены и поддержаны 1-м батальоном Дома Айори. Полковник Вэллори Гордон никогда не соглашался с «Бронекавалерией МакКэррона», ставшей частью военных сил Капеллы, и он надеялся снова вернуться в ранг наёмного подразделения после уничтожения «Гончих Келла».

«Гончие Келла» наняли «Батальон Чёрной Вдовы», чтобы обеспечить себе прикрытие (2-й полк «Гончих Келла» удерживался Гансом Дэвионом для подготовки к вторжению в Синдикат Драконов. Это вторжение провалилось из-за восстания на Скай). «Вдовы» приняли контракт и встретились с «Гончими Келла» в пиратской точке вне орбиты пятой планеты системы Гей-Фу. Их миссия заключалась в обнаружении и уничтожении как можно большего числа батальонов Дома Айори.

Войдя в систему, Наташа информировала свои войска о способностях батальонов Дома Айори. Подразделения Дома пережили 4-ю Наследную войну и хорошо показали себя в сражениях против Герцогства Андурриенского. Она уверила своих солдат, что «Чёрные Вдовы» почти в два раза превышают батальон, с которым они могут столкнуться, но предупредила их, что ни в коем случае нельзя быть небрежными.

Чего Наташа не знала, так это то, что на Гей-Фу были перемещены оба батальона Дома Иджори. Романо Ляо, опасаясь предательства со стороны полковника Гордона, тайно переправила также и 2-й батальон. Из-за успеха Джастина Алларда в проникновении в «Маскировку» Романо разделила «Маскировку» на сотню различных полувавтономных ячеек и переподчинила её. Это разделение подразумевало, что даже командир 1-го батальона не знал, что его братское подразделение находится на планете, до тех пор, пока он не был приглашён на секретный брифинг.

План штурма «Вдов» был прямым. Их целью была крепость на реке Ялу, вне которой базировался 1-й полк Дома Айори. В дополнение к средствам обслуживания для войск и Мехов, эта база также имела и склады снабжения, и склады драгоценных металлов планеты. Обе эти цели интересовали Наташу, и она планировала сначала захватить склад вооружения, а затем, используя боеприпасы Ляо, отбить их запасы сокровищ.

«Чёрные Вдовы» приземлились в осиное гнездо высокообученных вражеских солдат. Когда сообщения о начальном сопротивлении поступили быстрее, чем кто-либо ожидал, Наташа начала делать то, что она делала лучше всего: планирование налета. Она знала, что её батальон будет разбит, если она позволит подразделениям Дома Айори думать, что они имеют преимущество в численности. Сражаясь как безумная, она издала приказы, которые разувяляли их в этом понятии.

Она немедленно предписала МакКензи Вульфю замедлить 2-ю роту в её продвижении к складу боеприпасов. «Тарантулы» высадились довольно близко и двигались достаточно быстро, чтобы захватить склад припасов. Единственное сопротивление могли оказать лидерские подразделения 1-го батальона Дома Айори. Даже учитывая то, что «Тарантулы» могли первыми достигнуть склада снабжения, Наташа знала, что они не смогут продержаться против подразделения, превышающего их по численности в три раза.

«Тарантулы», которые находились вблизи от своей цели, позволили Дому Айори занять склад припасов. «Тарантулы» присоединились к «Волчьим Паукам» в их ударе по складу хранения драгоценных металлов, но когда 1-й батальон Айори отправил копьё, чтобы исследовать их позиции, «Тарантулы» развернулись всей массой, чтобы отбросить разведчиков прочь.

Разведчики вернулись к бункеру вооружения с немного преувеличенной оценкой относительно численности врага. Командир 1-го батальона Айори успокоился. Он знал, что контроль бункера снаряжения означает, что у него имеется более, чем достаточно припасов, чтобы противостоять всем «Чёрным Вдовам», которые, вероятно, пойдут против него. Таким образом, он установил свой защитный периметр и начал ожидание.

Командир 2-го батальона оказался в подобной ситуации. Его солдаты были отдохнувшими, укомплектованными и имели припасы в большом количестве. Он знал, что защита драгоценных металлов должна хорошо выглядеть в его записях, поэтому он решил ожидать «Чёрных Вдов», пока они не спустятся вниз с позиций или не решат уйти.

Короче говоря, совершив манёвры в двух ключевых позициях, Наташа удержала обе группы на своих позициях. Она была уверена, что ситуация должна быстро ухудшиться, поэтому она начала движение, чтобы получить преимущество. Она разместила свои войска на позициях и воспользовалась своей аэрокосмической ротой, чтобы держать Дом Айори в уверенности, в то время как «7-й Коммандос» делал то, что должен был делать.

## ПОБЕДА ПРИ ФУМАРЕ

Дом Ляо позже клялся КомСтару, что «Чёрные Вдовы» использовали атомное оружие, чтобы захватить бункер снаряжения. КомСтар ответил, что если это так и было, то атомное оружие было частью вооружения, хранящегося в бункере. «7-й Коммандос» проник на базу (через трубы сточной воды, стекающей в реку) и установил взрывчатку. Возникший огненный шар хотя и не получился таким, как при взрыве атомной бомбы, но эффект, оказанный на батальон, находящийся на поверхности земли, оказался ошеломляющим.

Взрыв был зарегистрирован примерно в 7,5 баллов по шкале Рихтера. «Батальон Чёрной Вдовы», который отступил со своих позиций по периметру базы и избежал последствий взрыва, хорошо перенёс его. 1-й батальон Айори был буквально разорван на части, только четыре Меха сохранились в работоспособном состоянии (они могли самостоятельно ходить или тащиться по земле). Уничтожение было таким полным, что Наташа даже не послала войска, чтобы уничтожить повреждённые Мехи.

Ситуация с хранилищем драгоценных металлов была намного лучше с точки зрения Ляо. Их пещеры находились под землёй и обрушились, но ни один Мех не был уничтожен в катастрофе. 2-й батальон Айори был готов встретить «Чёрных Вдов», когда они подошли. Случившееся затем сражение с участием всех личных составов стало сражением, которое смяло обе стороны.

В конечном счёте, контроль в воздухе «Чёрных Вдов» повернул сражение в их пользу. Повторные заходы на бреющем полёте разрушили Мехи Айори, в то время как истребители делали залпы РДД, внося сумятицу. На короткой дистанции «Вдовы» доказали, что являются более компетентными, чем их противники. Батальон Дома Айори держался, ожидая когда «Чёрные Вдовы» вклинятся между ними и 1-м батальоном (после сражения выяснилось, что командир 2-го батальона предположил, что землетрясение просто нарушило связь, а не полностью 1-й батальон).

Вдовы сражались против батальона Дома Айори до тех пор, пока солдаты Ляо не смогли больше сражаться. Все Мехи «Чёрных Вдов» получили значительные повреждения, хотя только 50% нельзя было спасти. 80% Мехов Дома Айори были полностью потеряны, а остальные были годны только на запчасти. За своё упорство и обещания батальоны Дома Айори прекратили своё существование, хотя Дом Ляо продолжал держать их в списках военных сил и в 3047 году восстановил подразделения с новыми солдатами.



# БАТАЛЬОН ЧЁРНОЙ ВДОВЫ, 3031 г.

## СПИСОК БАТАЛЬОНА ЧЁРНОЙ ВДОВЫ, 3031 год

Если не указано иначе, данные личности первоначально входили в «Роту Чёрной Вдовы».

### Командное копьё

Полковник Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0), *Warhammer*  
Капитан Такиро Икеда (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun*  
Линн Шеридан (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Crusader*  
Джон Хайес (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Griffin*

### 1-я рота БэтлМехов («ВОЛЧЬИ ПАУКИ»)

#### 1-е копьё

Капитан Джон Клавелл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Firefly*  
Сержант Симон Фразер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
Мохаммар Джахан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
Брэдли Турлов (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulcan* (ранее служил в полку «Альфа»)

#### 2-е копьё

Лейтенант Пиет Николс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hornet*  
Стивен Фудзими (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Marauder II* (ранее служил в полку «Зета»)  
Йорг Маллер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Annihilator* (ранее служил в полку «Зета»)  
Ульзанна Уайтхед (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Flea* (ранее служила в полку «Альфа»)

#### 3-е копьё

Лейтенант Джеймс Райкер (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Imp* (ранее служил в полку «Эпсилон»)  
Сержант Пол Сэйерс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Warhammer* (ранее служил в полку «Эпсилон»)  
Уилсон Смаллен (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun* (ранее служил в полку «Эпсилон»)  
Тед Хейден (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Ostroc* (ранее служил в полку «Эпсилон»)

### 2-я рота БэтлМехов («ТАРАНТУЛЫ»)

#### 1-е копьё

Капитан Дарнелл Виннингэм (МакКензи Вульф) (Стрельба 4, Пилотирование 4), *Enforcer* (ранее служил в полку «Бета»)  
Лилит Лэнг (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hermes II* (ранее служила в полку «Бета»)  
Трей Моркай (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Rifleman* (ранее служил в полку «Дельта»)  
Джон Кастл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Crusader* (ранее служил в полку «Дельта»)

#### 2-е копьё

Лейтенант Лесли Кавалли (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder* (ранее служил в полку «Гамма»)  
Сержант Микос Делиус (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Whitworth*  
Николай Кониев (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Firefly*  
Делмар Линдстрём (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Shadow Hawk*

#### 3-е копьё

Лейтенант Нора Джейн Стокс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Griffin* (ранее служила в полку «Гамма»)  
Морис Френн (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Falcon* (ранее служил в полку «Гамма»)  
Тимоти Сторрз (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Charger* (ранее служила в полку «Гамма»)  
Кэти Киган (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Wolverine* (ранее служила в полку «Гамма»)

### АЭРОКОСМИЧЕСКАЯ РОТА

#### 1-е копьё

Лейтенант Сидней «Кролик» Московиц (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Thrusn* (ранее служил в полку «Альфа»)  
Томас «Цилиндр» Гордон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thrush* (ранее служил в полку «Альфа»)

#### 2-е копьё

Лейтенант Кларенс «Негодяй» Лэмонд (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Cheetah* (ранее служил в полку «Бета»)  
Рубен «Пружинный нож» Норрис (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Cheetah* (ранее служил в полку «Бета»)

#### 3-е копьё

Лейтенант Уильям «Триггер» Фитч (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Centurion* (ранее служил в полку «Эпсилон»)  
Скотт «Швед» Андерсон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Centurion* (ранее служил в полку «Эпсилон»)

### РОТА ПЕХОТНОЙ ПОДДЕРЖКИ

3-я группа «7-го Коммандос» была специально прикреплена к батальону Чёрной Вдовы.

(Для ясности Дарнелл Виннингэм впредь будет упоминаться как МакКензи Вульф. Его настоящее имя – Вульф, а не выдуманное – Виннингэм).

# ЛУНА ОХОТНИКОВ

## ТЁМНАЯ АЛЛЕЯ

Яркий свет единственной луны Валлакии слабо пронизывал мрак густого леса. Капрал Неллис поднял свой ИК-бинокль фирмы «Блэкуэлл» и, прищурившись, посмотрел в другой конец долины, находящийся почти в 20 км от него. Он убедился в том, что тепловой шлейф от БэтлМехов выглядит подобно кострам в ночи.

— Это ловушка! — догадался он, опуская свой бинокль и поспешно направляясь к рядовому Детвиллеру, который настраивал радио на борту джипа. — Тревога, капитан Карлсмит! Здесь, по крайней мере, рота...

Неллис проглотил свои слова, когда ночь прорезали вой лучей ПИИ и жёлто-белые следы выстрелов из АП. Ожесточённо ругаясь, Неллис снова посмотрел в бинокль и увидел, как перемещались вражеские БэтлМехи и яростно стреляли на уничтожение «Гусар», попавших в ловушку.

— Уже поздно, — мрачно сказал он. — Они прыгнули в западню.

— Проклятье, — Детвиллер встал за установленную на джипе установку РБД. — Мы двинемся им на помощь?

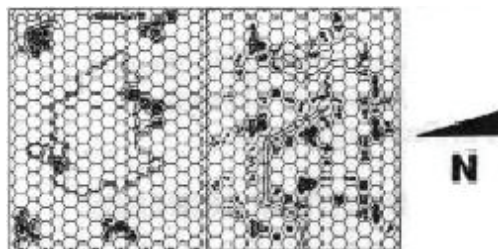
Неллис покачал головой. — Самоубийство. Кроме того, нам приказано удерживать свою позицию, пока не поступят другие распоряжения.

Детвиллер пристально посмотрел вниз на долину, озаряемую вспышками оружия, на которой сошлись в противостояние военные машины. Он нахмурился. — Мне жаль, что мы не можем помочь им, капрал. Но всё же я рад, что мы не находимся там внизу.

— Я тоже рад этому, рядовой, — Неллис снова опустил бинокль, не в состоянии наблюдать за развивающейся трагедией. — Да поможет им Бог!

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** и **CityTech** как показано. Используйте в этом сценарии экспертные правила **BattleTech** и **CityTech** (или правила **BattleTech Compendium**). Городской район представляет собой вайсвальдскую электростанцию.



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — это рота Карлсмита 2-го Ориентесского Гусарского.

### Командное копьё

Капитан Бьёрн Карлсмит (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Grasshopper*  
Лейтенант Зигфрид Аннсбах (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thunderbolt*  
Андреа Шолль (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Griffin*  
Морис Харвеман (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Scorpion*

### Копьё огневой поддержки

Лейтенант Мануэль Дюваль (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Сержант Виктор Боддик (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Warhammer*  
Дебора Коннор (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Rifleman*  
Ананд Студемье (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Quickdraw*

### Копьё преследования

Лейтенант Рональдо Ортега (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Clint*  
Сержант Гордон Лондон (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Commando*  
Жаклин Моррис (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Stinger*  
Ричард Гамильтон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Javelin*

## Развёртывание

Устанавливаются в любом месте вне городской области на северной карте.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий — это 1-я рота Мехов батальона Чёрной Вдовы.

### 1-е копьё

Капитан Джон Клавелл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Firefly*  
Сержант Симон Фразер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
Мохаммар Джахан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
Брэдли Турлов (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulcan*

### 2-е копьё

Лейтенант Пиет Николс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hornet*  
Стивен Фудзими (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Marauder II*  
Йорг Маллер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Annihilator*  
Ульзанна Уайтхед (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Flea*

### 3-е копьё

Лейтенант Джеймс Райкер (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Imp*  
Сержант Пол Сэйерс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Warhammer*  
Уилсон Смаллен (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun*  
Тед Хейден (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Ostroc*

**3-я группа «7-го Коммандос»**

2 взвода прыжковой пехоты, лазеры  
2 взвода прыжковой пехоты, РБД

**Развёртывание**

Пехота «7-го Коммандос» развёртывается в пределах городской области (вейсвальдская электростанция). БэтлМехи развёртываются в любом месте на южной карте.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

Защищающийся получает победные очки (ПО) за уничтожение вражеских боевых единиц и за вывод своих БэтлМехов с карты через южный край. С 1 по 4 Ход он получает по 1 ПО за каждый вражеский Мех, выведенный из строя, и по 1/2 ПО за каждый уничтоженный пехотный взвод. С 5 по 8 Ход он не получает ПО за уничтожение вражеских боевых единиц, но вместо этого получает по 1 ПО за каждый БэтлМех, выведенный через южный край карты. Выведенные БэтлМехи не могут вернуться. По окончании 8 Хода победа оценивается на основании следующей таблицы:

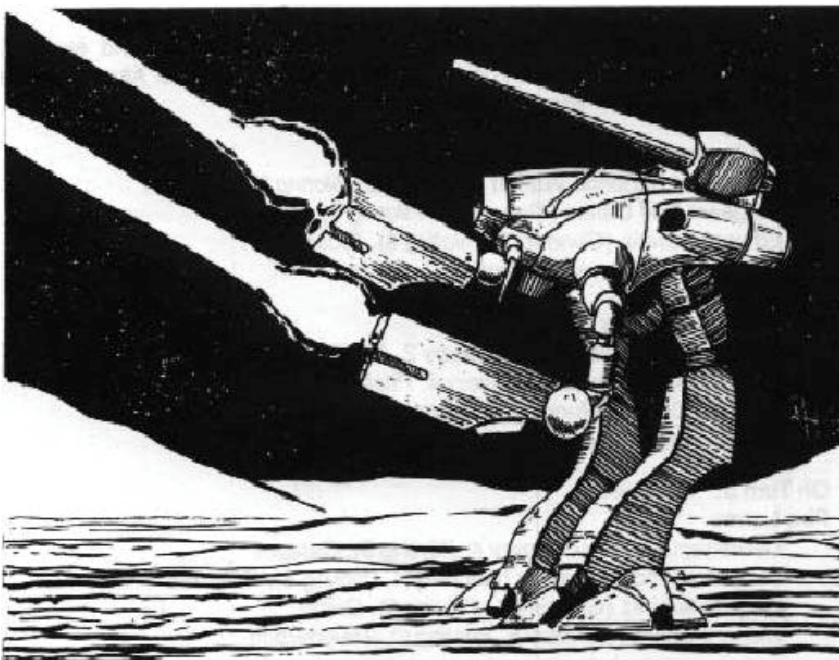
**ТАБЛИЦА ПОБЕДЫ**

| ПО      | Результат                           |
|---------|-------------------------------------|
| 0 - 5   | Убедительная победа Атакующего      |
| 6 - 0   | Неубедительная победа Атакующего    |
| 11 - 15 | Ничья                               |
| 16 - 20 | Неубедительная победа Защищающегося |
| 21+     | Убедительная победа Защищающегося   |

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Сражение происходит ночью. БэтлМехи автоматически получают +2 ко всем броскам на попадание.

*Rifleman*'ы, *Marauder*'ы II и *Warhammer*'ы оборудованы прожекторами. Любая из этих боевых единиц может осветить цель, которая находится на ЛВ и в передней арке стрельбы. При атаке против освещённой цели модификатор +2 игнорируется. Когда БэтлМехи, оснащённые прожекторами, получают попадание в переднюю часть корпуса, сделайте бросок 2D6. При результате 7+ прожектор считается уничтоженным.



Конец 4-й Наследной войны застал Валлакию и Куджари расположенными между милитаризованным и недавно обретшим независимость герцогством Андурienским и Конфедерацией Капеллы. Когда Акт о внутреннем чрезвычайном положении от 3030 года уничтожил суверенитет миров-членов Лиги, Валлакия и Куджари сформировали пакт о взаимной защите и объявили о намерении защищаться.

На Валлакии объявление было впустую. 2-й Ориентесский Гусарский, нёсший гарнизонную службу на планете, быстро выдвинулся, чтобы сместить правительство планеты и арестовал многих из его членов. Лидеры мятежников основали на Куджари правительство в изгнании под предводительством действующего премьер-министра Шандры Тейт. В то время, когда внутренние конфликты Лиги помешали оказать давление на Куджари, Тейт вступила в переговоры о найме «Чёрных Вдов».

В конце 3032 года батальон начал погрузку для отправки на Куджари, где полковник Керенская начала немедленно разрабатывать план кампании по вытеснению Гусар с Валлакии. В действительности же ни Керенская, ни Тейт не ожидали, что два мира получат полную независимость. Лучшее, на что они могли надеяться, было усиление своих позиций для начала переговоров.

В начале сентября «Чёрные Вдовы» в сопровождении разнородной коллекции милиции Куджари и других сборных подразделений прыгнули в систему Валлакии и высадились на планете под прикрытием ЕСМ. «Вдовы» немедленно разделились на два рейдовых подразделения размером с роту с прикрепленными пехотными взводами «7-го Коммандос». Почти неделю они вводили за нос 2-й Гусарский манёврами и ложными обнаружениями. В это время милиция Куджари двигалась из города в город, возбуждая народ против Лиги Свободных Миров и взрывая жизненно необходимые военные склады и коммуникационные центры.

После нескольких таких дней диверсионных действий «Коммандос» предприняли несколько рейдов в ночь на 12 сентября, нанеся повсеместные повреждения. Когда Гусары были посланы на охоту за налётчиками, «Коммандос» отступили, понеся лёгкие потери. Тем не менее, близ вейсвальдской электростанции Гусары обнаружили «Коммандос», поддерживаемых «Волчьими Пауками» «Джентльмена» Джонни Клавелла, и приготовились уничтожить их. Электростанция, расположенная в конце лесистой долины, внезапно превратилась в смертельную ловушку.

## СЫН ВУЛЬФА

Рой ракет, с трудом нацеленные и все сбитые с курса, прочертили бетонное ущелье Альдер Стрит. МакКензи Вульф стоял на фундаменте, его *Enforcer*, согнувшись в защитном положении, стоял в конце тупиковой аллеи. Где-то там, рядом с Карлинским дворцом, находилось правительство Валлакии, поэтому план Чёрной Вдовы достигал своей цели.

Чёрная Вдова. Вульф фыркнул. Никто во Внутренней Сфере не знал, что означает её прозвище, и откуда она прибыла. И – дьявольщина! – никто не знал, кем был он. Они знали его как Дарнелла Виннингэма, обещающего молодого МехВоина и выжившего в бедственной 4-й Наследной войне. Как мало они знали, эти маленькие люди, которые сражались в своих маленьких войнах в тени Зверя. Они должны узнать.

В конце улицы неясные очертания мариковского *Locust*'а показались, положив конец мечтательности Вульфа.

– Тарантулы Два и Три, – сказал он оживлённо, двигаясь вперёд к подозрительному БэтлМеху. – У меня здесь...

Когда *Locust* повернулся к приближающемуся *Enforcer*'у, выгляды подобно изумлённой птице, раздался потрескивающий голос по основной цепи связи.

– Это – премьер-министр Шандра Тейт. – Голос казался отдалённым и был наводнён статистическими помехами. – Я вернулась, чтобы создать свободное правительство Валлакии.

Дальномер Вульфа зафиксировал подтверждение захвата цели. Пулемёты *Locust*'а изрыгнули огонь, но было уже поздно. С мрачной улыбкой Вульф нажал на триггер автопушки.

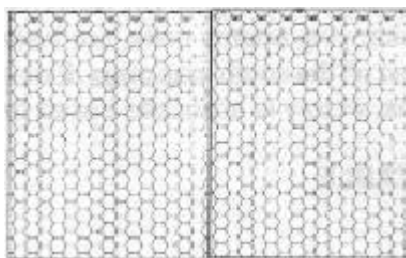


## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите две карты **BattleTech** неигровой стороной вверх, как показано. Разместите следующие фишки зданий в случайном порядке на обеих картах:

- 34 Лёгких здания
- 18 Средних зданий
- 20 Тяжёлых зданий
- 12 Укреплённых зданий.

В дополнение, расположите одно Тяжёлое здание в гексе 0809 на западной карте. Оно обозначает Карлинский дворец, резиденцию правительства Валлакии. Используйте в этом сценарии экспертные правила **BattleTech** и **CityTech** (или правила **BattleTech Compendium**).



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – это элементы роты Галливана, 2-го полка «Фузилёров Ориенте», в этом сценарии усиленных.

### Командное копьё

Капитан Роджер Галливан (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Orion*  
Лейтенант Тео Пулан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Rifleman*  
Инга Сиваар (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Blackjack*  
Алан Горман (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Griffin*

### Тяжёлое копьё

Лейтенант Орлон Реллис (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Archer*  
Сержант Майя Крупп (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Ostroc*  
Джон Донован (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Crusader*  
Барбара Шеллхаммер (Стрельба 5, Пилотирование 6), *JagerMech*

Подкрепление Галливана (оставшаяся часть его роты и подразделения роты Брэдли 2-го Фузилёрского) прибывает в течении нескольких ходов. Все подкрепления входят через западный край карты.

На 3 Ходу:

### Копьё преследования, рота Галливана

Лейтенант Адриенна Варлофф (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ostscout*  
Сержант Рольф Канон (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Wasp*  
Эдвард Хоукин (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Cicada*  
Тор Джонсон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Spider*

### Лёгкое копьё, рота Брэдли

Лейтенант Шэрон Найдер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Assasin*  
Сержант Конал Брюс (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Locust*  
Рамона Деналли (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Javelin*  
Натан Рюгер (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Locust*

На 5 Ходу:

### Копьё огневой поддержки

Лейтенант Ксан Хи (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Catapult*  
Сержант Винсент Грайнер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Rifleman*  
Карлос Рамирез (Стрельба 4, Пилотирование 6), *Griffin*  
Ричард Шарп (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Thunderbolt*

На 7 Ходу:

### Командное копье

Капитан Тара Брэдли (Стрельба 3, Пилотирование 3), *Orion*  
Сержант Инец Гуэрреро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Wolverine*  
Такиро Васакари (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Shadow Hawk*  
Харлан Снид (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Dervish*

### Развёртывание

Начальные силы располагаются в любом месте на двух картах.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – это 2-я рота МакКензи Вульфа батальона Чёрной Вдовы, усиленная командным копьем Наташи Керенской.

### Командное копье

Полковник Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0), *Warhammer*  
Капитан Такиро Икеда (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun*  
Линн Шеридан (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Crusader*  
Джон Хайес (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Griffin*

## 2-я рота БэтлМехов («Тарантулы»)

### 1-е копье

Капитан МакКензи Вульф (Стрельба 4, Пилотирование 4), *Enforcer*  
Лилит Лэнг (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hermes II*  
Трейд Моркай (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Rifleman*  
Джон Кастл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Crusader*

### 2-е копье

Лейтенант Лесли Кавалли (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder*  
Сержант Микос Делиус (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Whitworth*  
Николай Кониев (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Firefly*  
Делмар Линдстрём (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Shadow Hawk*

### 3-е копье

Лейтенант Нора Джейн Стокс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Griffin*  
Морис Френн (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Falcon*  
Тимоти Сторрз (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Charger*  
Кэти Киган (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Wolverine*

### Развёртывание

Атакующий входит в любом месте вдоль южного края карты на 1 Ходу.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Задачей «Чёрных Вдов» является доставка Шандры Тейт в Карлинский дворец, где она по общему каналу объявит о всеобщем восстании и потребует капитуляции от сил Лиги Свободных Миров. Тейт находится в прыжковом сиденье *Warhammer'a* Наташи Керенской, вероятно, самом безопасном месте в городе в данный момент. Тем не менее, по ходу игры она будет получать такие же повреждения пилота, как и Керенская. Если Керенская окажется без сознания или погибнет, Тейт также будет без сознания или погибнет.

Для победы Керенская должна доставить Тейт к Карлинскому дворцу, пробыть на одном месте в течении одного хода для высадки Тейт (Керенская может вести огонь), затем сдерживать все маркировские силы вне здания в течении столько ходов, сколько покажет бросок 1D6 (сделайте бросок 1D6, когда Керенская прибывает к дворцу). Если вражеские силы уничтожают или оккупируют здание к концу любого хода в этот период времени, «Чёрные Вдовы» проигрывают. «Чёрные Вдовы» также проигрывают, если Тейт теряет сознание или погибает до прибытия ко дворцу. Любой другой результат означает победу «Чёрных Вдов».

Если Мех Керенской получает повреждения и становится обездвиженным до прибытия к дворцу, Тейт может принять другой Мех, оставаясь неподвижным в смежном с Мехом Керенской гексе в течении одного хода (такой Мех также может вести огонь).

Защищающийся не должен стрелять по Карлинскому дворцу, пока Тейт не займёт его.

Недели войны тактики булавочных уколов изнурили 2-й полк Гусар донельзя. Сражение у Вейсвальда уничтожило одну из их рот, а унижение от поражения и недоукомплектованность батальона снизило их мораль до неразберихи. Поглощённая внутренними конфликтами и начавшимся восстанием на Андурриене, Лига Свободных Миров не могла направить подкрепления своему осаждённому гарнизону. Когда в конце октября наступила разрядка, это казалось почти освобождением.

«Чёрные Вдовы» объединились в общую ударную силу в сопровождении нерегулярных частей Валлакии и нескольких бронированных машин и двинулись к Саранаку (Saranak), столице планеты. Гусары, сильно растянутые по всему континенту, имели только одну роту для удержания города. Они медлили с вызовом подкреплений для защиты Саранак, пока намерение «Вдовы» не стали очевидными.

Шагая по улицам Саранак, засыпанным обломками, *Warhammer* Наташи Керенской нёс пассажира в своём тесном прыжковом сиденье – премьер-министра Тейт. Дойдя до здания парламента, Керенская и её пассажир высадились, когда техники «7-го Коммандос» установили радиовещательное оборудование. Когда оборудование было установлено, Тейт объявила Валлакию независимой и призвала деморализованные силы Ориентесских Гусар сдаться. Она сообщила, что в случае сдачи они будут сразу же освобождены на определённых условиях, а их БэтлМехи не будут конфискованы.

Столкнувшись с военным бедствием и внезапной враждебностью населения, Гусары почти не имели шансов. Через час было объявлено перемирие, и после нескольких дней переговоров командующий Гусар полковник Артур Ривернайдер согласился на условия Тейт. 1 января нового 3033 года Валлакия стала ещё раз свободной.

Как Тейт и Керенская и ожидали, Валлакия воссоединилась с Свободными Мирами после того, как восстание на Андурриене было подавлено, и «Гусары» вернулись. Но лучшее военное положение, достигнутое «Чёрными Вдовами» позволило Шандре Тейт выбить существенные уступки в результате переговоров с Лигой.

## ОБХИТРИВ «ВДОВ»

Единственный глаз полковника Донована Стила сузился, концентрируясь. Он был суровым, красивым человеком с преждевременно поседевшими волосами. Правую сторону его лица пересекал неровный шрам, след от сражения на ножах в Старз Энде, которое стоило ему глаза. Множество противников заключали пари на деньги, что эта помеха Стила будет ограничивать его боевую способность. Это была азартная игра, в которой, к настоящему времени, ни один МехВоин не одержал победу.

Тихий голос прошептал ему на ухо: «Лидер-Стил, Лидер-Стил. Это Ветер-Стил Один. МакКримм подтверждает контакт. Я думаю, Вдовы заглотили приманку».

Стил подавил желание улыбнуться в триумфе. Керенская вступила в столкновение с его передовыми подразделениями, но этот единственный факт не означал, что она засунет свою голову в его ловушку.

«Поменьше болтовни, Ветер-Стил, – сказал он. – Мы ещё не достигли успеха».

В то время как одна его часть хотела кричать от восторга, другая рекомендовала быть осторожней. Ещё нет, ещё нет. Обычный здравый смысл говорил, что ещё никому не удавалось перехитрить Вдов. Но, возможно, в этот раз...

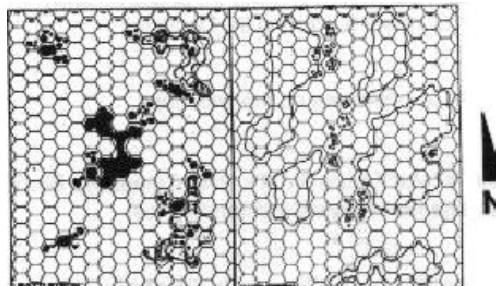
Срочный вызов вызвал оживление. «Ветер-Стил Три – Лидеру. У меня аэрокосмические истребители... два, нет три копьё, на палубе и на вылете. Полное копьё движется по орбитальному вектору. Выглядит так, как будто они направляются к шаттлам».

Стил мельком взглянул, увидел группу белых инверсионных следов, когда аэрокосмические истребители вошли в пространство. Он выругался и переключился на частоту батальона. «Это Лидер. Всем атаковать. Королева перед нами».

Затем он подумал, направляя своего Меха к невидимым «Драгунам» далеко вперёд, – здравый смысл оказался прав. Никому ещё не удавалось перехитрить «Вдов».

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разместите карты **BattleTech** как показано. Используйте экспертные правила **BattleTech** (или правила **BattleTech Compendium**).



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – два копьё «Тарантул» Вульфа. 1-е копьё участвует в столкновении с «Лёгкой кавалерией Стила» и не участвует в этом сценарии.

### 2-е копьё

Лейтенант Лесли Кавалли (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder*  
Сержант Микос Делиус (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Whitworth*  
Николай Кониев (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Firefly*  
Делмар Линдстрём (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Shadow Hawk*

### 3-е копьё

Лейтенант Нора Джейн Стокс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Griffin*  
Морис Френн (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Falcon*  
Тимоти Сторрз (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Charger*  
Кэти Киган (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Wolverine*

*Charger* МехВоина Сторрза модифицируется следующим образом:

|                |                             |                       |
|----------------|-----------------------------|-----------------------|
| MP Ходьбы      | 3                           |                       |
| MP Бега        | 5                           |                       |
| Охладители     | 25                          |                       |
| Величина брони | 248                         |                       |
|                | <b>Внутренняя структура</b> | <b>Величина брони</b> |
| Head           | 3                           | 9                     |
| Center Torso   | 25                          | 40/10                 |
| L/R Torso      | 17                          | 24/10                 |
| L/R Arm        | 13                          | 26                    |
| L/R Leg        | 17                          | 34                    |

Вооружение и боеприпасы

|              | <b>Локация</b> | <b>Критический</b> |
|--------------|----------------|--------------------|
| Large Laser  | RA             | 2                  |
| Large Laser  | LA             | 2                  |
| Large Laser  | RT             | 2                  |
| Medium Laser | H              | 1                  |

## Развёртывание

Защищающийся развёртывается первым в любом месте карты. Одно копьё должно быть развёрнуто скрытым. Позиция скрытой боевой единицы раскрывается, если она движется, если она стреляет или если вражеская боевая единица движется по смежному к ней гексу (см. **Ограниченные разведанные** в экспертных правилах **BattleTech** или **Скрытые боевые единицы** в **BattleTech Compendium**).

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – это роту «Ветер Стил» «Орлов Стила». «Орлы», собранные с большого количества разнообразных миров, сохранили звания с соответствующих домашних миров. «Орлы» уже давно использовали эту систему, и это часто служило для введения противника в замешательство.

### Командное копье

Гауптман Реджи «Улан» Уинторп (Стрельба 1, Пилотирование 2), *BattleMaster*

Чю-и Маркус Лайонс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Phoenix Hawk*

Ариэль Шуллер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Rifleman*

Кассам (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ostsol*

### Копье огневой поддержки

Командер Моз Филби (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*

Сержант Илорра Делби (Стрельба 2, Пилотирование 3),

*Dervish*

Уильям Канабе (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Crusader*

Флорио Мадеро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Grasshopper*

### Лёгкое копье

Лейтенант Чарла Брендон (Стрельба 2, Пилотирование 3),

*Stinger*

Фанъюнкер Ричард Теннер (Стрельба 2, Пилотирование 3),

*Wasp*

Дональд Инет (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ostscout*

Мэри Коллинз (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Locust*

### Развёртывание

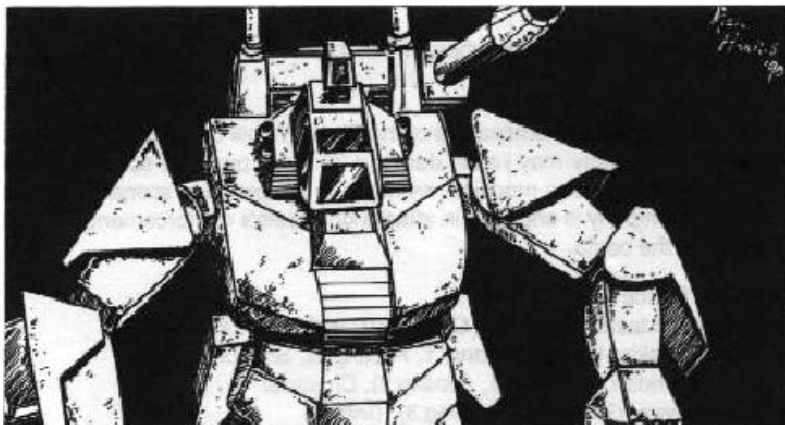
Атакующий входит с западного края карты на 1 Ходу.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

«Орлы» должны пробиться через позиции «Драгун», чтобы соединиться с двумя другими батальонами наёмников. Атакующие получают по 1 ПО за каждый БэтлМех, который выйдет через восточный край карты. По окончании 8 Хода победа оценивается в соответствии со следующей таблицей:

ТАБЛИЦА ПОБЕДЫ

| Вышедшие БэтлМехи | Результат                           |
|-------------------|-------------------------------------|
| 11+               | Убедительная победа Атакующего      |
| 8-10              | Неубедительная победа Атакующего    |
| 4-7               | Ничья                               |
| 3-5               | Неубедительная победа Защищающегося |
| 0-2               | Убедительная победа Защищающегося   |



Много лет прошло со времени бедственной службы «Драгун» на Конфедерацию Капеллы. Что было неизменным, так это презрение Наташи Керенской к Дому Ляо.

Грызня на Валлакии дала понять Романо Ляо, что этот регион уязвим. Куджари, маленький пограничный мир, был не только соблазнительной целью для вторжения, но ещё и служил временной базой ненавистных «Чёрных Вдов».

Не желая подвергать угрозе свои ценные регулярные подразделения, Ляо выбрала четыре сильно отличающихся наёмных подразделения размером с батальон для штурма – «Орлов Стила», ветеранское подразделение, только что прибывшее со службы с Периферии; «Лёгкую кавалерию МакКриммона», сильно повреждённую во время 4-й Наследной войны и сократившуюся до одиночного батальона; «Гусар Ривальди», неопытное и непроверенное подразделение, которое во время войны несло гарнизонную службу, и «Бронегренадёр Сен-Сира», другое неопытное подразделение. Эти подразделения были неудобно сгруппированы под командованием полковника Донована Стила, лидера «Орлов».

Стил попытался схитрить в стиле «Драгун» во время первоначальной высадки. Два из его батальонов, «Орлы» и «Лёгкая кавалерия», спускались с максимальным шумом и яростью. Он надеялся, что втянет «Вдов» в сражение, а затем разобьёт их с помощью двух оставшихся батальонов, скрытых в настоящее время на полярной орбите.

Но Стил играл в игру, в которой Наташа Керенская была общеизвестным мастером. Яростная, слишком явная атака не смогла обмануть «Вдову», и она немедленно отправила аэрокосмическую роту «Кролика» Московица на поиск шаттлов, которые, как она подозревала, оставались на орбите. Через час Московиц доложил об успехе и начал свою атаку.

Удивлённые появлением истребителей «Драгун», шаттлы Стила немедленно начали спуск, приземлившись в нескольких километрах от начальных сил Стила. Оказавшись перед лицом изоляции и поражения, Стил немедленно двинулся на соединение со своими «Гусарами» и «Гренадёрами». Он прорвался через самую слабую часть позиций Керенской – два копия «Тарантулов», удерживающих открытую, бесплодную местность. После 45 тяжёлых минут «Драгуны» были вынуждены отступить, и силы Стила объединились, представ перед «Чёрными Вдовами» численно превосходящим, почти неприступным врагом.

# СУМЕРКИ СТИЛА

## ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Лейтенант Прейсс сердито жестикулировала. — Чёрт побери, полковник! — говорила она начистоту. — Наши разведчики находились в поисках больше месяца и никого не нашли. Мои люди желают немного свободы, а вы видите «Драгун» в каждой тени. Со всем уважением, сэр, нас тошнит от этого. «Драгуны» уже покинули планету.

Донован Стил лениво установил повязку на свой глаз, рассматривая своего горячего офицера спокойным, пристальным взглядом.

— Если вы считаете себя более квалифицированным для командования этой операцией, лейтенант, я предлагаю вам направить прошение об отставке и основать своё собственное подразделение. — Стил сохранял свой голос спокойным и сухим. — А до этого времени помните, что я являюсь вашим командиром, и если я продолжаю видеть «Драгун» в каждой тени, вы и ваши МехВоины будете видеть их также. Это ясно, лейтенант?

Прейсс нахмурилась и уже начала отвечать.

— Да, полков...

Она не договорила. Серия мощных взрывов сотрясла офис Стила, заставив обоих МехВоинов упасть на пол, когда разбитое стекло прорезало воздух.

Стил нащупал свой комлинк и набрал тактовую частоту.

— Это — Стил! — крикнул он, старясь перекрыть грохот автопушек снаружи. — Что там, к дьяволу, происходит?"

— Это «Вдовы», сэр! — голос был безумным, неверящим. — Они стреляют по нам по всему периметру!

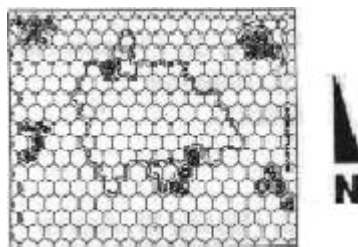
— Чёрт! — Стил грязно выругался. — Я на пути.

Наёмник мельком взглянул на лейтенанта Прейсс, которая сжалась за его столом, с широко открытыми глазами.

Стил бросил ей мрачную улыбку. — Вы всё сказали, лейтенант?

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карту **BattleTech** как показано. Городской район представляет собой укрепленный командный пост полковника Стила. Наиболее удаленные гексы командного поста (любой гекс, который не полностью окружен другими городскими гексами) являются Тяжелыми зданиями Уровня 1 с CF 60, внутренние гексы обозначают собой просто брусчатку. Используйте в этом сценарии экспертные правила **BattleTech** и **CityTech** (или правила **BattleTech Compendium**).



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — командное копьё полковника Стила, «Лидер-Стил», и 1-я рота Стила.

### Копьё «Лидер-Стил»

Полковник Донован Стил (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder*

Старшина Фриц Морроу (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Cyclops*

Рена Бродхарст (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*

Эрик Спенглер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Warhammer*

### 1-я рота Стила

#### Командное копьё

Лейтенант Лорен Жезняк (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Warhammer*

Сержант Арно Сент-Томас (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Crusader*

Эмилио Саваццо (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Catapult*

Филлиппа Геральд (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Dragon*

#### Копьё огневой поддержки

Лейтенант Дуглас Ролл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thunderbolt*

Сержант Лейф Гунарсон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Grasshopper*

Нортон Каймен (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Archer*

Роланд Хьюджс (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Rifleman*

#### Копьё преследования

Лейтенант Фиона Прейсс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Hermes II*

Сержант Фрэнсис Толливер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Flea*

Ливингстон Кнайт (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Clint*

Джексон Барнс (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Vulcan*

#### Развёртывание

Защищающийся развёртывается в любом месте в пределах комплекса.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующие — 1-я и 2-я рота «Батальона Чёрной Вдовы». 2-я рота, если желаете, может сохранить повреждения, полученные в предыдущем сценарии. *Charger* Сторрза был модифицирован так, как отмечено в предыдущем сценарии. Аэрокосмическая рота Москвица занята в столкновении с подкреплениями Стила и не может принять участие в битве.

#### Командное копьё

Полковник Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0), *Warhammer*

Капитан Такиро Икеда (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun*

Линн Шеридан (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Crusader*

Джон Хайес (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Griffin*

**1-я рота БэтлМехов («Волчьи пауки»)****1-е копьё**

Капитан Джон Клавелл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Firefly*  
 Сержант Симон Фразер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
 Мохаммар Джахан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stinger*  
 Брэдли Турлов (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulcan*

**2-е копьё**

Лейтенант Пиет Николс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hornet*  
 Стивен Фудзими (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Marauder II*  
 Йорг Маллер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Annihilator*  
 Ульзанна Уайтхед (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Flea*

**3-е копьё**

Лейтенант Джеймс Райкер (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Imp*  
 Сержант Пол Сайерс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Warhammer*  
 Уилсон Смаллен (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Shogun*  
 Тед Хейден (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Ostroc*

**2-я рота БэтлМехов («Тарантулы»)****1-е копьё**

Капитан Дарнелл Виннингэм (МакКензи Вульф) (Стрельба 4, Пилотирование 4), *Enforcer*  
 Лилит Лэнг (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Hermes II*  
 Трей Моркай (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Rifleman*  
 Джон Кастл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Crusader*

**2-е копьё**

Лейтенант Лесли Кавалли (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder*  
 Сержант Микос Делиус (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Whitworth*  
 Николай Кониев (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Firefly*  
 Делмар Линдстрём (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Shadow Hawk*

**3-е копьё**

Лейтенант Нора Джейн Стокс (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Griffin*  
 Морис Френн (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Falcon*  
 Тимоти Сторрз (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Charger*  
 Кэти Киган (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Wolverine*

**Развёртывание**

1-я рота входит с северного края карты на 1 Ходу. 2-я рота входит с южного края карты на 3 Ходу.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

Целью Керенской является вынудить полковника Стила сдаться. Если Мех Стила станет непригодным для использования, но не уничтоженным, и Мех «Драгун» останется в его гексе в течении одного полного хода (Мех может вести огонь из своего оружия), Стил объявляет о капитуляции, и «Вдовы» одерживают Убедительную победу. Если Мех Стила уничтожен, а он сам катапультировался, то он может быть захвачен в плен, если вражеский Мех закончит своё движение в его гексе. Если Стил будет убит, то «Вдовы» одержат только Неубедительную победу. Если ни одно из этих условий не будет соблюдено в конце 10 Хода, «Вдовы» терпят поражение.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Первые два хода битвы происходят в конце дня без ограничений. С 3 Хода наступает ночь, но комплекс оснащён прожекторами. Если Защищающийся желает, он может выключить освещение, вынудив вести бой с использованием правил ночного боя (см. **Специальные правила** в первом сценарии, **Луна охотников**). Освещение не может быть включено вновь.

Вдвое превзойдённая численно, Наташа Керенская отреагировала с обычной скоростью и решительностью. «Вдовы» разделились, используя своё преимущество в аэрокосмических силах для прикрытия отступления. Враг теперь удерживал большую часть куджарийских пунктов снабжения, лишив «Вдов» вооружения и запасных частей, необходимых для ведения партизанской войны в стиле действий на Валлакии.

Этой ночью шаттлы «Драгун» снизились, разбрасывая отражатели и капсулы ЕСМ для ввода в заблуждение вражеских детекторов. Истребители Московица удержали вражеские воздушные боевые единицы в ангарах, в то время когда «Чёрные Вдовы» якобы грузились в свои транспорты и покидали планету. Донован Стил не был уверен, что Керенская покинула планету, и предупредил своих командиров оставаться в состоянии обороны. Оставаясь в состоянии тревоги в своей штаб-квартире, тяжело укреплённой сельскохозяйственной станции, Стил посылал патрули на поиски свидетельств обмана «Драгун». За почти три недели поиски ещё продолжались.

Наконец, патрули успокоились. Керенская и её «Вдовы» подождали ещё неделю, а затем в ночь на 28 марта атаковали. С ужасающей скоростью все Мехи Керенской соединились для удара по командному посту Стила, намереваясь обезглавить силы вторжения одним ударом. Управляя своим *Marauder*-ом, Стил кричал приказы подкреплению, но в этот момент времени он мог рассчитывать только на себя.

Когда выстрелы и взрывы осветили его комплекс, Стил сделал вызов непосредственно Наташе Керенской. Впечатлённая храбростью Стила и его навыками, она согласилась на вызов, и они сошлись во внушающем ужас ближнем бое. В конце концов *Warhammer* Керенской с разорванной бронёй и одной безжизненно висевшей рукой встал над поверженным *Marauder*-ом Стила.

Догадываясь, что Стил обладает общим для всех наёмников чувством реализма, Керенская призвала его сдаться и приказать своим батальонам последовать его примеру. Спустя мгновения Стил согласился.

«Орлы Стила», не желающие предстать перед лицом разгневанной Романо Ляо, в сопровождении «Вдов» вернулись в пространство ФедСода. Там они быстро восстановили успешную репутацию, иногда заходя так далеко, как заключение субконтракта со своими бывшими противниками, «Волчьими Драгунами».

# ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БАТАЛЬОН

## ПЛАН РАСШИРЕННОЙ ПОДГОТОВКИ

После сражения на Гей-Фу (январь 3035 года) «Батальон Чёрной Вдовы» возвратился на Аутрич для отдыха и ремонта. В марте 3035 года Джейми Вульф объявил, что полк «Бета» «Волчьих Драгун» стал боеспособным и открытым для бизнеса. Многие военные аналитики подумали, что они увидят «Батальон Чёрной Вдовы» как стержень нового полка, но наименование подразделения не появилось в его списке. Ещё большее удивление вызвало объявление, что «Батальон Чёрной Вдовы» не будет принимать назначений до дальнейшего уведомления.

Когда Наташа Керенская возвратилась на Аутрич, Джейми Вульф показал ей тренировочную обстановку, которая была разработана в течении трёх лет жизни «Батальона Чёрной Вдовы». Вновь принятые сироты и потомки «Драгун» были сгруппированы вместе в родственные компании (известные как *сибко*) и подвергались повторяющимся испытаниям и тренировкам. Полк «Бета» был сформирован в равной пропорции из новых стажёров и старых ветеранов, но новейший выпуск стажёров уже превысил по тестовым очкам тех, кто уже был в полку «Бета».

Для Наташи (которая выросла в Кланах), система выглядела очень похожей на привычную с детства. Использование *сибко* для тренировки воинов зеркально отражала систему воспитания, принятую в Кланах. После беглого взгляда она сказала, что воины, подготовленные на Аутриче, быстро вернут «Драгунам» доминирующие позиции в искусстве наёмников среди Наследных государств. Внушение молодёжи клановского пути жизни сделает их верными, способными воинами, которые должны были лучше всех встряхнуть оставшуюся часть в Наследных государствах.

Наташа также поняла, почему Джейми показал ей тренировочную систему. «Как хорошо, что они здесь, Джейми, Клань съели бы их живьём. Клань сражаются так, как они никогда не видели. Ты можешь пригласить «Гончих Келла» и «Лёгкую кавалерию Эридана» сюда для военных игр и мы победим, но это не будет значить ничего, когда им придётся столкнуться с Кланами».

Вульф хитро усмехнулся, что всегда приводило её в ярость, кивнул и сжал её пальцы. «Я согласен. Мы нуждаемся в тех, кто может сражаться так, как сражаются Клань. Мы нуждаемся в ком-то, кто может организовать силы, против которых мы можем тренироваться».

Наташа покачала головой. «Я – стара, но я не буду тренировать тех, кому за 30, и не буду нянчиться с детьми».

«Я не предлагаю тебе делать это, Таша. Я хочу, чтобы вы создали клановский кластер и действовали бы клановским образом. Я хочу, чтобы вы сражались, как сражаются они, чтобы мы могли ознакомить наши силы с тем, с чем им придётся столкнуться. Ты не будешь тренировать детей, чтобы они стали МехВоинами, а МехВоинов, чтобы они стали победителями».



Наташа пожала плечами. «Если они выживут, я буду счастлива». Она кивнула головой. «Ты получил свои клановские силы, но первый человек, который поверит, что «Чёрная Вдова» стала Мамкой Гусыней, умрёт медленно и мучительно».

## РЕОРГАНИЗАЦИЯ

Хотя подразделение «Вдов» и сохранило своё наименование, оно было реорганизовано. Все копия БэтлМехов получили по дополнительному Меху. Аэрокосмическая рота была усилена двумя дополнительными копиями истребителей. Это позволило Чёрной Вдове повторить организацию клановских Звёзд/Тринариев. Вместо того, чтобы назваться Кластером, они сохранили своё обозначение как батальон.

Клавелл и Вульф сохранили командование своими ротами, в то время как командное копье Наташи сформировало ядро 3-й роты БэтлМехов. Капитан Икеда не согласился на свою кандидатуру для повышения, провёл эту реорганизацию и перешёл в подразделение, которое стало ядром полка «Гамма».

Поскольку «Чёрные Вдовы» нуждались в дополнительных пилотах на свои Мехи, чтобы соответствовать своей новой мощи, Наташа испытала и включила несколько новых пилотов, окончивших тренировочную программу. Она решила, что они должны легче впитать военную доктрину Кланов, чем ветераны, не привыкшие к организации Кластера. Кроме того, она знала, что только сражение с другими подразделениями может дать истинное понимание, как сражаются Клань. Те, кого она выбрали, чтобы присоединиться к «Чёрным Вдовам», не всегда были самыми лучшими пилотами, но были большие специалистами по тактике из числа прошедших обучение.

## ПО ТУ СТОРОНУ ГОР

На тренировочном языке «перейти на ту сторону гор» означает движение к внутренним районам с резким арктическим климатом. Для большинства рекрутов «Волчьих Драгун» путешествие, которое они предприняли на ту сторону гор, было единственным, когда их в составе полка послали посмотреть, что они должны делать против «Чёрных Вдов». Ни один из рекрутов не мечтал о нанесении поражения «Вдовам». Большинство надеялись, что они не проиграют слишком сильно, а некоторые молились, чтобы Наташа выбрала их, чтобы заполнить вакансии в своём батальоне, когда другие МехВоины не выдержат испытаний.

«Чёрные Вдовы», в свою очередь, жили в тяжёлых условиях, несмотря на то, что были расквартированы на своём собственном домашнем мире. Наташа поддерживала тот уровень готовности, который соответствовал уровню на мирах границы между Дэвионом и Куритой. Она знала, что её «Чёрные Вдовы» были там для обучения и оценки рекрутов, но она также предупреждала их, чтобы они были настолько готовыми, насколько думали об этом рекруты вообще. Очень часто только предупреждение «Чёрных Вдов» было тем признаком, которое было послано после их прибытия с разведки.

Этот спартанский образ жизни означал, что «Вдовы» двигались только с тем, что могли нести их Мехи. «Драгуны» снабжали их, но точки встречи часто нарушались, вынуждая «Вдов» планировать действия по повторному снабжению, как если бы они похищали припасы у врагов. Более одного класса стажёров взламывали компьютер или два, планируя засады на «Вдов» в таких повторных набегах за снабжением. Наиболее часто стажёры обнаруживали, что компьютер находил два способа, и были сбиты с толку, узнав о рейде батальона на их хранилища, в то время как они ожидали их в засаде.

Этот тренировочный период, который продолжался вплоть до Призыва к Возвращению (3050 год), включал в себя большое количество замен в рядах «Чёрных Вдов». Те, кто не могли противостоять давлению, постоянно находясь под атаками, сгибаясь под тяжестью лет, были заменены более молодыми МехВоинами.

# ЧЁРНОЙ ВДОВЫ, 3037-3050 гг.

Эти замены, благодаря преимуществу подготовки и отсутствию незалечённых ран, часто были лучше и быстрее, чем те, кого они заменяли. «Батальон Чёрной Вдовы» становился лучше и лучше, когда он принял в ряды солдат, которых Джейми Вульф использовал для воссоздания полков «Альфа», «Гамма» и «Эпсилон» в 3037, 3039 и 3042 годах соответственно.

«Чёрные Вдовы» имели две свободные недели в году плюс небольшое количество праздников. В течении этого времени другие командиры внутри «Драгун» пытались убедить МехВоинов покинуть свои полки, и те, кто устал от жизни в холодных пустынях Аурича, уходили. Другие, особенно некоторые старослужащие МехВоины из «Батальона Чёрной Вдовы», покидали подразделение, чтобы стать инструкторами и обзавестись своими собственными семьями. По каждому МехВоину, покинувшему «Чёрных Вдов», принималось тяжёлое решение.

Поразительно, но Наташа Керенская не выражала недовольства по поводу своих МехВоинов, принявших решение об уходе. Обнаруживая ту сторону своей личности, о которой даже подозревать могли очень некоторые, Наташа получала большое наслаждение от результата, показанного её воинами. Она свирепела от идеи быть названной Бабушкой или Тётей. В ряде случаев, когда ребёнок заканчивал обучение и был выбран в ряды «Батальона Чёрной Вдовы», Наташа записывала головидео для его родителей, которых она хорошо знала, благодаря их за воспитание такого прекрасного воина.

За всё время существования подготовительного батальона Чёрной Вдовы МакКензи Вульф и Джонни Клавелл оставались с подразделением. Это обеспечило непрерывность командования, которое объединило подразделение вместе. Стажёры быстро учились отличать «Волчьих Пауков» от «Собственности Чёрной Вдовы» или «Тарантулов». Они пытались изменить свою тактику, чтобы смело встретить любую угрозу от каждой из этих рот. За свои несколько лет существования батальон и по частям, и в целом стал легендарным.

## ПРИЗРАК РОЖДЕСТВЕНСКОГО БУДУЩЕГО

Во время Войны 3039 года некоторые личности из числа мариковского высшего командования спорили о том, получают ли они преимущество от ранней оккупации вместе с Синдикатом дэвионовских территорий, начав ответную атаку в терранском коридоре. Ко времени принятия решения жаркая война постепенно стихла, но мариковские стратеги приняли решение отдать такой приказ. Они послали 18-й Мариковский милицейский с Коннаута (Connought) для атаки Холла (Hall).

Несмотря на то, что они знали, что Холл защищает не так уж и много милиции, это не было хорошим движением. 12 декабря 18-й милицейский высадился и без боя захватил планету. Будучи проникательным человеком, полковник Джером Мерц выпустил деликатное обращение в оккупационных зонах и объявил, что свобода Холлу была «рождественским подарком народу от Лиги Свободных Миров».

Между дэвионовскими и мариковскими официальными лицами возникли жаркие споры, а Мерц получал удовольствие от жалоб. Ганс Дэвион торжественно заявил, «Новый Год может начаться и с задницей Марика на троне Холла, но до апреля мы сделаем из него посмешище». Мерц, уверенный в том, что Ганс Дэвион отправился вместе с экспедиционными силами, расслабился и спокойно готовился встречать праздники.

Поэтому 24 декабря мариковские солдаты наслаждались ранними рождественскими праздниками. В связи с тем, что они держали минимальное количество сил для наблюдения за перемещениями в пространстве, им приходилось очень трудно, хотя большая часть специалистов-профессионалов пристально наблюдала за обзорами экранами воздушного пространства после двух напитков рождественского кануна.

Это случилось вечером, когда батальон (подготовительный) Чёрной Вдовы ударил по Будесбургу. Будесбург был третьим по величине городом на планете и защищался 3-м батальоном 18-го Мариковского милицейского. Батальон парадом шёл через город, когда Вдова со своими солдатами высадились в районе Дрезденских высот города. Аэрокосмические копы сделали два захода на парад, поливая его огнём. Наташа дала понять 3-му батальону, что сопротивление означает смерть.

3-й Батальон, который имел незаряжённые установки РДД и РБД из причин безопасности, сложил оружие (они сперва добились обещания подвергнуться репатриации или остаться в Будесбурге, по выбору). Наташа быстро согласилась, а затем попыталась установить местонахождение полковника Мерца.

Она нашла его на вечеринке в Равенскрале, столице. По большому экрану визифона она информировала его, что у неё есть подарок для него. «У меня есть ваш 3-й батальон, весь в одном месте. Но у меня нет времени, чтобы упаковать его в праздничную обёртку. Скажу вам вот что. Вы защищайтесь всеми своими силами, и если вы одержите победу, то вы получите свой батальон и планету. Если я одержу победу, то получу планету и всё, что осталось от вашего жалкого подразделения».

Мерц согласился сражаться с Наташей за контроль над миром, но, делая так, он совершил пару ошибок. Во-первых, он позволил ей выбрать поле боя: холмистый Штейнхольдский округ югу от Равенскрала. Во-вторых, он доверился сообщению из SAFE, которое гласило, что Наташа Керенская командует батальоном. Это вынудило Мерца выбрать стратегию, которая должна была быть эффективной против обычного батальона, уступающего численно вдвое.

Мерц собрал 1-й и 2-й батальоны вместе в колонну, с промежутком между ними в 2 гв. Когда они двинулись на позиции Наташи, она выдвинулась вперёд, как Мерц и ожидал. Мерц позволил ей разделить 1-й батальон, а затем усилил нажим 1-м батальоном на фланги «Вдов». Он надеялся, что Наташа вступит в столкновение с его 1-м батальоном, в то время как 2-й батальон форсирует Т и уничтожит наёмников.

То, что он получил, было не тем, что он ожидал.

«Чёрные Вдовы» продолжали давление вдоль своей линии марша, набрав скорость и закрыв брешь с 2-м батальоном раньше, чем ожидали Мерц и командир 2-го батальона. «Вдовы» прошли через 2-й батальон с такой же лёгкостью, с какой прошли через 1-й, но в этот раз 2-й батальон оказал им гораздо лучшее сопротивление. Пройдя через 2-й батальон, «Батальон Чёрной Вдовы» совершил поворот на 90 градусов, оказавшись на ряде холмов, господствующих над полем боя.

До того, как 2-й батальон развернул свои силы для достаточного противостояния, с разрушительным эффектом появилась воздушная поддержка «Вдов». Их бомбардировки уничтожили небольшую воздушную поддержку мариковских сил, сражавшихся с ними, поэтому истребители Наташи господствовали в воздухе. Когда 1-й батальон достиг места сражения, то обнаружил 2-й батальон в беспорядке, деморализованным и сломленным.

Мерц бросил своё подразделение вперёд на «Вдов», но он дорого заплатил за тот небольшой успех, который он одержал. «Вдовы» атаковали и сражались достаточно долго, чтобы Мерц начал концентрировать свои силы на тяжёлом участке своих позиций, затем они исчезали, чтобы атаковать где-нибудь в другом месте. Мало помалу «Чёрные Вдовы» сократили силы Мерца до двух рот, и командир капитулировал.

Те немногие военные аналитики, изучавшие это сражение, сделали вывод, что победа больше зависела от репутации Наташи Керенской, чем от особенности организации подразделения. Подобно тем, кто решил, что учения «Галахад» были в основном просто диверсиями, эти аналитики не увидели бросающегося в глаза принципа формирования в Кластеры, Звёзды и Тринарии.

# ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БАТАЛЬОН

---

*<Здесь должен был быть список подготовительного батальона Чёрной Вдовы, но в оригинале стр.21 была отсканирована 2 раза. – Прим.перев.>*



# ПО ТУ СТОРОНУ ГОР

## СТАЛЬНАЯ ГАДЮКА-4

КОМУ: полковнику Джейми Вульффу  
ОТ КОГО: Звёздного Полковника  
Наташи Керенской  
ТЕМА: Обучающая миссия,  
6 мая 3042 года

Мы только что завершили подготовку роты Аббемейера, полк «Эпсилон».

Мы использовали процедуру №4 Стальных Гадюк с любимой тактикой Хана Монро «удар и отход». Он хорошо отреагировал, спокойно встречая наши атаки, вместо того, чтобы отступить во время продолжительных боёв. Его фатальной ошибкой стала неудача в правильной разведке наших позиций, что дало нам возможность ввести его в заблуждение относительно наших реальных сил.

После двух дней лёгких стычек, в которых рота Аббемейера смогла уничтожить два наших Меха и повредить ещё три (потеряв только один собственный Мех), он ввёл в бой большую часть своих сил против того, что он считал нашими основными силами. События показали его ошибку, когда Мехи копий Кавалли и Стокса обошли его сзади и открыли массивный огонь по его замыкающим копыям. Аббемейер отреагировал слишком резко, развернув свои передовые части для встречи нашей атаки, позволив копыю МакКензи выдвинуться вперёд и уничтожить командное копыё Аббемейера.

В результате тактическая ситуация для Аббемейера оказалась полностью несостоятельной, и он был вынужден сдаться. Согласно финальному подсчёту, 6 Мехов Аббемейера были уничтожены, 4 повреждены (включая командный Мех Аббемейера), против только 7 наших собственных Мехов, повреждённых или уничтоженных. Наши МехВоины хорошо показали себя, столкнувшись с тактикой Кланов, но их завершение было слишком невыразительным. Эти недостатки должны быть исправлены, прежде чем «Драгуны» смогут надеяться конкурировать с Кланами в предстоящем конфликте.

Несмотря на это, Аббемейер сражался мастерски и умно, а полученный опыт в сражении с нами должен сделать из него прекрасного командира в полку «Эпсилон». Его рота также улучшилась, и мы можем только пожелать им удачной карьеры в качестве МехВоинов «Драгун».

С глубоким уважением,  
Наташа Керенская.

P.S. Я не знаю, сколько времени у вас осталось, Джейми. Я предлагаю вам как можно лучше использовать то, что вы имеете.

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Для этого сценария используйте экспертные правила **BattleTech (BattleTech Compendium)**. Игроки располагают любые мапшиты до тех пор, пока четыре из них не образуют квадрат. Один игрок размещает первый мапшит, затем другой игрок размещает второй мапшит вдоль любого края первой карты. Первый игрок выбирает третий мапшит, который он размещает как третью часть в квадрате, а затем атакующий игрок выбирает четвёртый мапшит, который завершает квадрат.

### АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – тренировочное подразделение «Драгун» размером с роту. Сначала один игрок выбирает в качестве атакующих сил до шести из следующих подразделений. Из выбранных не более чем четыре подразделения могут быть копыями Мехов. По выбору, игрок может создать подразделение Мехов (в этом случае игрок, который будет атакующим, ещё не определяется; см. Защищающийся).

#### Лёгкое копыё А

*Stinger*  
*Flea*  
*Firefly*  
*Falcon*

#### Лёгкое копыё В

*Wolfhound*  
*Hornet*  
*Flea*  
*Locust*

#### Среднее копыё

*Crusader*  
*Hoplite*  
*Wolverine*  
*Shadow Hawk*

#### Тяжёлое копыё

*Marauder*  
*Warhammer*  
*Shogun*  
*Thunderbolt*

#### Штурмовое копыё

*Marauder II*  
*Imp*  
*Shogun*  
*Annihilator*

#### Копыё огневой поддержки

*Archer*  
*Archer*  
*Hoplite*  
*Dervish*

#### Пехотная рота

2 взвода механизированной пехоты (лазеры)  
2 взвода механизированной пехоты (пулемёты)

#### Транспортное копыё

4 гусеничных транспорта *Blackwell Badger*

#### Бронированное копыё А

4 средних ховертанка *Plainsman*

#### Бронированное копыё В

4 ховертанка *Blackwell Bandit*

#### Качество подразделений

После того, как первый игрок выбрал атакующие силы, он делает бросок 1D6 для определения уровней Навыков каждого МехВоина. Командиры рот могут добавить +2 к своему собственному броску; командиры копий могут добавить +1.

|     |                                       |
|-----|---------------------------------------|
| 1-3 | Новичок (Стрельба 5, Пилотирование 6) |
| 4-5 | Регуляр (Стрельба 4, Пилотирование 5) |
| 6-7 | Ветеран (Стрельба 2, Пилотирование 3) |
| 8   | Элита (Стрельба 1, Пилотирование 2)   |

#### Развёртывание

См. Специальные правила

## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии используются необязательные правила **Торгов** и **Клановской тактики** (см. **Штурм Саталице**, с.28). Клановское войско для торгов – это весь тренировочный батальон Керенской, и первую ставку предлагает игрок, который не выбрал атакующую силу.

### Развёртывание

См. **Специальные правила**

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Скрытые боевые единицы

Оба войска устанавливаются на скрытых позициях. Сначала защищающийся выбирает два смежных мапшита. Его войска могут быть развёрнуты на одном или на обоих мапшитах, по своему усмотрению, их позиции записываются на листе бумаги. Затем атакующий устанавливает свои войска на скрытых позициях на одном или на обоих оставшихся мапшитах.

Позиция скрытых боевых единиц раскрывается, если она движется, если она стреляет или если рядом с ним движется вражеская боевая единица (см. **Ограниченные разведанные** в экспертных правилах **BattleTech** или **Скрытые боевые единицы** в **BattleTech Compendium**).

Затем защищающийся берёт пустую фишку или другой маркер и кладёт его в любой гекс. Это обозначает гекс – цель для атакующего; будет он использоваться или нет, определяет условие победы атакующего. В любом случае он кладётся на поле по усмотрению защищающегося.

### Различное вооружение

«Драгуны» начали экспериментировать с вновь раскрытыми технологиями Звёздной Лиги с целью приучить своих МехВоинов к клановскому вооружению. Игроку могут экспериментировать и использовать на Мехах подготовительного батальона Чёрной Вдовы технологии Внутренней Сферы, описанные в **Техническом Описании: 3050 год** (или **The BattleTech Compendium**).

### Учебное вооружение

Это сражение происходит с использованием маломощного учебного вооружения, не наносящего действительных повреждений. МехВоины могут быть ранены только в случае падения, а все БэтлМехи временно оборудованы для имитации эффектов и симуляции повреждений пилотов.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий случайно выбирает свои цели. В начале игры он делает бросок 1D6 и сравнивает результат со следующими значениями:

**(1) Уничтожить Мехи.** Атакующий одерживает победу, если к концу 8 Хода уничтожит половину или более Мехов защищающегося.

**(2) Прорыв.** Атакующий одерживает победу, если к концу 8 Хода выведет половину своих Мехов через любой край мапшита, который содержит гекс-цель.

**(3) Захватить и удержать.** Атакующий одержит победу, если захватит гекс-цель и удержит её в течении последующих ходов, число которых определяется броском 1D6 (бросьте кубик для определения длины этого периода в ход, когда атакующий захватывает гекс-цель). Если защищающийся перезахватывает этот гекс в течении этого периода, атакующий проигрывает.

**(4) Эскорт.** Один из Мехов атакующего (по его выбору) перевозит чрезвычайно ценную персону или груз. Для победы он должен вывести Мех через любой край мапшита, который содержит гекс-цель.

**(5) Обнаружить объект.** Атакующий должен переместить свой Мех в гекс-цель, задержавшись в нём на один ход (он может продолжать стрелять), а затем выйти к концу 8 Хода через любой край одного из мапшитов, являющегося местом его начального развёртывания.

**(6) Выбор атакующего.** Атакующий может сам выбрать себе цель.

Затем защищающийся делает бросок 1D6. При результате, равном 1, атакующий должен раскрыть свою цель.

«Двигайтесь на ту сторону гор» была одной из самых пугающих и волнующих фраз, которую честолюбивые Драгуны могли услышать в период с 3037 по 3050 годы. Вооружённые маломощным вооружением, молодые Драгуны отправлялись сражаться с подготовительным батальоном Керенской сразу же после выпуска и назначения.

Путешествие к пустынной горной местности, занятой подготовительным батальоном Чёрной Вдовы, было более чем просто принятием в ряды «Волчих Драгун». Это было первым опытом молодых МехВоинов с тактикой Кланов, предназначенным для оценки их потенциальных лидерских качеств в конфликте, который – как знали и Наташа Керенская, и Джейми Вульф, – наступит.

Прекрасно осведомлённая о различных и разнообразных стилях сражения Кланов, Керенская беспощадно тренировала своё подразделение, превратив его, пожалуй, в лучшее подготовленное отдельное подразделение во Внутренней Сфере. Другие «Драгуны» и боялись «Вдов», и завидовали им, и когда тренировочное подразделение прибывало к их пустынным владениям, результат был почти неизменным: тяжелейшее сражение, напряжённая борьба против решительного, почти неизвестного противника.

Когда Кланы хлынули через границу Внутренней Сферы, в вихре разрушений и завоеваний, «Драгуны» достигли и превзошли свой предыдущий уровень опыта, став одним из нескольких подразделений Наследных государств, которые могли противостоять захватчикам.

Служба Керенской инструктором среди «Драгун» была достаточно длительной, когда в январе 3052 года они встали плечо к плечу со своими старыми врагами – Синдикатом Драконов, сражаясь за выживание Дома Куриты и – с этим – за существование Внутренней Сферы.

# 13-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ, 3051 г.

Возвращение Кланов в Наследные государства было для Наташи Керенской и кошмаром, и сбывшейся мечтой. Кошмар начался с пропавшим Феланом Келлом. Сын Моргана Келла и Саломеи Вард, юноша во время множества опасных столкновений, в которых принимали участие «Гончие Келла», оставался на Аутриче вместе с другими иждивенцами из этого наёмного подразделения. Причиной, по которой Вульф позволил Моргану Келлу держать своего сына и внуков на планете, заключалась в нападениях, которые Романо Ляо совершала на его собственную семью и на Даниэла Алларда. Романа считала обих мужчин ответственными за падение своего отца (хотя единственным грехом Дэна было то, что он приходится братом Джастину Алларду, а единственный грех Моргана заключался в том, что он знал Дэна). Аутрич был более безопасен от нападений агентов Ляо, чем домашний мир «Гончих Келла».

За то время, что Фелан провёл на Аутриче, Наташа проявила интерес к его воспитанию. Её влияние должно было исправить общие недостатки Фелана Келла, такие, как недостаток уважения к власти и его бесспорную раздражительность. С другой стороны, её самоуверенность, несомненно, управляла готовностью Фелана совершать действия, даже когда эти действия не были необходимы в дальнейшем. По слухам, когда Фелана исключили из Найджелринга за нарушение правил благородного поведения, он подготовила ему место в «Батальоне Чёрной Вдовы».

Его потеря во время ранних разведывательных действиях Кланов вызвала у Наташи противоречивые чувства. Она знала, что Фелан соответствовал уровню клановских МехВоинов, который она знала по своей молодости. Те же чувства он испытывала и к другим мужчинам и женщинам, которых он тренировала в течении 15 лет, но потеря Фелана могла означать то, что войны Кланов стали намного более лучшими. Смерть Фелана Келла заставила её мучаться вопросом о способности Внутренней Сферы отразить вторжение Кланов.

Джейми Вульф ознакомил её с самой большой проблемой для Внутренней Сферы. Без той организации, которая применялась в Кланах, Внутренняя Сфера даже не могла начать подготовку к защите. Но, как заметила Наташа, начало совместной работы Дома Дэвиона и Дома Куриты было «подобно попытке убеждения ночи и дня взойти в одно и то же время».

Джейми, с помощью Наташи, начал опасный путь. В апреле 3050 года, когда вдоль внешних границ Синдиката

Драконов, Расалхага и Федеративного Содружества наычались атаки Кланов, Вульф отозвал все пять полков «Драгун». С мая по октябрь полки занимались тренировками, были перетасованы и отремонтированы. Разведывательная группа собрала всю информацию, которую смогла получить относительно Кланов, предоставив точную и пугающую картину мощи и духа клановского вторжения.

С действиями, которые имели место на Радштадте 31 октября 3050 года, стало ясно, что характер войны радикально изменился для Внутренней Сферы и Наташи Керенской. В этот день пилот, сопровождающая спасающееся бегством правительство Расалхага, направила свой истребитель *Шилона* в мостик военного корабля Клана. Результатом её жертвы стала гибель ильХана – почти мифического военного лидера Кланов. Лишившись своего лидера, Кланы немедленно остановили свои нападения и закрепились на тех мирах, которые уже смогли захватить.

Кланы также выпустили призыв всем обладателям Родовых Имен Кланов вернуться на свои домашние миры для подготовки к выбору нового ильХана. Как только Наташа Керенская получила это сообщение, то сразу же стала готовиться к отбытию. Джейми Вульф попытался остановить её, но те, кто был свидетелем этого, говорили, что это было больше похоже на тёплые слова прощания, чем на какую-либо серьёзную попытку заставить Наташу изменить решение. Зная репутацию Наташи как не терпящую никаких возражений, Вульф понимал, что ничто не сможет изменить её решение.

10 января 3051 года Наташа связалась с шаттлом *Матёрый Волк* Клана Волка, находящегося на орбите возле Расалхага. Там Наташа узнала о том, что Фелан Келл не был убит, а был этим Кланом захвачен в плен. В церемонии принятия Наташа стала одним из трёх его поручителей.

Наташа узнала, что Кланы не так сильно изменились с того времени, как она покинула Клан для участия в разведывательной миссии в Наследных государствах. Воспитательная программа продолжила производство все лучших и лучших воинов, одна из которых была и её внучка Ранна.

По своему прибытию Наташа быстро заняла место командира в 13-м Волчьем Гвардейском. Мало что известно об этом подразделении, хотя так же мало известно и об общей организации Кланов.



# СПИСОК 13-го ВОЛЧЬЕГО ГВАРДЕЙСКОГО

## СПИСОК КЛАСТЕРА

### КОМАНДНАЯ ЗВЕЗДА ВДОВЫ

Полковник Хан Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0), *Daishi*  
Звёздный командир Пелано (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Mad Cat C*  
МехВоин Аарон Кармайкл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat B*  
МехВоин Карла Сандерс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ferris*  
МехВоин Жозефина Уалл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Koshi*

### ТРИНАРИЙ «АЛЬФА»

#### Штурмовая Звезда «Альфа»

Звёздный Капитан Самис (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Кальтрон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Masakari*  
МехВоин Донли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Ралмер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
МехВоин Ала (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

#### Боевая Звезда «Альфа»

Звёздный Командир Марко Холл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*  
МехВоин Зомол (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*  
МехВоин Фоли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken*  
МехВоин Сандал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Танер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

#### Ударная Звезда «Альфа»

Звёздный Командир Фелан Вульф (Стрельба 1, Пилотирование 1), *Wolfhound\**  
МехВоин Эмо (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulture A*  
МехВоин Аскалон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Koshi*  
МехВоин Мортим (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma A*  
МехВоин Канадро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

### ТРИНАРИЙ «БРАВО»

#### Штурмовая Звезда «Браво»

Звёздный Капитан Ранна (Стрельба 1, Пилотирование 0), *Masakari*  
МехВоин Руник (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Gladiator*  
МехВоин Валистер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Гроннигал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Loki A*  
МехВоин Листан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

#### Боевая Звезда «Браво»

Звёздный Командир Доритт (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*  
МехВоин Сангивар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dragonfly A*  
МехВоин Мистал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
МехВоин Дренника (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma*  
МехВоин Жилот (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

#### Ударная Звезда «Браво»

Звёздный Командир Скола (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ferris*  
МехВоин Бескир (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Нарха (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*  
МехВоин Фелисана (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dasher*  
МехВоин Дрога (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*

### ТРИНАРИЙ «ЧАРЛИ»

#### Штурмовая Звезда «Чарли»

Звёздный Капитан Найджел Уоллес (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Thor*  
МехВоин Волакс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat B*  
МехВоин Тимит (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Man O'War*  
МехВоин Далес (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Loki*  
МехВоин Регарро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Daishi*

#### Боевая Звезда «Чарли»

Звёздный Командир Диркон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Донемар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture*  
МехВоин Яллас (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Вэл (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Трухело (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

#### Ударная Звезда «Чарли»

Звёздный Командир Реннер (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Ryoken B*  
МехВоин Зэнс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Uller*  
МехВоин Бирнак (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Толла (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Thor A*  
МехВоин Дессомейер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Dasher A*

### ТРИНАРИЙ «ДЕЛЬТА»

#### Командная Звезда Элементалов

Элементал Звёздный Капитан Олин Дубчек, 4 Элементала  
Командир Точки Вом, 4 элементала  
Командир Точки Геннима, 4 элементала  
Командир Точки Забордо, 4 элементала  
Командир Точки Треллик, 4 элементала

#### Звезда Элементалов №1

Элементал Звёздный Командир Мазил, 4 Элементала  
Командир Точки Голим, 4 Элементала  
Командир Точки Томерсин, 4 Элементала  
Командир Точки Инам, 4 Элементала  
Командир Точки Сонигар, 4 Элементала

#### Звезда Элементалов №2

Элементал Звёздный Командир Реффлин, 4 Элементала  
Командир Точки Гаррик, 4 Элементала  
Командир Точки Намо, 4 Элементала  
Командир Точки Потца, 4 Элементала  
Командир Точки Драхами, 4 Элементала

# ШТУРМ САТАЛИЦЕ

Битва за Саталице была, вероятно, последним вздохом разорванной Свободной Расалхагской республики. В своей краткой, бурной истории это небольшое государство выдержало вторжение, интриги и внутренний раскол, но никто не сомневался, что поминальная песня по СРР должна быть сыграна знаменитой «Чёрной Вдовой» и лично Наташей Керенской.

В ноябре 3050 года осталось только несколько островков защиты для обороны республики. Со стратегией Кланов, заключающейся в прямом штурме сильно укрепленных планет, большинство были уверены в падении Саталице. Удерживаемый остатками нескольких полков, сформированных под знамёнами старых 3-го Драконьего и 3-го Гусарского, Саталице находился под общим командованием *оверсте* Хьялмера Ольсена.

Ольсен был назначен принцем Рагнаром Магнуссоном, наследником трона Расалхага. После того, как Гинзбург пал перед единственным клановским воином, старый принц Хаакон приказал своему сыну сопротивляться вторжению до последнего. Рагнар, только что закончивший обучение у «Волчих Драгун» на Аутриче, был перемещён на Саталице, где он заявил свои права *каптана* Расалхага на командование *бесаттнингом* (ротой) БэтлМехов. Ольсен не хотел позволять наследнику рисковать своей жизнью в бою, но, в конце концов, согласился, и назначил Рагнара в отдельное ветеранское подразделение, с инструкциями поспешить и задержать Волков где только возможно.

Именно Хан Наташа Керенская связалась с *оверсте* Ольсеном и пожелала узнать, какие силы защищают Саталице. Хорошо знакомый с клановской тактикой ещё со времени начала бедствий, Ольсен ответил правдиво, зная, что гордость и честь Керенской потребуют от неё атаки минимальными силами, что даст защитникам маленький шанс в бою.

Молодой Магнуссон знал, что его королевство, насчитывающее всего 20 лет с момента основания, было завоевано также быстро, как и было основано. Сидя рядом со скрещенным в углу оружием на командном посту Ольсена, принц кипел от тихой ярости. Затем, когда шаттлы Волков снизились, он поднялся и занял место в своём *Ostsofe* с мрачным намерением уничтожить как можно больше клановцев, перед тем как сам погибнет от их залпов. Он почти достиг своей цели.

## ПРАВИЛА

Для всех оставшихся сценариев в этой книге используйте экспертные правила **BattleTech** и правила **Технического Описания: 3050 год** (или правила **BattleTech Compendium**).

Битва за Саталице была первым крупным столкновением для 13-го Волчьего Гвардейского под командованием Наташи Керенской. Следующие дополнительные правила помогают отразить и условия на Саталице, и уникальный клановский стиль ведения боевых действий.

## ПОГОДА

Игроки могут использовать следующую таблицу для симуляции суровой погоды на Саталице. В начале каждого сценария сделайте бросок 1D6 для определения условий, которые будут преобладать в игре.

| Бросок | Погода              | Эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2    | Лёгкий ветер/Ясно   | Нет эффекта                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 3      | Умеренный ветер     | -2 на попадание по таблице «Попавшие ракеты»; +2 – к числам попадания для РБД Streak.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 4      | Сильный ветер       | -4 на попадание к по таблице «Попавшие ракеты»; +4 – к числам попадания для РБД Streak; +1 ко всем броскам на попадание на длинной дистанции.                                                                                                                                                                                                                                    |
| 5      | Сильный ветер/Вьюга | -4 на попадание по таблице «Попавшие ракеты»; +4 – к числам попадания для РБД Streak; +2 ко всем броскам на попадание на длинной дистанции; +1 ко всем броскам на попадание на средней дистанции; прыгающие Мехи должны сделать бросок Пилотирования в момент приземления для предотвращения падения. Действие радиаторов на 50% более эффективно (округлять в меньшую сторону). |
| 6      | Буран               | Не позволяет вести ракетный огонь; +2 ко всем броскам на попадание на длинной дистанции; +1 ко всем броскам на попадание на средней и короткой дистанциях; прыгающие Мехи должны сделать бросок Пилотирования смодификатором -1 в момент приземления для предотвращения падения. Действие радиаторов на 50% более эффективно (округлять в меньшую сторону).                      |

## ТОРГИ

Соперничающие Кланы участвуют в процессе “торгов”, когда каждый пытается превзойти своего противника, взяв объект меньшими силами. Отдельные клановские командиры следуют подобному процессу, повышая свой статус и получая право внести свои гены в генный пул благодаря победе над противником меньшими силами.

Чтобы отразить это, игроки делают “ставки” за право игры 13-м Волчьим Гвардейским. В некоторых сценариях для Волков указаны два списка сил: стандартные силы, используемые в том случае, если игрок не желает делать ставку, и силы торгов. В случае, когда отсутствует список сил торгов, это значит, что правила торгов не применяются.

Игроки делают бросок кубика для определения, кто будет начинать торги (выбросивший большее значение делает ставку первым). Используя силы торгов как начальный объём сил, первый игрок может изменить любое количество Мехов и Элементалов. Затем он позволяет другому игроку сделать ставку, уменьшающую численность клановских сил. Когда один из игроков откажется уменьшить силы торгов на какое-либо значение, его противник выигрывает право играть 13-м Волчьим Гвардейским. Именно такие уменьшенные силы торгов затем используются для начала игры.

Игроки могут игнорировать указанные силы торгов, и вместо этого использовать весь этот Кластер (за исключением аэрокосмических сил), обеспечив большее разнообразие начальных сил.

## ВАРИАНТЫ ОМНИМЕХОВ

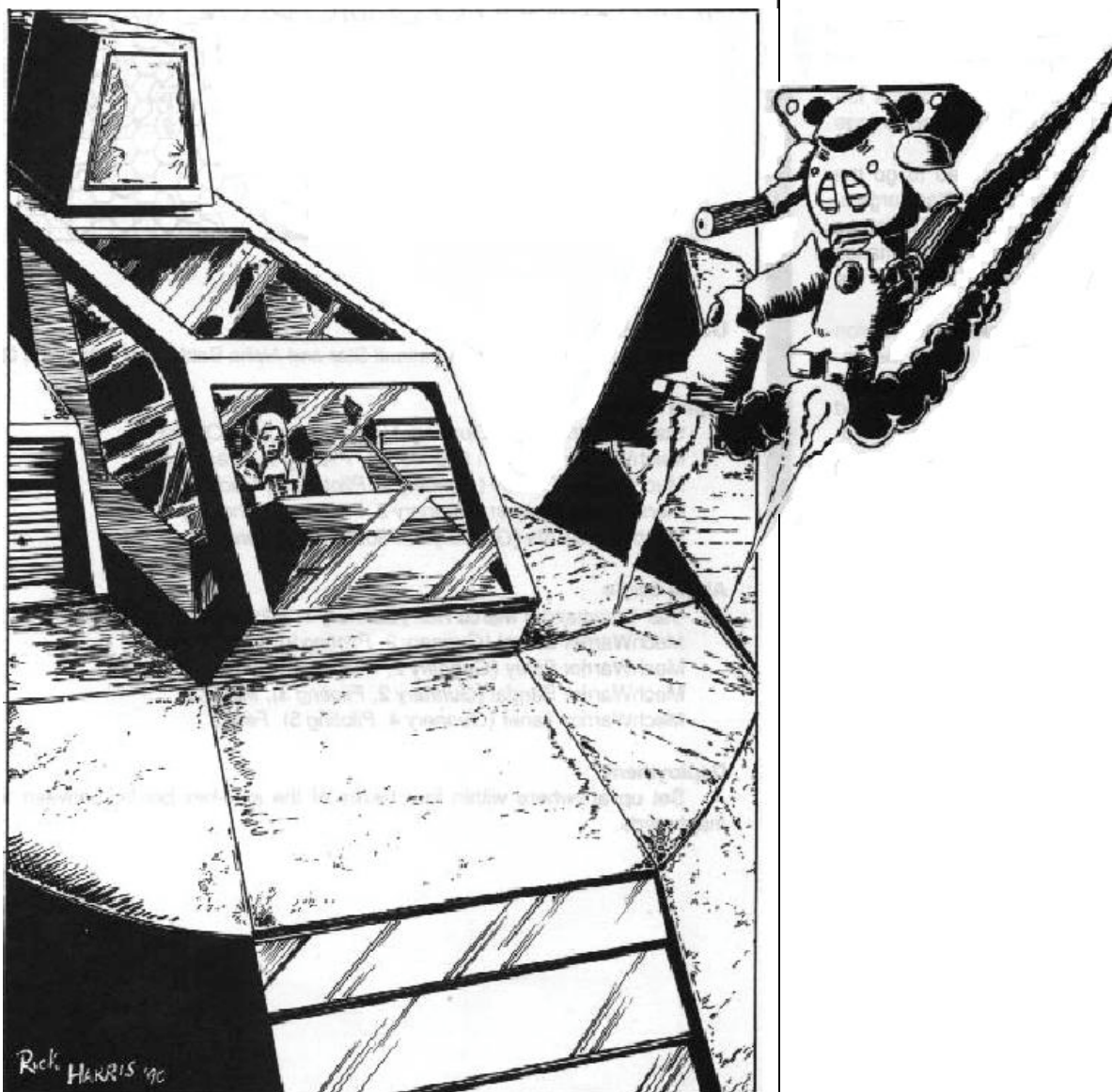
В списке 13-го Волчьего Гвардейского каждый ОмниМех имеет рядом букву. Это – вариант, предпочитаемый МехВоином, используемый в этом сценарии. Там, где в списке не указан вариант, предполагается, что используется стандартная конфигурация.

По обоюдному согласию, игроки в различных ситуациях могут экспериментировать с различными вариантами, используя различную конфигурацию, как они посчитают нужным.

## КЛАНОВСКАЯ ТАКТИКА

Будучи воинами, движимыми честью, Кланы презируют стандартную тактику Внутренней Сферы: концентрации огня на одной боевой единице, – предпочитая постоянно атаковать своего противника в бою один на один. Для отражения этого клановским войскам можно запретить атаковать вражескую цель более чем одним ОмниМехом.

Клановские воины также избегают ближнего боя, предпочитая вести огонь с дальней дистанции. Игроки могут отразить это, запретив клановским БэтлМехам проводить физические атаки. Тем не менее, клановские БэтлМехи, которые подверглись физическим атакам, могут провести ответную атаку против нападавшего, но только с помощью удара рукой, пинка, толчка и удара дубиной.



# ПРОТИВ СТАИ

## ДОНЕСЕНИЕ КООРДИНАТОРУ

КОМУ: Координатору Такаси Курите  
ОТ КОГО: *тай-и* Хото Якамура, СВБ

Досточтимый координатор!

Действия Клана на Саталице начались 21 ноября 3051 года, когда части подразделения, предварительно идентифицированного как 13-й Волчий Гвардейский, начали движение с места высадки к крупнейшим населённым пунктам. Противодействие им осуществляли остатки 3-го Драконьего и 3-го Гусарского Расалхага. 26 ноября сопротивление СРР, казалось, приостановило продвижение Клана на несколько часов, но на следующий день преимущество Республики было потеряно.

Саталице, казалось, было предназначено идти тем же путём, что и другим целям Кланов: несмотря на сильное сопротивление, силы СРР, казалось, были обречены на уничтожение. Что сделало Саталице уникальным, так это личности воюющих.

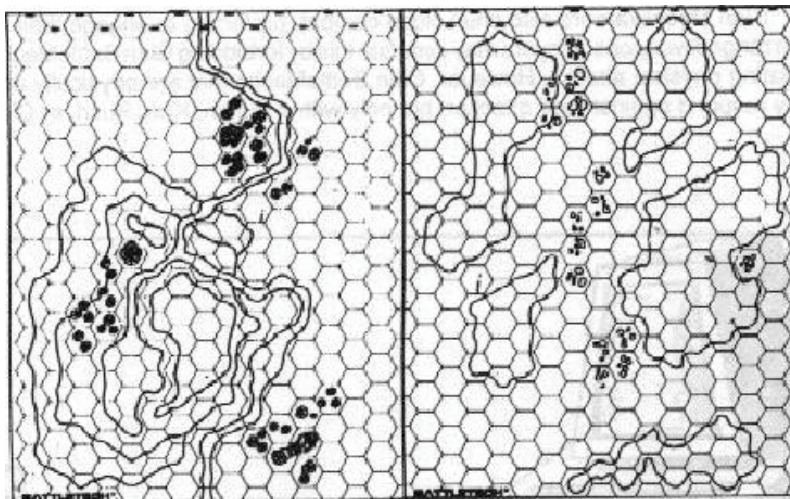
Выборный принц Хаакон Магнуссон отправил сюда своего сына Рагнара для присоединения к защитникам. Принц Рагнар на данный момент командует небольшим подразделением на Саталице, и, кажется, вызвал у Волков определённый страх. Если это является результатом подготовки, полученной на Аутриче под наблюдением «Драгун», то, может быть, для Внутренней Сферы есть надежда.

Наиболее примечательным, конечно, является факт того, что на Саталице Волки находились под командованием Наташи Керенской, которая, несомненно, достигла высокого положения в иерархии Клана Волка. Будучи одним из самых старых и сильных врагов Синдиката, она, кажется, полностью связала свою судьбу с оккупантами.

Какое будущее ожидает Волков и, в частности, Керенскую, не ясно, но, возможно, мы сможем что-нибудь узнать о её планах от действий 13-го Волчьего Гвардейского на Саталице.

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано. Речные гексы считаются Чистыми.



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – это штурмовая Звезда «Альфа» и боевая Звезда «Альфа», 13-й Волчий Гвардейский.

### Штурмовая Звезда «Альфа»

Звёздный Капитан Самис (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Кальтрон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Masakari*  
МехВоин Донли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Рамлер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
МехВоин Ала (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

### Боевая Звезда «Альфа»

Звёздный Командир Марко Холл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*  
МехВоин Зомол (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*  
МехВоин Фоли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken*  
МехВоин Сандал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Танер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferriis*

## Развёртывание

Устанавливаются в любом месте в пределах четырёх гексов от границы полугексов между двумя мапшитами.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – временная штурмовая рота №1 3-го Драконьего.

### Командное копьё

Каптен Свен Норберг (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Marauder*  
Сержант Янош Андруско (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Cyclops*  
Мэрилин Коппенхафер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Джеральд ДеФранк (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Thunderbolt*

### Штурмовое копьё №1

Лойтнант Клифтон Ландесбург (Стрельба 2, Пилотирование 3),  
*Atlas*  
Сержант Маршалл Гансел (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stalker*  
Вэнс Муноц (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Victor*  
Габриелла Солберг (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Goliath*

### Штурмовое копьё №2

Лойтнант Мона Вайдерхольц (Стрельба 2, Пилотирование 3),  
*BattleMaster*  
Сержант Орсон Шафф (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stalker*  
Шарлотт Андерсон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Zeus*  
Род Декстер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Awesome*

### Разведывательное копьё

Лойтнант Кен Рифкин (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Scorpion*  
Сержант Эмилио Ортез (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Phoenix*  
*Hawk*  
Джордж МакКомбер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Vulcan*  
Дениза Гибни (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Clint*

### Развёртывание

Два копия (по выбору атакующего) входят с северного края карты в начале Хода 1. Оставшиеся копия входят с южного края в начале Хода 2.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий получает по 2 победных очка за каждый уничтоженный клановский Мех. Защищающийся получает по 1 победному очку за каждый уничтоженный Мех атакующего. Сторона, набравшая к концу Хода 8 наибольшее количество победных очков, одерживает победу.

Если Клан будет использовать правила **Торгов** и, в частности, пехоту – Элементалов, атакующий получает по 1 победному очку за каждую уничтоженную Точку Элементалов.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Это сражение происходит при непогоде, со снегом и ветром, затрудняющим движение и прицеливание. Используйте дополнительные правила **Погоды**, но делайте бросок 1D6 перед началом каждого хода для определения текущих погодных условий.

## КЛАНОВСКОЕ ВОЙСКО ДЛЯ ТОРГОВ

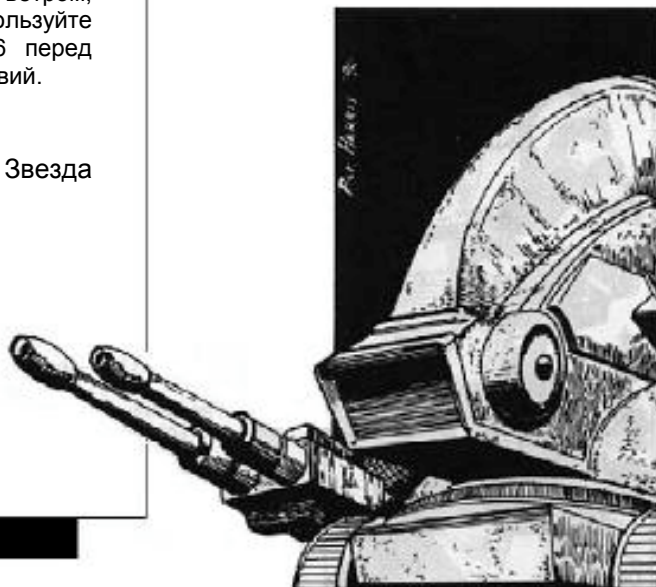
Тринарии «Альфа» и «Браво»; командная Звезда Элементалов «Дельта».

Более всего Саталице был похож терранскую область Исландия, место обширных вулканических долин и резких погодных изменений, с обжитыми местами потрясающей красоты. Экономически незначительный, Саталице, тем не менее, имел сильное оборонительное значение. В качестве места своей последней смертельной битвы Свободная Расалхагская республика выбрала именно эту суровую, изрезанную землю.

Силы Керенской приземлились без какого-либо инцидента. Помня о бедствиях на Туаткрессе и Стилтоне (Steelton), где поспешные действия защищающихся привели к тяжёлым поражениям, Ольсен позволил Волкам беспрепятственно приземлиться. Но так было до тех пор, пока Волки не двинулись со своей зоны высадки через ледовую пустыню Литенгравелинг, где они столкнулись с организованным сопротивлением.

Высоко в небе воздушные суда Гвардейцев вступили в столкновение с клановскими ОмниИстербителями, в то время как штурмовые копия атаковали передовые части Керенской. Ревущий ветер носил мокрый снег по полю боя, затрудняя работу ИК-детекторов, в то время как железо, содержащееся на поверхности Саталице, снизило эффективность магнитных сканеров. Эти два эффекта в совокупности позволили Мехам защитников приблизиться на эффективную дистанцию.

Битва, которая последовала после этого, была очень жестокой, но Драконы в конце концов были отброшены подошедшими клановскими подкреплениями. Хотя полученные Волками повреждения были лёгкими, результат был обнадеживающим, так как доказал, что Керенская не была неуязвимой.



# ПРИСЯГА РЫЦАРЯ

## МОЛОТ ТОРА

Лойтнант Германссон наблюдал, как движутся вдали вражеские Мехи. Клановское оружие ревело и вспыхивало вокруг него: но это было так далеко, что он получил только небольшие повреждения, и его *Stalker* был ещё полностью функционален.

Неожиданно в его голове вспыхнула клятва, которую он давал в Радштадтской академии. Он вспомнил, как в первый раз гордо произнёс её, его слова громом прокатились по величественной громаде *Риддаресале* академии, или *Рыцарском Зале*.

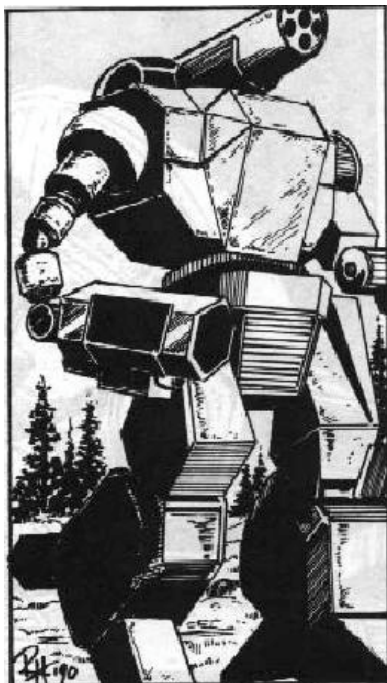
- Бейте наших врагов, подобно Молоту Тора, подобно Молнии Одина... без колебаний, без капитуляции... Да здравствует Расалхаг!

Они называли её Присягой Рыцаря. Германссон сумел удержаться от того, чтобы дотронуться до радштадтского шрама, который тянулся от виска до подбородка. Сейчас это было неважно.

Что было важно сейчас, так это вражеский *Fenris*, удерживаемый его компьютером прицеливания. Два больших и четыре малых лазера выстрелили, последовав за роем ракет ближнего действия. *Fenris* закачался, его броня клочьями посыпалась с корпуса и рук.

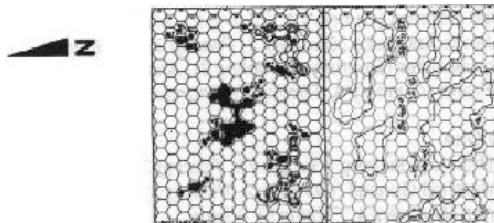
Германссон не смог удержаться. Он переключился на внешние динамики:

- Фенрис, сын Локи! - закричал он. - Почувствуй Молот Тора!



## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано.



### ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – штурмовая Звезда «Чарли» и боевая Звезда «Чарли» из 13-го Волчьего Гвардейского.

#### Штурмовая Звезда «Чарли»

Звёздный капитан Найджел Уоллес (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Thor*  
МехВоин Волакс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat B*  
МехВоин Тимит (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Man O'War*  
МехВоин Далис (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Loki*  
МехВоин Регарро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Daishi*

#### Боевая Звезда «Чарли»

Звёздный командир Диркон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Донемар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture*  
МехВоин Яллас (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Вэл (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Трухело (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Fenris*

### Развёртывание

Установитесь в любом месте на южной карте. Расположите пустую фишку на южной карте в любом месте, которая будет обозначать цель атакующего. Будет использоваться эта фишка или нет, зависит от того, какие условия победы будут выбраны случайным образом.

### АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – рота Боделла из 3-го Гусарского.

#### Командное копьё

Капитан Шон Боделл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Лойтнант Грант Рогуэй (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Warhammer*  
Бойд Хьюз (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ostscout*  
Рейна Торгалсдоттир (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Phoenix Hawk*

#### Штурмовое копьё

Лойтнант Йон Германссон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Stalker*  
Сержант Уэсфорд Гордон (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Awesome*  
Лиза Уэбб (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Warhammer*  
Роберт Мюир (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Atlas*

#### Копьё огневой поддержки

Лойтнант Джереми Гешвальд (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Сержант Чарльз Саттер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Grasshopper*  
Мария Хименец (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Thunderbolt*  
Рональд Бернат (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Crusader*

**Разведывательное копье**

Лейтенант Дэвид Хиггз (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Commando*  
 Сержант Диана Энглунд (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Locust*  
 Даниэль Сальвино (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Stinger*  
 Ахмед Махор (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Spider*

**Развёртывание**

Входят с северного края карты в начале Хода 1.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

Условия победы Боделла определяются тайно в случайном порядке. В начале игры атакующий делает один бросок и сверяется с нижеследующими значениями.

**(1) Разведка.** Атакующий тайно делает бросок 1D6. Результат броска равняется числу последующих ходов, которые каждый Мех разведывательного копья атакующего должен провести на южной карте. По окончании этого периода атакующий должен вывести своих выживших разведывательных Мехов через северный край карты. Победа определяется количеством Мехов, которые были выведены атакующим.

| Количество выведенных | Результат                           |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 4                     | Убедительная победа атакующего      |
| 3                     | Неубедительная победа атакующего    |
| 2                     | Ничья                               |
| 1                     | Неубедительная победа защищающегося |
| 0                     | Убедительная победа защищающегося   |

**(2) Захватить и удержать.** Атакующий одерживает победу, если захватывает гекс с фишкой и удерживает его в течении ходов, определённых броском 1D6 (бросок кубика определяет число ходов, которые атакующий должен удерживать гекс). Если клановский игрок заново захватывает гекс с фишкой до того, как закончится этот период, то атакующий проигрывает.

**(3) Ложная атака.** Атака, предназначенная для того, чтобы оттянуть клановские войска от более мощного удара в другом месте. В какой-то момент игры атакующий должен информировать защищающегося, что это ложная атака. Клановский игрок затем должен вывести как можно больше Мехов через южный край карты. Атакующий получает общую сумму победных очков, из которых вычитает количество вражеских Мехов, вышедших с карты к концу Хода 8.

| В конце Хода 8 победа определяется как указано: |                                     |                                          |    |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------|----|
| ПО                                              | Результат                           | Список победных очков<br>Ход обнаружения | ПО |
| 16+                                             | Убедительная победа атакующего      | 1-2                                      | 20 |
| 12-16                                           | Неубедительная победа атакующего    | 3                                        | 18 |
| 11                                              | Ничья                               | 4                                        | 16 |
| 6-10                                            | Неубедительная победа защищающегося | 5                                        | 14 |
| 5 и менее                                       | Убедительная победа защищающегося   | 6                                        | 12 |

**(4) Уничтожить вражеские Мехи.** Атакующий побеждает, если уничтожит половину клановских Мехов, имеющихся на карте на начало игры. Все другие результаты означают победу Клана.

**(5) Прорыв.** Атакующий должен вывести Мехи через южный край карты. В конце Хода 6 победа определяется на основе следующей таблицы. Вышедшие Мехи не могут вернуться.

| Количество вышедших | Результат                           |
|---------------------|-------------------------------------|
| 13+                 | Убедительная победа атакующего      |
| 11-13               | Неубедительная победа атакующего    |
| 7-10                | Ничья                               |
| 4-6                 | Неубедительная победа защищающегося |
| 0-3                 | Убедительная победа защищающегося   |

**(6) Выбор атакующего.** Атакующий может выбрать свою собственную цель из вышеприведённого списка.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛ – СПРАВА.

В то время, пока Драконы атаковали Волков на ледяной пустыне Литенгравелинг, части 3-го Гусарского атакующего БэтлМехи Керенской на Хаммареслатте, обширной, сильно пересечённой равнине, покрытой горячими источниками и неожиданными ловушками. Это была вовсе не лёгкая победа для Волков, потому что расалхагская тактика изменилась с момента ранних сражений. Рота Боделла была направлена на усиление для более лучшего противодействия Клану, и они использовали естественное прикрытие для введения в заблуждение превосходящее вооружение Волков. Клановцы также находились в неведении относительно цели Боделла.

В конце концов, атаки 26 ноября получили переменный успех. Продвижение Клана было задержано на несколько часов, но ценой многочисленных дорогостоящих Мехов и МехВоинов. Хотя силы *оверсте* Ольсена одержали несколько небольших побед, Волки всё же продвигались вперёд, и защитникам Саталице нужно было быстро делать свой выбор.

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ:****СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Клановский игрок может распределить до 40 водосточных колодцев на обеих картах до того, как будут развёрнуты какие-либо войска. Местоположение этих колодцев в тайне записываются на листе бумаги. Водосточные колодцы не могут быть размещены в гексах, смежных с другими колодцами. Водосточные колодцы считаются обнаруженными, если какой-либо БэтлМех входит в этот гекс. Любой БэтлМех, который вошёл в гекс с водосточным колодцем (известный или неизвестный), должен сделать бросок на Пилотирование для избежания падения. Вдобавок надо сделать бросок 1D6. При результате броска 1 или 2 колодец имеет вулканическое происхождение, и БэтлМех получает дополнительные 5 пунктов тепла во время фазы нагрева этого Хода, независимо от того, упал он или нет. Колодцы затем записываются как вулканические.

**КЛАНОВСКИЕ ВОЙСКА ДЛЯ ТОРГОВ**

Из-за того, что клановские торги могут внести дисбаланс в некоторые условия победы, это правило не используется.

# ЛАНДСВАГ ФИРА

## НАСТОЯЩИЕ СОЛДАТЫ

Мениг Крониг установил прицел на свою винтовку *Bereiter AR90*, прислушиваясь к доносящемуся грохоту приближающихся БэтлМехов. Милиция – вот кем он был. Минимально обученные, слабо вооружённые, непонятные и нелюбимые. Такова была роль милиции во Внутренней Сфере.

«Пугающая милиция!» – обронил однажды МехВоин, напившись и хохоча. «Они берутся за винтовки только раз в месяц, и претендуют называться настоящими солдатами».

Крониг пришёл в ярость от униительности этих слов, но не ответил, зная, что другие МехВоины вернутся за своим приятелем.

Теперь, когда Клан Волка уничтожал его мир, и МехВоин за МехВоином падали перед ними, в руках «пугающей милиции» было удержание позиций против Волков, пытающихся прорваться. Возможно, МехВоин, который насмехался над ним, также находится внизу, на шоссе, и надеется, что милиция на его флангах удержит свои позиции.

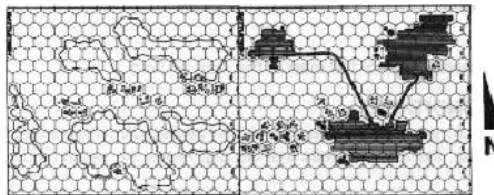
Пугала? Нет, Крониг подумал об этом со спокойным удовлетворением. Мы – одни из тех, кто выигрывает войны. Не наглые, заносчивые МехВоины с их ложной гордостью. Мы.

Мы, солдаты.



## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано:



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – рота Гуннара из 3-го Драконьего, с подкреплениями.

### Командное копьё

*Каптен* Делберт Гуннар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *BattleMaster*  
*Лойтнант* Рой Паттерсон (Стрельба 3, Пилотирование 3), *Orion*  
Джюлин Лестер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Джозеф Гарвей (Стрельба 4, Пилотирование 5), *JagerMech*

### Тяжёлое копьё

*Лойтнант* Иваар Йоханссен (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Victor*  
Сержант Бьёрн Карлсберг (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Marauder*  
Нейл Импер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Thunderbolt*  
Вирджил Пейн (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Crusader*

### Копьё огневой поддержки

*Лойтнант* Аарон Торок (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Catapult*  
Сержант Пауль Винчестер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Quickdraw*  
Ленора Пробст (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Archer*  
Нейл Крумм (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Dragon*

### Разведывательное копьё

*Лойтнант* Давина Икинс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Locust*  
Сержант Хулио Ортега (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Spider*  
Харлей Пфейффер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Jenner*  
Ван Ксуонг (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ostscout*

### 3-я рота милиции Саталице

3 пехотных взвода (винтовки)

### Развёртывание

Расположите в любом месте на карте.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – Тринарий «Альфа» из 3-го Волчьего Гвардейского, со Звездой Элементалов «Дельта» №1.

### Штурмовая Звезда «Альфа»

Звёздный Капитан Самис (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Кальтрон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Masakari*  
МехВоин Донли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Ралмер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
МехВоин Ала (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

**Боевая Звезда «Альфа»**

Звёздный Командир Марко Холл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*

МехВоин Зомол (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*

МехВоин Фоли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken*

МехВоин Сандал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*

МехВоин Танер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

**Ударная Звезда «Альфа»**

Звёздный Командир Фелан Вульф (Стрельба 1, Пилотирование 1), *Wolfhound\**

МехВоин Эмо (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulture A*

МехВоин Аскалон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Koshi*

МехВоин Мортим (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma A*

МехВоин Канадро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

**Звезда Элементалов «Дельта» №1**

Элементал Звёздный Командир Мазил, 4 Элементала

Командир Точки Голим, 4 Элементала

Командир Точки Томерсин, 4 Элементала

Командир Точки Инам, 4 Элементала

Командир Точки Сонигар, 4 Элементала

**Развёртывание**

Входят с западного края карты в Ход 1.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

«Драконы» должны сдерживать Волков как можно дольше, прежде чем произойдёт прорыв в результате фланговой атаки. В начале каждого хода сделайте бросок 2D6. Если результат броска равен или меньше, чем номер текущего хода, фланговые силы Волков совершают прорыв.

После прорыва Волков сделайте бросок 1D6 для определения, сколько времени осталось «Драконам» до прибытия подкрепления Волков.

**Результат Подкрепление прибывает через...**

|     |          |
|-----|----------|
| 1-2 | Один ход |
| 3-4 | Два хода |
| 5-6 | Три хода |

Игрок за «Драконов» должен затем вывести свои силы через восточный край карты. Любые боевые единицы, оставшиеся на карте к моменту прибытия подкреплений, считаются уничтоженными. Победа определяется согласно количеству Мехов «Драконов», вышедших с карты:

**ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»**

| Количество вышедших | Результат                           |
|---------------------|-------------------------------------|
| 0-3                 | Убедительная победа атакующего      |
| 4-6                 | Неубедительная победа атакующего    |
| 7-9                 | Ничья                               |
| 10-12               | Неубедительная победа защищающегося |
| 13-14               | Убедительная победа защищающегося   |

**КЛАНОВСКИЕ ВОЙСКА ДЛЯ ТОРГОВ**

Тринарий «Альфа», Тринарий «Дельта».

Обеспечив безопасность своих зон высадки и ближайших районов, Керенская немедленно приступила ко второй фазе операции, намереваясь поймать в ловушку и уничтожить 3-й Драконий.

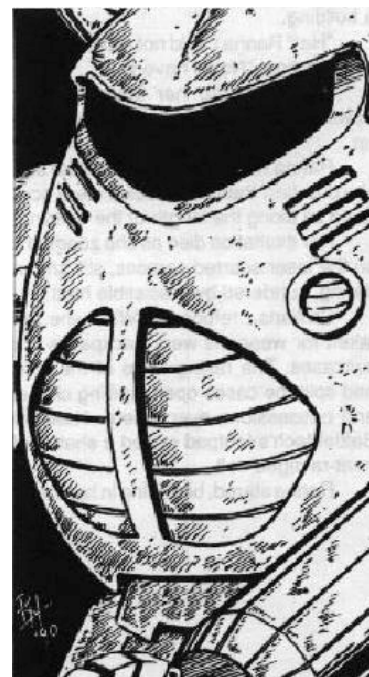
Развернувшись для встречи клановской атаки напротив стратегического городского центра, фланги «Драконов» были прикрыты планетарной милицией. Несмотря на недостаток вооружения, милиция удерживала достаточно сильную позицию, чтобы отбить или задержать любой штурм Клана — или, по крайней мере, они на это надеялись.

Большая часть незащищённых позиций «Драконов» удерживались ротой Гуннара. Керенская двинула Тринарий «Альфа» для прорыва позиций «Драконов», в то время как Тринарии «Браво» и «Чарли» должны были прорвать позиции милиции и окружить Гуннара.

Планы были нарушены, когда обнаружилось, что милиция оказалась более крепкой, чем ожидалось, задержав Волков на несколько часов и сумев отразить несколько их штурмов.

Когда фланговая атака увязла, «Драконы» с жаром набросились на «Альфу», сражаясь с клановцами до кровавого конца. Когда Керенская уже подумывала о возможной потере чести из-за вызова ОмниИстребителей, Тринарий «Чарли», наконец, прорвал оборону и с затаённой яростью атаковал фланг Гуннара.

Почувствовав, что время уже вышло, Гуннар скомандовал отступление. Остатки 3-го Драконьего отступили в полном порядке, сохранив свой подразделение и расстроив планы Керенской.



# ГОРОДСКИЕ УЛИЦЫ

## РАННА

Из соседнего здания раздался огонь из малого оружия, разбивая броню на ногах *Masakari* Ранна. Корпус БэтлМеха развернулся в сторону нападавшего, четвёрка ER PPC гневно вспыхнула. Стёкла взрывом выбило внутрь здания; кирпичный и металлический фасад был разбит на куски. Из нижнего входа здания врассыпную бросилась группа мелких фигурок.

Ранна чертыхнулась. По одиночке они не могли причинить ей какой-либо серьёзный урон; вместе же орда этих расалхагских партизан могла зажалить её Звезду до смерти.

Она включила тактическую связь:

– Тринарий «Браво», в этом районе находится вражеская иррегулярная пехота. Не позволяйте им задерживать вас. Держитесь за более крупные цели, и открывайте огонь по пехоте, когда противник обнаружит себя.

От других членов её Звезды пришли подтверждения; по всей видимости, у них появились такие же проблемы. Оставшаяся часть Кластера двигалась позади них. Они должны были быстро выпутаться из этой затруднительной ситуации.

Вниз по улице Ранна мельком заметила другую группу бегущих фигур. Они были вооружены чем-то, напоминающим пусковые установки РБД и ранцы с взрывчаткой.

Ранна внезапно бросила свой БэтлМех в правую сторону, оказавшись за партизанами. Цели блеснули при захвате, когда пехотинцы отступили в тени, отбрасываемые зданиями.

– Ха! – Ранна не смогла сдержать торжествующего возгласа. – Теперь я покажу вам!

Она выстрелила лазерами, поразив пехотинцев прежде, чем те смогли рассредоточиться.

Она отпустила триггер, убедившись, что уничтожила всех. Тела были разбросаны вдоль всего здания.

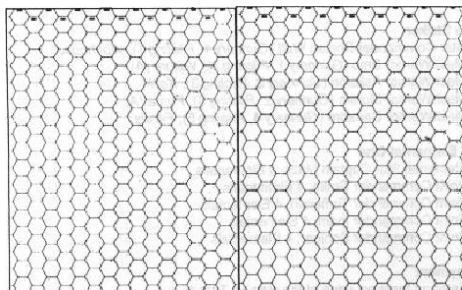
Её торжество угасло, когда она разглядела обезображенные лазерным огнём тела, всё ещё тлеющие от воздействия непреодолимого огня.

Гражданские... Беженцы... То, что она приняла за оружие, было рюкзаками и чемоданами. Ужасающая мощь лазера разрезала чемоданы пополам, из которых вывалились одежда и что-то пожитки. Рядом со ступней её БэтлМеха валялась сломанная безголовая кукла.

Ранна застыла, её стала наполнять горечь...

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите две карты **BattleTech** стороной, которая не имеет ландшафта, вверх. Расположите на поле 50 фишек зданий в случайном порядке.



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – смесь гражданских нерегулярных частей, пехоты милиции и Мехов 3-го Гусарского.

### Командное копьё

*Каптен* Реджинальд Суини (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Marauder*  
Сержант Сюзанна Тарбелл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Orion*  
Уильям Карсвелл (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Dragon*  
Нона ДеВир (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Shadow Hawk*

### Копьё огневой поддержки

*Лойтнант* Клас Штенхус (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ostroc*  
Сержант Джуел Торссон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Archer*  
Мортон Кимон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Scorpion*  
Дрю МакКоннел (Стрельба 5, Пилотирование 6), *UrbanMech*

### Разведывательное копьё

*Лойтнант* Дерн Карлсдунге (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Locust*  
Сержант Аврил Мисси (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Stinger*  
Фредрик Трехорст (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Commando*  
Андреа Гронфальт (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Spider*

### Родбондгарская милиция

2 взвода механизированной пехоты (пулемёты)  
2 взвода механизированной пехоты (огнемёты)  
8 взводов пешей пехоты (винтовки)

### Развёртывание

Установитесь в любом месте на карте. Пехота может развёртываться на скрытых позициях. Позиции скрытых боевых единиц считаются обнаруженными, если они двигаются, стреляют, или если вражеская боевая единица движется через смежный к ним гекс, или если они обнаружены с помощью активного зонда *Гончая/Beagle* (см. **Ограниченные разведанные** в экспертных правилах **BattleTech** или **Скрытые боевые единицы** в **BattleTech Compendium**).

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – Тринарий «Браво» из 13-го Волчьего Гвардейского.

### Штурмовая Звезда «Браво»

Звёздный Капитан Ранна (Стрельба 1, Пилотирование 0), *Masakari*  
 МехВоин Руник (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Gladiator*  
 МехВоин Валистер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
 МехВоин Гроннигал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Loki A*  
 МехВоин Листан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

### Боевая Звезда «Браво»

Звёздный Командир Доритт (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*  
 МехВоин Сангивар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dragonfly A*  
 МехВоин Мистал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
 МехВоин Дренника (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma*  
 МехВоин Жилот (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Fenris*

### Ударная Звезда «Браво»

Звёздный Командир Скола (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Fenris*  
 МехВоин Бескир (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
 МехВоин Нарха (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*  
 МехВоин Фелисана (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dasher*  
 МехВоин Дрога (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*

### Развёртывание

Входят с южного края карты в Ход 1.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Защищающийся получает по 2 победных очка за каждый уничтоженный клановский БэтлМех и по 1 очку за каждую уничтоженную полную Точку Элементалов (если используются **Клановские войска для торгов**). Волки получают по 1 победному очку за каждый уничтоженный вражеский Мех или пехотный взвод, и штрафуются на 1 победное очко за каждую уничтоженную фишку гражданских лиц. Победу одерживает сторона, набравшая к концу Хода 10 наибольшее общее количество победных очков.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В добавление к обычным войскам защищающийся получает 16 пехотных фишек, которые обозначают невооружённых гражданских лиц. Они могут двигаться как обычные пехотинцы, не имеют атакующих способностей, и уничтожаются, если подвергаются какому-либо выстрелу из оружия. Если две пехотных боевых единицы занимают один и тот же гекс, и один из них открывает огонь, защищающийся не обязан информировать атакующего, какая именно боевая единица стреляет.

## КЛАНОВСКИЕ ВОЙСКА ДЛЯ ТОРГОВ

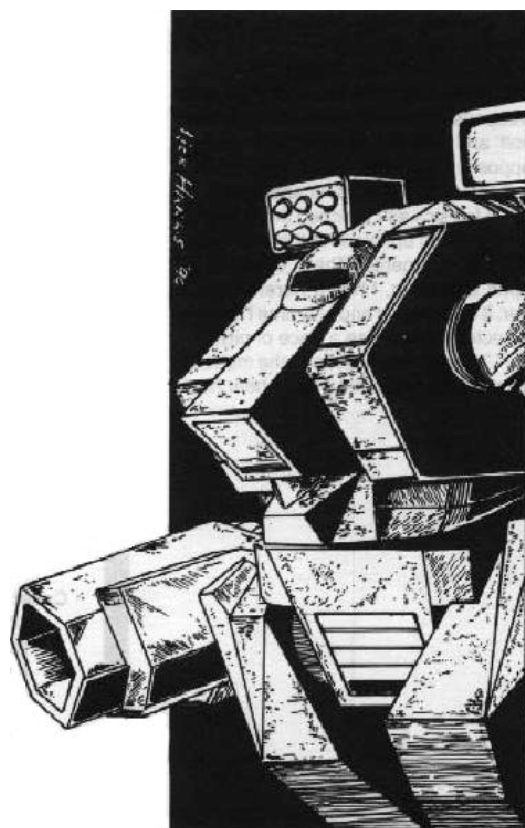
Тринарий «Альфа», Тринарий «Браво», Тринарий «Дельта»

Прошли изнурительные недели, в течение которых защитники СРР тратили свои силы в героических, но тщетных атаках, а партизаны совершали набеги на тылы Волков и систему коммуникаций.

Когда Волки приблизилась к окончанию борьбы, именно Тринарий Ранна получил задание очистить городские районы Родбондгарда.

Задание Ранна было осложнено тем, что Родбондгард, удерживаемый милицией и выжившими частями 3-го Гусарского, также включал большое число гражданских лиц, которые отказались эвакуироваться. Чувствительная к обвинениям в зверствах, которые последовали после пребывания её драгун на Кавабе и Новом Мендхэме, Керенская поручила своей внучке по возможности избежать жертв среди гражданского населения.

Это было трудным приказом. Ранна и её МехВоины были окружены не только Мехами милиции и 3-го Гусарского, но и вооружёнными гражданскими лицами, которые предпринимали раздражающие, но не бесплодные, выстрелы с близкого расстояния по клановцам из охотничьих ружей, арбалетов и другого импровизированного оружия. Вопрос о том, кто действительно является «невинным гражданским лицом», стал одним из самых важных для Звёздного Капитана Ранна.



# ЗАЩИТНИКИ ЗНАМЕНИ

## НЕСКОЛЬКО ХРАБРЫХ

Окраина города Хамнтракт представляла собой причудливое смешение семейных усадеб и безобразных промышленных районов. Здесь унылые ледяные равнины сменялись на зелёные холмистые возвышенности, многие из которых были покрыты бетоном и цементом. Мы продвигались вдоль асфальта, пунктиром выходявшего к шоссе, что обозначало конец сражения и начало нового движения.

Наше подразделение находилась у перекрёстка рядом с мелководной бухтой, когда они атаковали нас. Они атаковали нас быстро, без какой-либо организации и чего-то похожего на формирование. Первым, кто бросился на нас, был хрупкий *Locust*, который дико атаковал *Mad Cat A*, по весу превышающего его минимум в три раза.

— Я МехВоин Логан Харрис! — раздалось из внешних динамиков *Locust*'a. — Я бросаю вызов Кланам!

Затем появилась их орда, все орали вызовы. Со смесью ужаса и восхищения я понял, что они по большей части переоборудовали тренировочные Мехи, а все голоса были молодыми, полные ложной бравады.

По тактической связи я услышал Керенскую. — О чём эти молодые идиоты думают, делая это? Они же будут уничтожены!

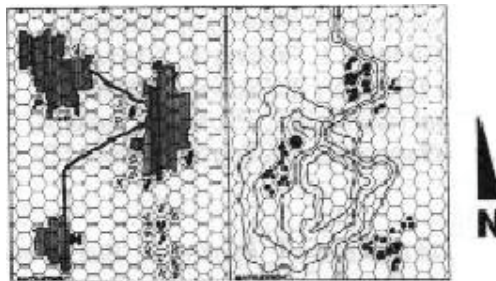
Как бы отвечая на это, *Mad Cat* задействовал своё вооружение, разрезав самоубийцу-*Locust*'a пополам, отправив хрупкие ноги в полёт в противоположную сторону, прочь от быстро расширяющегося шара плазмы и обломков.

Я почувствовал тошноту, наблюдая как оставшаяся часть нашего Тринария начала разрываться атакующих на взрывающиеся фрагменты. Затем, по всё ещё включённой открытой тактической связи, я услышал шёпот Керенской. Это было первый и единственный раз, когда я обнаружил в её голосе следы жалости.

— Что же мы наделали? — невнятно проговорила она. Она не знала, что я услышал её.

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано.



### ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — Хан Наташа Керенская, её командная Звезда и боевая Звезда «Браво» из 13-го Волчьего Гвардейского.

#### Командная Звезда Вдовы

Полковник Хан Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0), *Daishi* Звёздный Командир Пелано (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Mad Cat C* МехВоин Аарон Кармайл (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat B* МехВоин Карла Сандерс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Fenris* МехВоин Жозефина Уалл (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Koshi*

#### Боевая Звезда «Браво»

Звёздный Командир Доритт (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk* МехВоин Сангивар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dragonfly A* МехВоин Мистал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A* МехВоин Дренника (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma* МехВоин Жилот (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Fenris*

#### Развёртывание

Устанавливаются в любом месте на карте.

### АТАКУЮЩИЙ

Атакующий — необученные, но фанатичные молодые МехВоины в переоборудованных тренировочных Мехах.

#### Группа кадетов №1

*Каптен* кадетов Ларс Сквокаальд (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Phoenix Hawk* Кадет Жермина Митчелл (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Луцилла Митчелл (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Ольга Винсбург (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon*

#### Группа кадетов №2

*Лойтнант* Самуэль Холлистер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Stinger* Кадет Бетани Сэммс (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Рагнар Торвальдсон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Мило Френц (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon*

#### Группа кадетов №3

*Лойтнант* Логан Харрис (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Locust* Кадет Арик Торссон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Свен Лонгарм (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon* Кадет Анна Бьёрсфельд (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Chameleon*

#### Развёртывание

Входят с восточного края поля в Ход 1.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий получает по 1 победному очку за каждый Мех, который выжил к концу Хода 6, и по 4 победных очка за каждый уничтоженный клановский БэтлМех (атакующие Мехи не могут покидать карту). Победа определяется согласно следующей таблицы:

**ТАБЛИЦА «ПОБЕДА»**

| Победные очки              | Результат            |
|----------------------------|----------------------|
| 2+ защищающихся уничтожено | Победа атакующего    |
| 1 защищающий уничтожен     | Ничья                |
| 0 защищающихся уничтожено  | Победа защищающегося |

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Тактические ограничения для Клана

Клановцы находятся под впечатлением от храбрости кадетов. Клановские БэтлМехи должны использовать оба дополнительных правила **Тактики Клана**; позволяется вести бой только с единственным противником, и они не могут первыми вступать в ближний бой.

### Chameleon'ы

Chameleon'ы не были переоборудованы так, чтобы можно было использовать их огнестрельное оружие при превышении способности к рассеиванию тепла (как тренировочные Мехи, Chameleon'ам механическим путём было запрещено генерировать более 10 пунктов тепла в каждый ход. Используйте правило **БэтлМехи и нагрев** в разделе **Тренировочный БэтлМех** базовых правил **BattleTech** для Chameleon'ов). Для этой игры согласно **BattleTech Compendium** приводим данные по Chameleon'ам.

|                         |                             |                       |
|-------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| Тоннаж                  | 50                          |                       |
| MP Ходьбы               | 6                           |                       |
| MP Бег                  | 9                           |                       |
| MP Прыжка               | 6                           |                       |
| Охладители              | 10                          |                       |
| Значение брони          | 96                          |                       |
|                         | <i>Внутренняя структура</i> | <i>Значение брони</i> |
| Head                    | 3                           | 9                     |
| Center Torso            | 16                          | 16/3                  |
| L/R Torso               | 12                          | 10/2                  |
| L/R Arm                 | 8                           | 10                    |
| L/R Leg                 | 12                          | 12                    |
| Вооружение и боеприпасы |                             |                       |
|                         | <i>Локация</i>              | <i>Кол-во слотов</i>  |
| Large Laser             | RA                          | 2                     |
| Medium Laser            | RA                          | 1                     |
| Medium Laser            | LA                          | 1                     |
| Small Laser             | RT                          | 1                     |
| Small Laser             | RT                          | 1                     |
| Small Laser             | LT                          | 1                     |
| Small Laser             | LT                          | 1                     |
| Machine Gun             | CT                          | 1                     |
| Machine Gun             | CT                          | 1                     |
| MG Ammo (200)           | LT                          | 1                     |

## КЛАНОВСКИЕ ВОЙСКА ДЛЯ ТОРГОВ

Командная Звезда Вдовы, Тринарий «Альфа», Тринарий «Дельта»

Новый год не принёс радости защитникам Саталице. Стратегическая ситуация вызывала воодушевления всё меньше и меньше, и в начале января все поняли, что планета продержится не более чем несколько дней. Согласно этому, Ольсен приказал всем своим подразделениям отступить к портовому городу Хамтракт для последнего противостояния. Должно быть, он не собирался объявлять ни о какой капитуляции.

Чувствуя, что конец близок, Волки двинулись к Хамтракту подобно своим хищным тёзкам. Тем не менее, на одном из подступов к городу Наташа Керенская, её командная Звезда и подразделения поддержки подверглись атаке группы офицеров и кадетов СРР. Эти очень молодые солдаты были крайне плохо экипированы и имели только тренировочные Мехи и устаревшие лёгкие БэтлМехи. Впечатлённые самопожертвованием кадетов, Волки неохотно вступили в бой, в конце концов уничтожив самых молодых и, возможно, наиболее храбрых защитников Свободной Расалхагской республики.

# СТЫЧКА ПРИ СМОРЬЯФЛОДЕ

## КЛАДБИЩЕ

Доки Сморяфлодской верфи выглядели как сцены из ада. Краны были изогнуты и скручены взрывами, а неисправные суда находились в сухих доках в ожидании ремонта, который мог никогда не наступить. Последние защитники Саталице собрались здесь в единую силу. Именно здесь, среди скорёженных руин их домашнего мира, и собрались умереть выжившие воины из 3-го Драконьего и 3-го Гусарского.

Мой *Thor* всё ещё имел следы битв, произошедших на прошлой неделе; у меня не лежало сердце к его ремонту. Неровный разрез через грудь Меха — место, где огонь из пулемёта кадета повредил броню, — стал почти знаком моего мужества, символ, который я демонстрировал противнику, чья храбрость так походила на храбрость моего собственного народа.

Я был истощён; наша величайшая причина завоевания казалась всё менее и менее благородной с каждым прошедшим днём. Я узнал этих людей. Я восхищался ими. По странному стечению обстоятельств, я почти полюбил их, если я был способен на такие эмоции. На ум мне непроизвольно пришли слова — слова фракции Хранителей, — что мы являемся защитниками этих людей, а не завоевателями. Где было это написано, всё удивлялся я, что Путь Кланов является путём всего человечества, что храбрость и благородство живёт только в сердцах потомков Керенского?

Из развалин корпуса корабля появился *Phoenix Hawk*, явно удаляясь от меня. Я спокойно прицелился и выстрелил. У него не было шансов; мы оба это знали. Но он сражался несмотря на это. Итог был неизбежен.

Сейчас сражение закончилось, и я в одиночестве со своими мыслями. С моим чувством вины. Я помню слова Наташи Керенской, и я повторяю их себе.

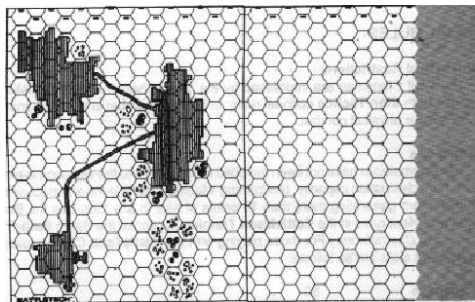
Что же мы наделали?

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано. Расположите следующие фишки зданий на восточной карте поле.

- 6 Лёгких строений
- 12 Средних строений
- 12 Тяжёлых строений
- 8 Укреплённых строений

Затенённые гексы обозначают воду Глубины 2 (край доков).



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — изнурённая группа выживших расалхагских защитников, не дрогнувших в последней битве.

### Копьё Бертранда

*Лейтенант* Эмо Берtrand (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Phoenix Hawk*

Арвид Скаал (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Thunderbolt*  
Мала Комо (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Commando*  
Эрин Нортон (Стрельба 5, Пилотирование 6), *Archer*

### Копьё Иты

Камма Ита (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Atlas*  
Арнольд Варриг (Стрельба 3, Пилотирование 4), *BattleMaster*  
Таня Форрест (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Stinger*  
Свен Свенссон (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Locust*

4 тяжёлых танка *Partisan*

4 танка на воздушной подушке *Pegasus*

4 взвода пешей пехоты (винтовки)

2 взвода моторизированной пехоты (пулемёты)

2 взвода моторизированной пехоты (лазеры)

### Развёртывание

Устанавливаются в любом месте карты. Защищающийся может установить 24 мины в любом месте карты.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – штурмовая Звезда «Браво» и боевая Звезда «Браво» из 13-го Волчьего Гвардейского.

### Штурмовая Звезда «Браво»

Звёздный Капитан Ранна (Стрельба 1, Пилотирование 0), *Masakari*  
МехВоин Руник (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Gladiator*  
МехВоин Валистер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Гроннигал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Loki A*  
МехВоин Листан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

### Боевая Звезда «Браво»

Звёздный Командир Доритт (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Black Hawk*  
МехВоин Сангивар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dragonfly A*  
МехВоин Мистал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*  
МехВоин Дренника (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma*  
МехВоин Жилот (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferris*

### Развёртывание

Входят с западного края карты в Ход 1.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сторона, имеющая в своём составе выжившие юниты, является победителем. Юниты, которые покинули карту, не могут вернуться. Лимита по времени нет.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Защищающийся может объявить в любое время, что один или несколько из его Мехов сражаются с *фанатичным сопротивлением*. Как только Мех объявлен фанатичным, он остаётся таким до самого конца игры.

Фанатичный Мех:

- 1) Все значения атаки (включая и значения атаки ближнего боя) получают модификатор -1.
- 2) Должен стрелять из всего функционирующего оружия каждый ход, если имеется цель. Он может перестать стрелять только тогда, когда нагрев достигнет 18.
- 3) Имеет штраф +1 ко всем броскам на Пилотирование.
- 4) Если ещё нет ближнего боя, должен двинуться для ближнего боя с любым вражеским БэтлМехом, которого может настигнуть за один ход бега.
- 5) Если участвует в ближнем бою, должен оставаться в ближнем бою до тех пор, пока он или его противник не будут уничтожены.

## КЛАНОВСКИЕ ВОЙСКА ДЛЯ ТОРГОВ

Тринарии «Альфа», «Бета» и «Дельта».

Оверсте Ольсен бросил последние свои силы против Волчьей Гвардии, когда те двинулись на Хамнтракт. Большинство понимало, что все оставшиеся защитники Саталице падут смертью героев. Сражаясь с фанатичной преданностью, они стойко прорывались в сражении, заработав себе хорошую репутацию.

Тринарий «Браво» участвовал в наихудшей битве, развернувшейся внутри и вокруг верфи на севере Хамнтракта. Осторожные защитники слились с суровой местностью, чтобы противостоять атакам, а урон, нанесённый защитниками, был весьма тяжёл.

В конце концов защитники республики были уничтожены один за другим. Конечное усмирение Хамнтракта длилось больше недели, выжившие из 13-го Волчьего Гвардейского и их командиры находились на пределе своих возможностей, изнурённые бойней.

Битва за Саталице покончила с наиболее организованным сопротивлением в пределах Свободной Расалхагской республики, но это было только началом величайшей борьбы во Внутренней Сфере. Когда раны, полученные в битве, зарубцевались, Клан Волка направил свой взор к одинокому сине-зелёному драгоценному камню, переливающемуся и искрящемуся в центре освоенного космического пространства – конечной цели Вторжения.



# КАМПАНИЯ: ЗАХВАТ ПРИНЦА



Когда прошло время, и «Волчья Гвардия» стёрла в пыль фанатичных защитников Саталице, сорвиголова принц Рагнар оставался единственным шипом в боку Наташи Керенской.

Уступив настойчивости молодого принца, *оверсте* Ольсен дал ему роту МехВоинов-ветеранов, с приказом действовать в качестве независимого рейдового подразделения, двигаясь позади вражеских позиций, яростно атаковать и отступать, замедлять продвижение Волков, досаждая им уколами и диверсиями.

В этих попытках Рагнар и его товарищи-воины были крайне успешны, вынуждая Керенскую оттягивать необходимые БэтлМехи для их выслеживания. Несколько недель рота «Варгьягаре (Охотники на волков) Рагнара» ускользала от преследования, нанося большой урон Волкам – похищая припасы из их скрытых хранилищ. Конец наступил 5 января 3052 года в лабиринте каньонов и утёсов, когда Фелан Вульф победил Рагнара в одиночном бою.

Пленённый и пониженный в статусе до «связанного», Рагнар понял, что его мечты рухнули. Саталице пал перед захватчиками, а Свободная Расалхагская республика больше не была свободной.

## РОТА «ВАРГЬЯГАРЕ РАГНАРА»

### КОМАНДНОЕ КОПЬЁ

Каптен принц Рагнар Магнуссон (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostsol*  
Лойтнант Карл Джоэльсонн (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Warhammer*

МехВоин Аннафрид Карштейн (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Shadow Hawk*

МехВоин Бьёрн Сталлсраад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Hunchback*

### КОПЬЁ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Лойтнант Гордон МакГи (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Catapult*  
Сержант Германн Джонсон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thunderbolt*  
МехВоин Пётр Ленинов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Archer*  
МехВоин Сара Кригштрайбер (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Dragon*

### КОПЬЁ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Лойтнант Марла Ван Гессен (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Panther*  
Сержант Стивен Гаагштад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostscout*  
МехВоин Волмер Лигов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Jenner*  
МехВоин Стелла Горден (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Spider*

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Каждый сценарий имеет свою собственную таблицу победных очков. Помимо этого, игрок за Клан получает дополнительные очки за захват или убийство принца Рагнара. Чем раньше это произойдёт, тем больше очков получит игрок за Клан, что и показано в нижеследующей таблице.

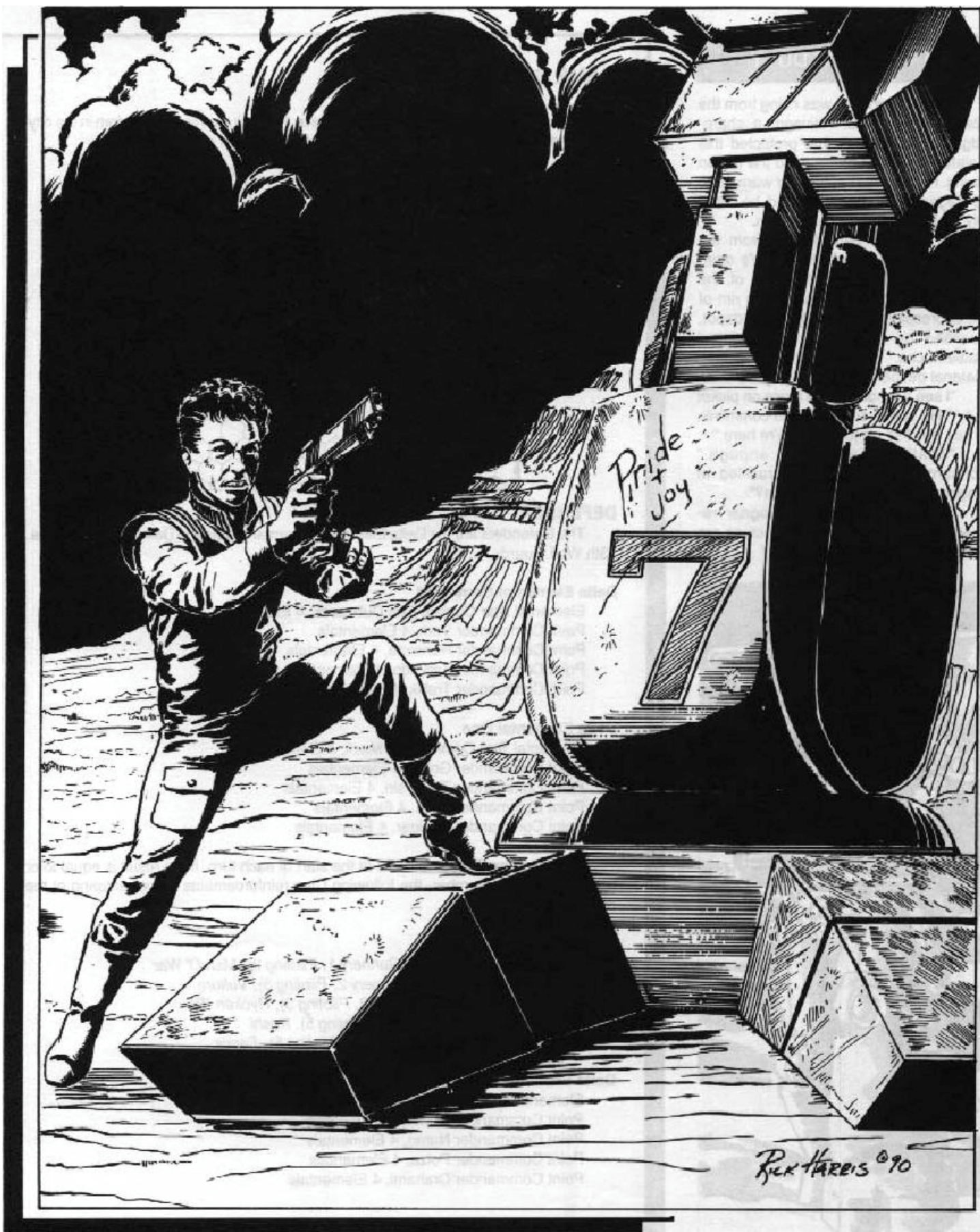
| Сценарий | ПО за захват Рагнара | ПО за убийство Рагнара |
|----------|----------------------|------------------------|
| 1        | 20                   | 15                     |
| 2        | 15                   | 10                     |
| 3        | 10                   | 5                      |
| 4        | 5                    | 0                      |

Игрок, набравший по окончании четырёх сценариев наибольшее количество победных очков, является победителем.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Так как ключевым моментом данной кампании является захват Волками принца Рагнара, игрок за СРР может свободно изменять местоположение принца в пределах его роты. Изменения должны быть сделаны до начала каждого из сценариев, и игрок за СРР должен записать на листе бумаги, какой из Мехов в данный момент пилотирует принц.

Клановские торги в каком-либо сценарии кампании не используются.



# Сценарий 1: УДАР ОХОТНИКА

## ОБЯЗАННОСТЬ ПРИНЦА

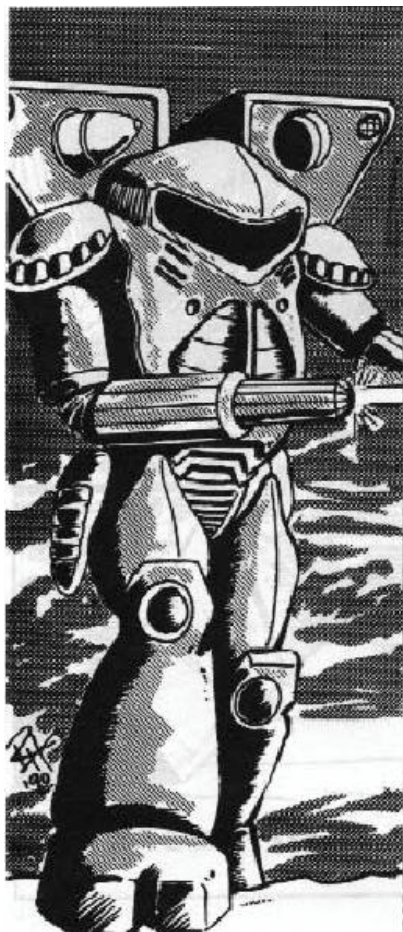
Лёгкий рассветный туман поднимался с редкого леса близ Книвегга к острокопечному гребню скалы, которая защищала этот отдельный островок зелени среди ледяных равнин. Горячие потоки сохраняли воздух тёплым, и когда Рагнар Магнуссон выдыхал, то замечал, что его дыхание не приводит к образованию пара.

Он огляделся. С высоты открытой кабины своего *Ostsol'a* он мог видеть оставшихся «Варгьягаре», растянувшихся вдоль края низины. Внизу находился клановский склад, защищённый горсткой переоборудованных БэтлМехов. Склад содержал припасы и материалы, крайне необходимые для его подразделения.

— Я вижу лишь одно копьё, несущее дежурство, — тихо проговорил он по коммуникационной связи. — Кажется, они не подозревают, что мы находимся здесь.

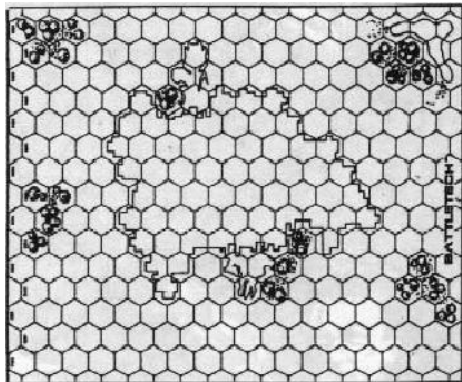
— Вскоре всё изменится. — Голос *лойтнанта* Джоэльсона прозвучал прямо в ухе Рагнара. — Мы выдвигаемся?

— Добро, *лойтнант*, — Рагнар повторил. — Повторяю приказы. Волки неподалеку встретятся с охотниками на волков.



## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карту **CityTech** как показано. Разместите 10 пустых фишек в случайном порядке в пределах города. Они обозначают склады припасов, которые Волки должны защитить.



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — это командная Звезда Элементалов «Дельта» и Звезда Элементалов «Дельта» №1 из 13-го Волчьего Гвардейского.

### Командная Звезда Элементалов «Дельта»

Элементал Звёздный Капитан Олин Дубчек, 4 Элемента  
Командир Точки Вом, 4 Элемента  
Командир Точки Геннима, 4 Элемента  
Командир Точки Забордо, 4 Элемента  
Командир Точки Треллик, 4 Элемента

### Звезда Элементалов «Дельта» №1

Элементал Звёздный Командир Мазил, 4 Элемента  
Командир Точки Голим, 4 Элемента  
Командир Точки Томерсин, 4 Элемента  
Командир Точки Инам, 4 Элемента  
Командир Точки Сонигар, 4 Элемента

Начиная с Хода 2 в начале каждого хода делайте бросок 1D6. Если результат равен или меньше, чем номер хода, прибывают следующие клановские подкрепления, входя с северного края карты.

### Боевая Звезда «Чарли»

Звёздный Командир Диркон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Донекар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture*  
МехВоин Яллас (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Вэл (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Трухело (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Ferri*

### Звезда Элементалов «Дельта» №2

Элементал Звёздный Командир Реффлин, 4 Элемента  
Командир Точки Гаррик, 4 Элемента  
Командир Точки Намо, 4 Элемента  
Командир Точки Потца, 4 Элемента  
Командир Точки Драхами, 4 Элемента

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – рота «Варгьягаре принца Рагнара». Все Мехи находятся в хорошем состоянии.

### Командное копье

*Каптен* принц Рагнар Магнуссон (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Ostsol*  
*Лойтнант* Карл Джоэльсонн (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Warhammer*  
 МехВоин Аннафрид Карштейн (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Shadow Hawk*  
 МехВоин Бьёрн Сталлсраад (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Hunchback*

### Копье огневой поддержки

*Лойтнант* Гордон МакГи (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Catapult*  
 Сержант Германн Джонсон (Стрельба 2, Пилотирование 3),  
*Thunderbolt*  
 МехВоин Пётр Ленинов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Archer*  
 МехВоин Сара Кригштрайбер (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Dragon*

### Копье преследования

*Лойтнант* Марла Ван Гессен (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Panther*  
 Сержант Стивен Гаагштад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostscout*  
 МехВоин Волмер Лигов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Jenner*  
 МехВоин Стелла Горден (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Spider*

### Развёртывание

Входят с южного края карты в Ход 1.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Налётчики Рагнара должны унести как можно больше фишек припасов, прежде чем вынуждены будут отступить. Для того, чтобы принять припасы, Мех должен закончить свою фазу движения в том же гексе, где находится фишка припасов, иметь обе функционирующие руки и не совершать оружейных и физических атак в этот ход. В то время, когда Мех несёт фишку припасов, он не может вести огонь из оружия, установленного в руках и передней части торса, не может совершать толчок или использовать удар дубиной. БэтлМех может двигаться как обычно и должен покинуть поле с фишкой для получения заслуженных победных очков. (Мех, который вышел, может не возвращаться на поле).

Фишки припасов, переносимые БэтлМехами, могут быть уничтожены, согласно соответствующим правилам. Фишки припасов, которые в данный момент не переносятся, не могут быть уничтожены. Уничтоженные припасы не приносят победных очков ни одной из сторон.



В конце 8-го хода каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую фишку припасов, которой он обладает. Для получения победных очков атакующий должен вынести фишку за пределы поля; защищающийся должен унести фишки, или она должна находиться на земле городского района. Фишки, находящиеся на земле вне городского района, не засчитываются ни одной из сторон.

«Охотники на Волков» Рагнара ударили рано утром, совершив ради припасов налёт на изолированный клановский склад. Части Тринария «Дельта», находящиеся в гарнизоне, казались легко уязвимыми, но Керенская быстро отреагировала, отправив резервные клановские БэтлМехи, чтобы остановить Рагнара. Несмотря на то, что они двигались очень быстро, подкрепления прибыли слишком поздно, чтобы помешать «Варгьягаре» унести большую часть припасов.

Волки были потрясены. Почти уничтоженный враг ухитрился провести крупную наступательную операцию против них. Когда провели идентификацию «Варгьягаре» и их командира, то никто не мог догадаться, что налётчиками командовал наследник трона Расалхага. Несмотря на своё удивление относительно идентификации налётчиков, «Волчья Гвардия» поняла, что не может позволить такому подразделению свободно действовать в своём тылу, задерживая своё наступление и, возможно, давая шанс республиканцам послать подкрепления на Саталице. Керенская отдала приказ найти и уничтожить налётчиков.

# Сценарий 2: ЛОВУШКА ДЛЯ ВОЛКОВ

## ПОМЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ

— Какого чёрта его тянет сделать эту глупость?! — Кулак *оверсте* Ольсена обрушился на конференц-стол, взлетели стопки бумаг, а кофейные чашки подпрыгнули на полированной поверхности. — Он держится позади целого Тринария Клана, преследующего его?

Пока *оверсте* бушевал, майор Иварссон перечитал сообщение принца Рагнара.

— «Выдвигаюсь против больших сил Клана — по оценкам, втрое превышающих мои силы, —двигающихся по Хиемгаардскому броду. Намереваюсь приостановить вражеское наступление и выиграть время, *оверсте*. Пожелайте нам удачи. Рагнар».

Ольсен вздохнул, закрыв лицо руками. — Неделями мы отступаем от них. Они всё время атакуют. А сейчас эти молодые смутьяны с одиночными Меха́ми думают, что смогут поменяться ролями с целым Кланом Волка. Безумцы.

Иварссон попытался сохранить оптимизм. — Этот его рейд вызвал настоящий переполох. Может быть, ему *удастся* замедлить их продвижение?

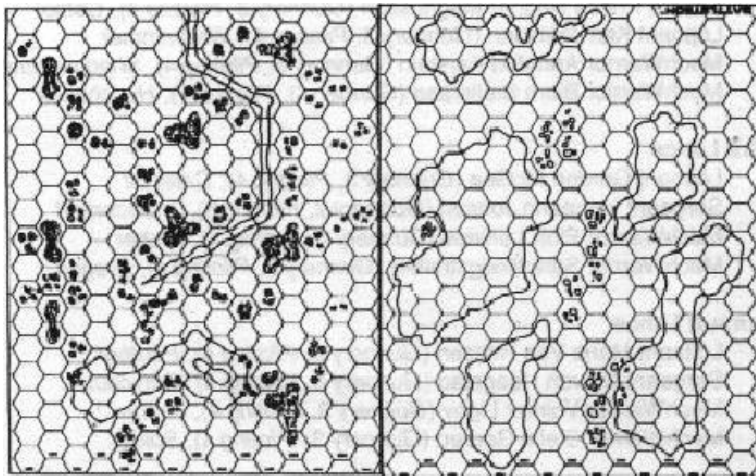
Ольсен взял сообщение у Иварссона и перечитал его, как если бы слова могли каким-то образом измениться.

Поменяться ролями с Волками? Ольсен пытался осмыслить это. Господи Боже, если кто и сможет сделать это, то им будет именно Рагнар...



## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Установите карты **BattleTech** как показано.



### ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — Тринарий «Чарли» из 13-го Волчьего Гвардейского. Начинает игру только ударная Звезда «Чарли», находясь на поле.

### Ударная Звезда «Чарли»

Звёздный Командир Реннер (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Ryoken B*  
МехВоин Зэнс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Uller*  
МехВоин Бирнак (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Толла (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Thor A*  
МехВоин Дессомейер (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Dasher A*

### Боевая Звезда «Чарли» (входит в Ход 4)

Звёздный Командир Диркон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*  
МехВоин Донемар (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture*  
МехВоин Яллас (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Вэл (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*  
МехВоин Трухело (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Fenris*

### Штурмовая Звезда «Чарли» (входит в Ход 6)

Звёздный Капитан Найджел Уоллес (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Thor*  
МехВоин Волакс (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat B*  
МехВоин Тимит (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Man O'War*  
МехВоин Далес (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Loki*  
МехВоин Регарро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Daishi*

### Развёртывание

Ударная Звезда «Чарли» устанавливается в любом месте на западной карте. Другие две Звезды входят с восточного края в соответствующие ходы.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – рота «Варгьягаре принца Рагнара». Их боеприпасы были восстановлены, а повреждения брони были устранены с момента окончания последнего сценария, но повреждения конечностей, критические повреждения и им подобное не были починены.

### Командное копьё

*Каптен* принц Рагнар Магнуссон (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Ostsol*  
*Лойтнант* Карл Джоэльссон (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Warhammer*  
*МехВоин* Аннафрид Карштейн (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Shadow Hawk*  
*МехВоин* Бьёрн Сталлсраад (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Hunchback*

### Копьё огневой поддержки

*Лойтнант* Гордон МакГи (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Catapult*  
*Сержант* Германн Джонсон (Стрельба 2, Пилотирование 3),  
*Thunderbolt*  
*МехВоин* Пётр Ленинов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Archer*  
*МехВоин* Сара Кригштрайбер (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Dragon*

### Копьё преследования

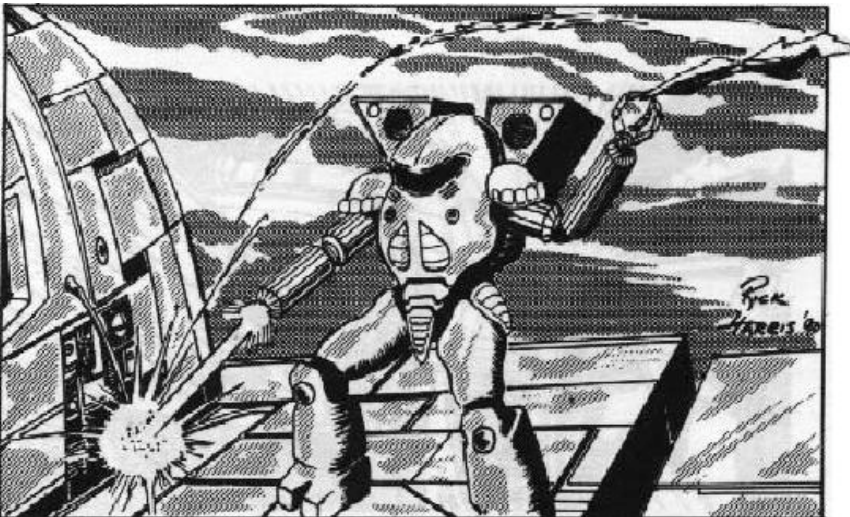
*Лойтнант* Марла Ван Гессен (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Panther*  
*Сержант* Стивен Хаагстад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostscout*  
*МехВоин* Волмер Лигов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Jenner*  
*МехВоин* Стелла Горден (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Spider*

### Развёртывание

Устанавливаются в любом месте поля в скрытых позициях. Позиции скрытых боевых единиц обнаруживаются, если она движется, если она стреляет, если вражеская боевая единица движется через гекс, смежный с ней, или если она обнаружена с помощью активного радара *Гончая/Beagle* (см. **Ограниченные разведданные** в экспертных правилах **BattleTech** или **Скрытые боевые единицы** в **BattleTech Compendium**).

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

По окончании Хода 10 атакующий получает по 2 победных очка за каждый уничтоженный вражеский Мех. Защищающийся получает по 1 победному очку за каждый уничтоженный вражеский Мех.



Никто из «Волчьей Гвардии» даже не думал о том, что таинственные «Варгьягаре» способны к проведению серьёзной наступательной операции. Лучшее, что они могли предпринять, как они думали, было попытаться замедлить продвижение Клана и стать причиной небольших повреждений и разрушений.

Поэтому для Клана было большим шоком, когда в ранние утренние часы 11 декабря «Охотники» обрушились на Тринарий «Чарли» в пустоши, известной как Хиёмгаардский брод.

Растянутый и рассредоточенный на пересечённой местности, «Чарли» находился под тяжёлым давлением в течение нескольких часов. Звёздный Капитан Уоллес хорошо сражался, но некоторые причины, связанные с его неодобрением тактики Керенской, позволили его подразделению растянуться. Его передовая Звезда удерживала позиции, пока остальная часть подразделения ещё двигалась, и отразила три больших штурма, прежде чем к ней подошла помощь. В конце концов, прибыли остальные две Звезды, вовремя предотвратив уничтожение ударной Звезды «Чарли». Быстро объединившись, три Звезды контратаковали, отбросив «Варгьягаре» с поля битвы.

Хотя было далеко от безоговорочного успеха, атака Рагнара имела два результата. «Варгьягаре» замедлили продвижение Волков и показали Хану Наташе, что «Варгьягаре» не настолько незначительны, как считала «Гвардия». Волки усилили свои попытки схватить «Охотников на Волков» и их ещё неизвестного командира.

# Сценарий 3: БЕГСТВО ИЗ ГРОНФАЛЬТА

## ПОСЛЕДНЯЯ АВАНТЮРА

Голос *оверсте* Ольсена был хриплым, а круги под глазами свидетельствовали о том, что последние часы он провёл без сна, когда Клан продолжил своё непреклонное наступление.

— Я рад видеть вас, Ваше Высочество, — сказал он таким почтительным тоном, как только мог. — Ваши подвиги стали единственными светлыми моментами за прошедшие несколько недель мрака и гибели.

Рагнар был также утомлён, но старался не показывать это. Недели, проведённые в дикой местности, без крова и санитарно-гигиенических удобств, взяли своё; Ольсен старался не обращать внимания на запах от него.

— Это было чистой удачей, что мне удалось выспаться здесь, *оверсте*, — повторил принц. — После того, что я услышал о ситуации у Гронфальта, я думаю, что самым лучшим было бы встретиться лицом к лицу.

Ольсен кивнул. — Крупные силы наших Мехов попали в ловушку у Гронфальта, Ваше Высочество. Большинство вражеских Тринариев насаждают на них. Я предполагаю, что они будут разбиты менее, чем через три дня.

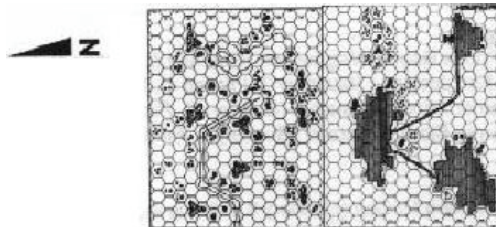
— Если они не получают помощь.

Ольсен снова кивнул. — Если они не получат помощь. Вы предлагаете?..

— Вы двинетесь впереди меня, *оверсте*. — Рагнар усмехнулся. — Это может оказаться нашим последним шансом устроить небольшой ад в тылу позиций Клана. Я думаю, что шансы достаточно хороши, чтобы рискнуть нам обоим, а вы как думаете?

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты **BattleTech** как показано.



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — штурмовая Звезда «Браво» и Ударная Звезда «Браво» из 13-го Волчьего Гвардейского.

### Штурмовая Звезда «Браво»

Звёздный Капитан Ранна (Стрельба 1, Пилотирование 0), *Masakari*  
МехВоин Руник (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Gladiator*  
МехВоин Валистер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*  
МехВоин Гроннигал (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Loki A*  
МехВоин Листан (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

### Ударная Звезда «Браво»

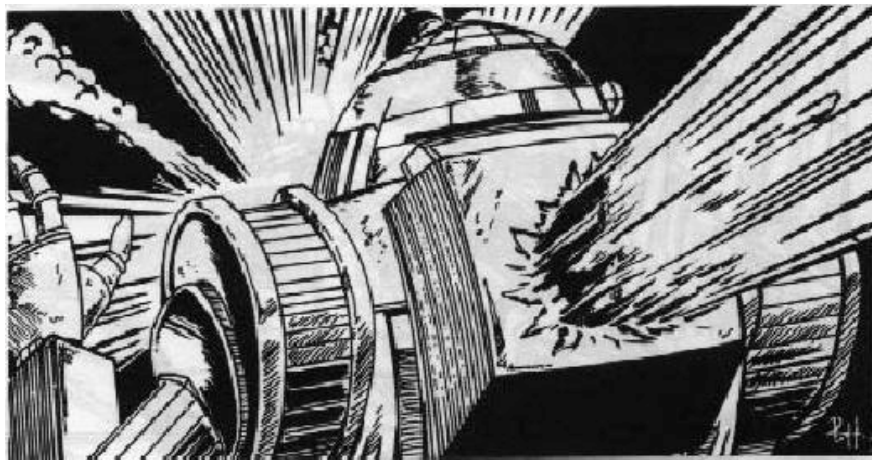
Звёздный Командир Скола (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ferriis*  
МехВоин Бескир (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Ryoken B*  
МехВоин Нарха (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture A*  
МехВоин Фелисана (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Dasher*  
МехВоин Дрога (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Koshi*

## Развёртывание

Устанавливаются в любом месте северной части южной карты.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий — рота «Варгьягаре принца Рагнара» и группа Мехов, стремящихся вырваться из окружения у Гронфальта на север. Боеприпасы «Варгьягаре» были восстановлены, а повреждения брони были устранены с момента окончания последнего сценария, но повреждения конечностей, критические повреждения и им подобное не были починены. Мехи сил Гронфальта имеют повреждения, указанные ниже.



**Рота “Варгьягаре Рагнара”****Командное копьё**

*Каптен* принц Рагнар Магнуссон (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostsol*  
*Лойтнант* Карл Джоэльсонн (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Warhammer*  
 МехВоин Аннафрид Карштейн (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Shadow Hawk*  
 МехВоин Бьёрн Сталлсраад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Hunchback*

**Копьё огневой поддержки**

*Лойтнант* Гордон МакГи (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Catapult*  
 Сержант Германн Джонсон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thunderbolt*  
 МехВоин Пётр Ленинов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Archer*  
 МехВоин Сара Кригштрайбер (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Dragon*

**Копьё преследования**

*Лойтнант* Марла Ван Гессен (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Panther*  
 Сержант Стивен Гаагштад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostscout*  
 МехВоин Волмер Лигов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Jenner*  
 МехВоин Стелла Горден (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Spider*

**Гронфальтские войска****Копьё №1**

*Лойтнант* Нильс Ларссон (Пилотирование 3, Стрельба 4), *Phoenix Hawk* (20 пунктов повреждений распределяются защищающимися группами по 5 пунктов; LA уничтожена)  
 Тригве Тьёркильссон (Пилотирование 3, Стрельба 4), *Shadow Hawk* (осталось боеприпасов к AC/5 на 5 залпов; осталось боеприпасов к SRM-2 на 24 залпа)  
 Джон Гарольда (Пилотирование 4, Стрельба 5), *Rifleman* (RA уничтожена; по 10 пунктов повреждений на каждой ноге)  
 Вэнс Кайл (Пилотирование 5, Стрельба 6), *Ostsol* (5 пунктов повреждений на HD; 14 пунктов повреждений на CT; обе руки уничтожены; по 5 пунктов повреждений на каждой ноге)

**Копьё №2**

Сержант Мило Скарри (Пилотирование 3, Стрельба 4) *JagerMech* (осталось боеприпасов к AC/5 на 10 залпов; осталось боеприпасов к AC/2 на 20 залпов)  
 Таши Мюллер (Пилотирование 4, Стрельба 5), *Dragon* (осталось боеприпасов к LRM-10 на 12 залпов; осталось боеприпасов к AC/5 на 20 залпов; 15 пунктов повреждений на CT; по 5 пунктов повреждений на каждой руке; по 8 пунктов повреждений на каждой ноге)  
 Олоф Стефенс (Пилотирование 4, Стрельба 5), *Crusader* (осталось боеприпасов к LRM-15 на 8 залпов; осталось боеприпасов к SRM-6 на 8 залпов)  
 Вильгельмина Иннес (Пилотирование 4, Стрельба 5), *Catapult* (осталось боеприпасов к LRM-15 на 8 залпов; 10 пунктов повреждений на RA, 6 пунктов повреждений на LA)

**Развёртывание**

Гронфальтские войска входят с северного края карты в Ход 1.  
 «Варгьягаре» входят с южного края карты в Ход 1.

**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

По окончании Хода 8 атакующий получает по 2 победных очка за каждый Мех гронфальтских войск, вышедший через южный край поля, и по 2 победных очка за каждый уничтоженный вражеский БэтлМех. Игрок за Клан получает по 1 победному очку за каждый уничтоженный Мех CPP.

Тянулся декабрь, холодный и серый, его дни подчёркивались морозным ветром и кружащимся снегом. Рождество наступило и прошло незамеченным. В конце месяца даже наиболее ревностные защитники Саталице поняли, что сражение проиграно. Принц Рагнар, возможно, наиболее фанатичный из солдат CPP, тайно встретился с оверсте Ольсеном в ночь на 26 декабря. В лесном регионе Гронфальта находились в осаде смешанные силы БэтлМехов, и Рагнар доказал, что если он вырвет их, то они смогут скрыться в тылу Волков, подорвав их продвижение и выиграв время для выживших защитников. Отсрочив сражение, сказал он, они смогут сохранить давнюю возможность, что подкрепления из CPP или Федеративного Содружества смогут прибыть вовремя и спасти планету.

Оба – и Рагнар и Ольсен – понимали, что это был бы безнадежный и слишком маловероятный итог, но это была их последняя надежда. 28 декабря «Волчи Охотники» Рагнара и гронфальтские войска начали скоординированную атаку, стремясь соединиться с окружёнными Мехами, чтобы те смогли спастись. Оказавшиеся между «Охотниками» и пойманными в ловушку Мехами, части Тринария «Браво» находились под командованием Ранной, внучки легендарного воина – самой Наташи Керенской.



# Сценарий 4: В ЗАЛИВЕ

## ВДОВА РАЗМЫШЛЯЕТ

Хан Наташа Керенская находилась в положении расслабленной бдительности, пристально вглядываясь в находящийся перед ней тактический дисплей. В украшенном яркими проводами корпусе проецировалось трёхмерное изображение поля боя на севере, с крошечными силуэтами БэтлМехов и Элементалов, сражающихся там. Это было сложное устройство, намного превосходящее какое-либо применяющееся во Внутренней Сфере.

— Это почти нечестно, — тихо проговорила она.

— Что вы сказали, мой Хан? — спросил Звёздный Командир Пелано. Он стоял рядом, также изучая разворачивающееся сражение.

— Ничего важного, Звёздный Командир, — ответила Керенская. — Вы знаете, что я провела десятилетия среди этих людей?

— Да, мой Хан. Все в Клане Волка стали сильнее благодаря той информации, что вы привезли обратно.

— Да, я привезла много ценной информации. Наши войска — лучше, наша генетика — лучше, наша тактика — лучше. У Внутренней Сферы нет шансов. Хотя бы поэтому Крестоносцы должны нам верить.

Голос Керенской снизился на октаву, когда она наблюдала, как копьё вражеских Мехов медленно исчезает под шквальным огнём Клана.

— Но вы когда-нибудь задавались вопросом, Звёздный Командир, что если мы лучшие, и итог этого Богом проклятого Вторжения предreshён, почему они продолжают сражаться?

Внизу, на дисплее, расалхагский Мех кратко вспыхнул, а затем исчез. Ещё один повержен.

По командной цепи прозвучал кристально-чистый голос Фелана Вульфа. — «Гамма-Отвага», пожалуйста, передайте Чёрной Вдове «Альфа», что мы спустили наш каток. Запросите новое задание.

Наташа вышла на связь. — Я слышала это, «Гамма-Отвага». Пошлите ему мои поздравления. Информируйте МехВоина, что он должен перегруппировать свою Звезду и вернуться в логово. ИльХан прибывает через два дня, и мы должны быть готовы к инспекции. Он привезёт с собой примаса КомСтара, поэтому я хочу, чтобы мы выглядели наилучшим образом.

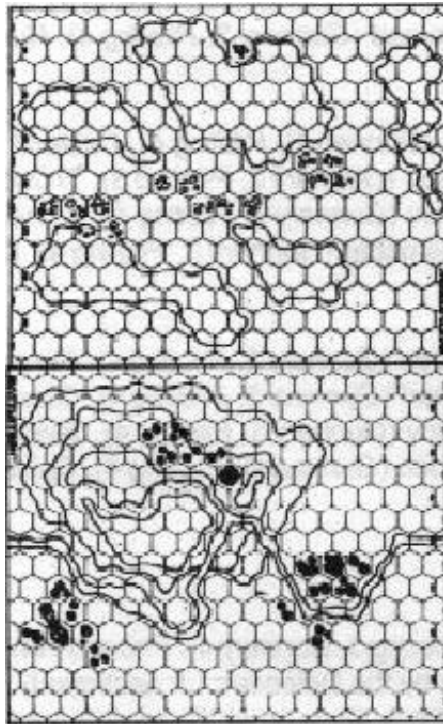
— Ут, Вдова «Альфа». Я проинформирую его.

Она отключилась и снова посмотрела в дисплей. Действующих вражеских Мехов не осталось. Они сражались до последнего.

— Отключите дисплей, Звёздный Командир, — сказала она. С этими словами миниатюрное поле боя исчезло в темноте.

## ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты BattleTech, как показано. Погодные условия — *Сильный ветер*. (См. правила **Погода** в **Штурме Саталиса**).



## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — рота «Варгьягары Рагнара». Мехи находятся в том же состоянии, что и по окончании последнего сценария. Ни ремонт, ни пополнение боеприпасов не может быть произведено.

### Рота «Варгьягаре Рагнара»

#### Командное копьё

*Каптен* принц Рагнар Магнуссон (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostsol*  
*Лойтнант* Карл Джозельсонн (Стрельба 3, Пилотирование 4),  
*Warhammer*

МехВоин Аннафрид Карштейн (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Shadow Hawk*

МехВоин Бьорн Сталлсраад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Hunchback*

#### Копьё огневой поддержки

*Лойтнант* Гордон МакГи (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Catapult*

Сержант Германн Джонсон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thunderbolt*

МехВоин Пётр Ленинов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Archer*

МехВоин Сара Кригштрайбер (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Dragon*

#### Копьё преследования

*Лойтнант* Марла Ван Гессен (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Panther*

Сержант Стивен Гагштад (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Ostscout*

МехВоин Волмер Лигов (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Jenner*

МехВоин Стелла Горден (Стрельба 3, Пилотирование 4), *Spider*

## Развёртывание

Защищающийся устанавливается в любом месте поля.

## АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – штурмовая и ударная Звёзды «Альфы» из 13-го Волчьего Гвардейского.

### Штурмовая Звезда «Альфа»

Звёздный Капитан Самис (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Man O'War*

МехВоин Кальтрон (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Masakari*

МехВоин Донли (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Mad Cat*

МехВоин Рамлер (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Thor A*

МехВоин Ала (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Vulture C*

### Ударная Звезда «Альфа»

Звёздный Командир Фелан Вульф (Стрельба 1, Пилотирование 1), *Wolfhound\**

МехВоин Эмо (Стрельба 1, Пилотирование 2), *Vulture A*

МехВоин Аскалон (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Koshi*

МехВоин Мортим (Стрельба 2, Пилотирование 3), *Puma A*

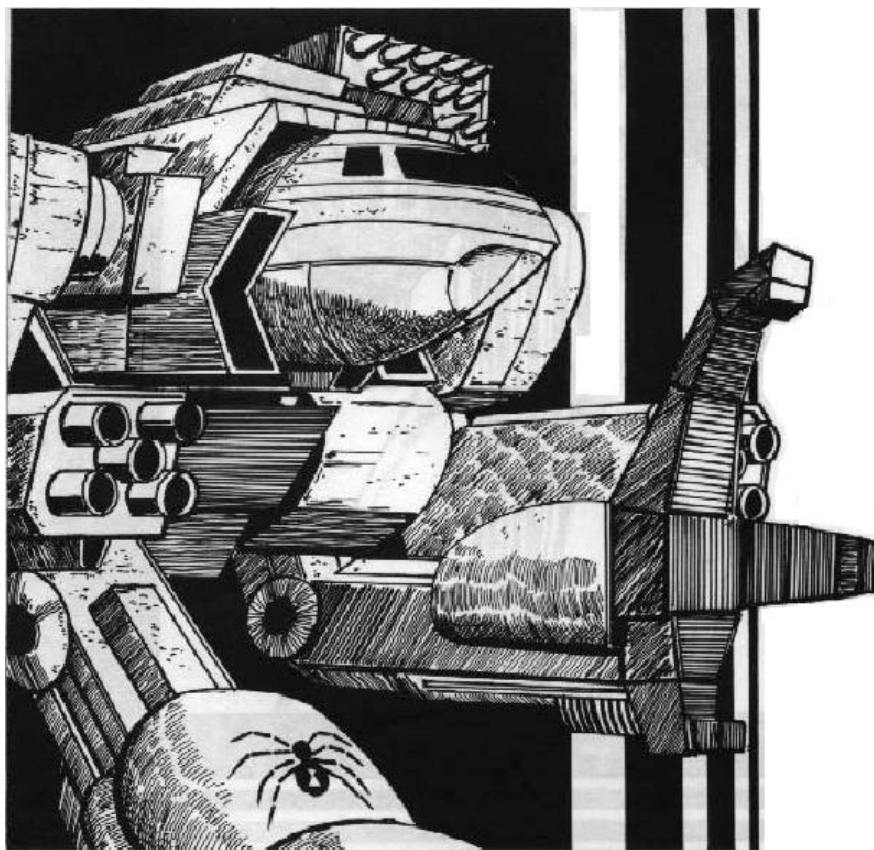
МехВоин Канадро (Стрельба 4, Пилотирование 5), *Fenris*

### Развёртывание

Атакующий входит с южного края карты в Ход 1.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

По окончании 8-го хода защищающийся получает по 3 победных очка за каждый уничтоженный БэтлМех атакующего. Игрок за Клан получает по 1 победному очку за каждый уничтоженный Мех защищающегося.



5 января 3052 года всё было завершено. Хамнкарт был усмирён, за исключением нескольких районов, где продолжалось отчаянное сопротивление. Во всех остальных местах Расалхагская республика полностью сдала свои позиции. Оставалась одна-единственная задача: схватить неуловимых «Варгьягаре» и их таинственного командира. Керенская отправила Тринарий «Альфа» закрыть вопрос и завершить начатое.

На пересечённой местности северной части Хамнтракта «Охотники на волков» были окончательно выслежены. Противостояние было яростным, так как Рагнар и его товарищи знали, что война проиграна, и решили сражаться до конца.

Несмотря на повреждения и недостаток боеприпасов, «Варгьягаре» доказали свою неуловимость, ухитрившись задержать Волков в заливе, заманивая их в ловушку и осуществляя булавочные уколы. Несколько членов роты были настигнуты и повержены, но общее равновесие сохранилось. Магнитные отложения в почве местности помешали Волкам использовать сенсоры дальнего наблюдения, вынудив их использовать утомительную технику визуального наблюдения.

Однако безнадёжная битва всё же состоялась. В конце концов «Варгьягаре» были разделены на пересечённой местности и постепенно были захвачены в плен или уничтожены. Фелан Вульф, бывший Фелан Келл, оказался воином Клана, которой поверг на землю таинственного капитана налётчиков. Келл победил воина в противостоянии один на один, несмотря на тот факт, что *Ostsol* противника превосходил по весу его собственный *Wolfhound*. Приняв сдачу врага, Фелан был шокирован, узнав настоящее имя пленника. Пониженный в статусе до клановского «связанного», принц Рагнар Магнуссон недолго являл собой последнюю надежду разбитой СРР, смирившись, по всей видимости, с неотвратимым падением республики.

# ЛИЧНОСТИ





# НАТАША КЕРЕНСКАЯ

**Возраст:** 78 лет (год рождения – 2973)

**Звание:** Звёздный Полковник

**Происхождение:** Клан Волка, 13-й Волчий  
Гвардейский Кластер («Волчьи Пауки»)

**Домашняя планета:** Страна Мечты

**Тип БэтлМеха:** *Daishi*



## Данные Воина:

BOD – 10

DEX – 12

LRN – 11

CHA – 12

PIB – 11

HTK – 100

Общее количество XP: 200.000

Доступно XP: 15.000

## Данные о статусе МехВоина

Наташа родилась в сибко на Стране Мечты в 2973 году вместе с другими 22 сёстрами и братьями. Она и её сиблинги были первыми детьми, родившимися от этой специфичной линии связи между линией Керенского и различных линий Клана Чёрной Вдовы. Клан Волка возлагал большие надежды на эту сибко. В Наташе эти надежды эффектно осуществились.

Во время испытания сибко в линейных подразделениях в 2991 году Наташа уже доказала, что является превосходным воином. Она умело прошла Испытание, превзойдя двух воинов, которые были старше её на пять лет и, в соответствии с предпосылками кодекса, должны были победить её. Тем не менее, предпосылки кодекса основывались на пренебрежении недостатками реакции, который с лихвой компенсировался яростью Наташи и её тактическим чутьём. Другие пилоты стреляли быстрее, но её выстрелы были лучше сгруппированы, а её использование местности давало то преимущество, в котором она нуждалась.

Она немедленно получила командование над Звездой в Волчьей Гвардии. Как Звёздный Командир, он сплотила своих воинов в команду, которая могла действовать не раздумывая. В её подразделение были включены и её сестра Катя, и вольнорождённый воин по имени Джейми Вульф. В течение 2-х лет Наташа повысилась до командира Тринария, вместе с Джейми и Катей, командовавшими уже своими собственными Звёздами, и младшим братом Джейми, Джошуа, получившим место в Звезде Кати.

В 2995 году, уже после того, как Наташа заслужила звание Звёздного Капитана, она ошеломила Клан и представителей Дома Керенского, вступив в спор за родовое имя Керенского. Хотя её Испытания и опыт полей сражений впечатлили представителей Дома, её репутация не была признана удовлетворительной, чтобы заслужить награду и стать одним из 31 претендента в споре за Родовое Имя. Тогда, ещё до начала сражений за оставшееся незанятое место, её дядя по материнской линии отказался от своего места соискателя в споре, а её кровная бабка убедила других предоставить ей освободившееся место для участия в Испытании.

Родовое Имя – титул, который может быть заслужен только теми личностями, чьи кровные линии прослеживаются до тех, кто сражался вместе с Николаем Керенским до конца раздора, а затем покинул Терру вместе с Александром Керенским, положив начало созданию Кланов. Каждое Родовое Имя имеет тысячи потомков, имеющих право занять место, но только 25 индивидуумов каждого Дома получают право добавить имя Дома к своему собственному. Завоевание этого права часто приводит к смерти других соперников, придавая Родовому Имени ещё и другое значение.

## Известные Навыки:

|                   | Уровень Навыка | Значение Атрибута | Модификатор значения броска Навыка |
|-------------------|----------------|-------------------|------------------------------------|
| Атлетика          |                |                   |                                    |
| Акробатика        | 5              | 7                 | 2                                  |
| Альпинизм         | 5              | 7                 | 2                                  |
| Бег               | 5              | 7                 | 2                                  |
| Лук/Нож           | 5              | 6                 | 1                                  |
| Склочность        | 5              | 7                 | 2                                  |
| Стрельба/Мех      | 6              | 6                 | 0                                  |
| Лидерство         | 6              | 6                 | 0                                  |
| Медицина          | 3              | 7                 | 4                                  |
| Пилотирование/Мех | 8              | 8                 | 0                                  |
| Пистолет          | 5              | 6                 | 1                                  |
| Винтовка          | 5              | 6                 | 1                                  |
| Выживание         | 4              | 7                 | 3                                  |
| Тактика           | 6              | 6                 | 0                                  |

Важность Родового Имени в Кланах нельзя недооценивать. Обладатель Родового имени становится членом Совета Клана и имеет возможность быть избранным на должность Хана Клана. Тем не менее, наиболее важным является то, что оно практически гарантирует, что генетический материал будет включён в программу рождений, контролируемой научной кастой. Завоевание Родового Имени гарантирует бессмертие победителя.

Наташа прорвалась через Испытание, как если бы была непобедимой, за исключением левой руки, сломанной в полуфинальной схватке. Она позволила медикам вправить кость и заключить руку в биндаж, но отказалась позволить им наложить на руку гипс. «Я не могу позволить себе притупить чувства перед финалом».

Несмотря на боль в результате перелома, она ловко победила своего последнего противника. Он старался держаться её левой стороны, думая, что она не сможет успешно управлять оружием левой рукой. Когда же он допустил ошибку, Наташа серьёзно повредила его БэтлМех. Окончательно поняв, что его обманули, он помчался к Наташе и вышел на дистанцию выстрела из ПИИ. Наташа, медленно отступая, обстреляла его БэтлМех, убив пилота и одержав победу в Испытании.

Только когда Джейми Вульф встретил её в ангаре для БэтлМехов, чтобы помочь выбраться из БэтлМеха, все поняли, как она выиграла. Сиденье в области коленей было переплетено проводами – она перебросила провода левой стороны на правую.

Последующие 10 лет Наташи стремительно поднималась по карьерной лестнице. Она управляла несколькими разгромами Дымчатых Ягуаров (2937 год), Алмазных Акул (2993 и 3001 года) и Нефритовых Соколов (3002 год). Несмотря на то, что она командовала своим собственным Кластером в 3003 году, её карьера начала замедляться. Это было связано с её общим недостатком терпения в делах политики. Как человек, обладающий Родовым Именем, она была одним из 25 членов Совета Клана Волка. Её пренебрежение к фальшивым поступкам во время дебатов сделали её шипом в боку многих будущих Ханов. Она сразу же отклонила свою кандидатуру, рассматриваемую на должность Хана, что, как думали некоторые, должно было помочь будущему Клану в Великом Совете. Как результат, несколько назначений на выгодные должности прошли мимо неё.

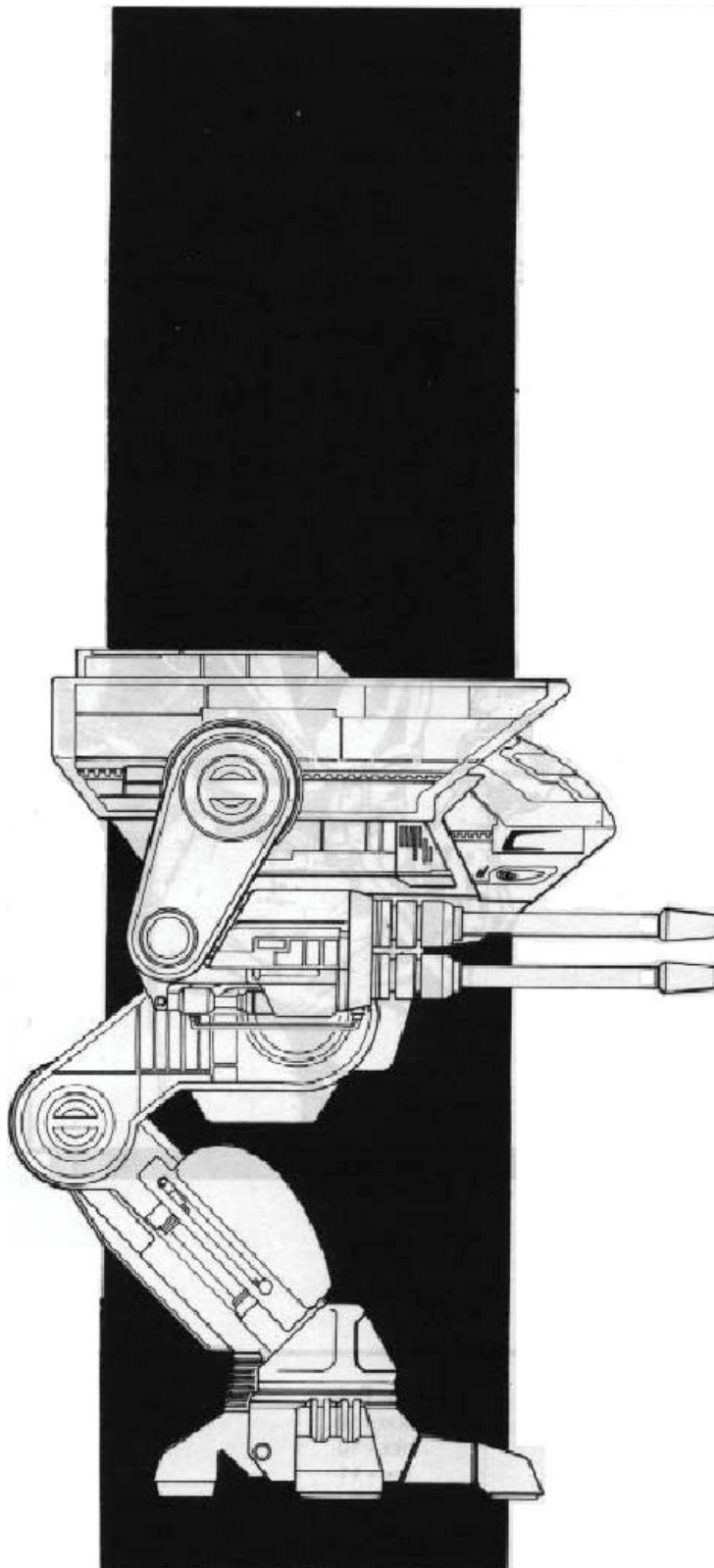
Хуже того, её боевое мастерство вынудило другие Кланы увеличивать свои заявки на торги до тех пор, пока Кластер Наташи не был выведен из участвующих в сражениях. Наташа стала эффективным инструментом ведения торгов, но только она перестала участвовать в сражении. Другие Кланов часто сбивали цену и, таким образом, терпели поражения, но два года, проведённые ею в спокойствии, истощили последние капли терпения Чёрной Вдовы.

В 3004 году было предложено провести разведывательную миссию в Наследных государствах, и Клан Волка получил согласие на её проведение. Клан создал подразделение, «Волчьи Драгуны», укомплектованное теми воинами Дома, которые официально были признаны несущественными. Они возложили командование операцией на Джейми Вульфа и сообщили ему, что если он добьётся успеха в своей миссии, то имя Вульф получит в пределах Клана статус Родового Имени.

Скучающая от своей бездеятельности и прельщённая соблазнами приключений, Наташа успешно организовала обсуждение в Совете Клана, который назначил её офицером связи Совета Клана с экспедицией. Лидеры Клана были счастливы избавиться от неё, однако Хан, который предложил этот план, был доволен тем, что Наташа присоединилась к подразделению.

В 3005 году «Драгуны» появились в Федеративных Солнцах и начали историю.

С возвращением в Клан Наташа была вынуждена участвовать в Испытаниях, чтобы подтвердить своё звание МехВоина и командира. Под командованием ильХана было сформировано новое подразделение – 13-й Волчий Гвардейский. Его ошеломляющие победы на Саталице более чем убедительно доказали её ценность. Чёрная Вдова вновь создала силу, которая вызывала у Кланов опасения.



# ДЖОННИ КЛАВЕЛЛ

**Возраст:** 66 лет (год рождения – 2985)

**Звание:** майор

**Происхождение:** «Волчи Драгуны», «Паучья паутина» (бывшие «Чёрные Вдовы»)

**Домашняя планета:** Страна Мечты

**Тип БэтлМеха:** *Firefly*



## Данные о статусе МехВоина

Из всех Драгун Клавелл, пожалуй, известен лучше всех (не считая полковника Джейми Вульфа и Наташу Керенскую). Он прибыл в качестве незаметного МехВоина среди первого конвоя «Драгун» в 3005 году и быстро поднимался в звании, в конечном итоге перейдя в «Чёрные Вдовы» Керенской после убийства дружественного офицера на дуэли. По крайней мере это была официальная версия. В действительности же причина была гораздо глубже. Джонни Клавелл, бывший вольнорожденный МехВоин Джовелл, питал симпатию к Внутренней Сфере и её пути и был готов повернуться спиной к традициям Клана Волка. Служба во «Вдовах» была предназначена для обуздания неправильных отношений и склонностей.

Служба наказания в подразделении Керенской была только частично успешна. Дисциплина Клавелла оставалась слабой (доказательством являются его редкие поощрения и намного более частые выговоры в этот период). Его антиклановские чувства, далёкие от исчезновения, начали заражать других членов «Драгун».

Повышенный до капитана в батальоне Керенской, Клавелл продолжил своё беспечное поведение, обращаясь со своим *Firefly* так, как будто он был его старым *Rifleman*'ом. После отъезда Керенской Клавелл стал майором и, несмотря на большое уважение к своему старому командиру, стал одним из наиболее искренних членов антиклановской фракции среди «Драгун».

### Данные Воина:

BOD – 10

DEX – 10

LRN – 11

CHA – 9

PIB – 10

HTK – 100

Общее количество XP: 150.000

Доступно XP: 18.000

### Известные Навыки:

|                   | Уровень Навыка | Значение Атрибута | Модификатор значения броска Навыка |
|-------------------|----------------|-------------------|------------------------------------|
| Склонность        | 5              | 7                 | 2                                  |
| Стрельба/Мех      | 6              | 7                 | 1                                  |
| Лидерство         | 7              | 8                 | 1                                  |
| Механика          | 4              | 7                 | 3                                  |
| Пилотирование/Мех | 6              | 7                 | 1                                  |
| Пистолет          | 3              | 7                 | 4                                  |
| Мошенничество     |                |                   |                                    |
| Подкуп            | 5              | 7                 | 2                                  |
| Подделка          | 5              | 7                 | 2                                  |
| Подслушивание     | 5              | 7                 | 2                                  |
| Скрытность        | 5              | 7                 | 2                                  |
| Мудрость Улиц     | 6              | 8                 | 2                                  |
| Тактика           | 6              | 7                 | 1                                  |

# МАККЕНЗИ ВУЛЬФ

**Возраст:** 45 лет (год рождения – 3006)

**Звание:** полковник

**Происхождение:** «Волчы Драгуны», «Паучья паутина» (бывшие «Чёрные Вдовы»)

**Домашняя планета:** Аутрич

**Тип БэтлМеха:** *Enforcer*



## Данные о статусе МехВоина

Быть сыном Джейми Вульфа нелегко. Несмотря на то, что МакКензи доказал, что является более чем компетентным офицером, он беспокоится, что люди могут повредить его отцу через него. Пока его сын рос, Джейми Вульф записал его как сироту мнимого наёмника Куртиса Виннингхэма. МакКензи был известен как Дарнелл, в то время как его младшие сёстры, Линн и Бриджит, были Калли и Сара Виннингхэмы. Их настоящее происхождение было известно только горстке Драгун.

В 3015 году, когда «Драгуны» участвовали в мариковской Гражданской войне, МакКензи совершил путешествие в Федеративные Солнца для ежегодного лечения от заикания и устранения дефектов речи. Это путешествие спасло мальчику жизнь. Во время его отсутствия Антон Марик казнил Джошуа Вульфа и многих иждивенцев «Драгун», включая Линн и Бриджит Вульф и жену Джейми Эллен.

В 3016 году он, навсегда избавленный от заикания, заново присоединился у «Драгунам» и возобновил свои тренировки в качестве МехВоина. В 3026 году, в возрасте 20 лет, он стал МехВоином полка «Бета». В сражении на Мизери он стал единственным выжившим членом своего копы. На Кроссинге он сломал левую руку, но быстро вылечился.

Наташа Керенская, полностью осведомлённая о его истинном происхождении, выбрала его к себе в «Батальон Чёрной Вдовы», потому что знала, что стареющий Джейми должен будет, в конечном итоге, передать своему сыну командование над «Драгунами». Хотя она знала, что Вульф любит и гордится своим сыном, она также знала и то, что должна предъявлять в состязаниях Маку более высокие стандарты, чем другим Драгунам. С помощью её рапортов и прямых рекомендаций, когда она покидала «Драгун», чтобы воссоединиться с Кланом, истинное происхождение МакКензи Вульфа было раскрыто, и он был признан наследником лидера «Драгун».

МакКензи известен как хитрый воин, который может различить, когда следует нанести основной удар, а когда этого делать не следует. Он никогда не уклоняется от боя, но никогда не бросается сам и не бросает своих воинов в безрассудные или тщеславные атаки. Когда он достигает цели, он сначала изучает её, а затем разбивает, подобно яйцу. Когда ситуация меняется, он хорошо умеет обдумывать свои дальнейшие шаги.

Когда Наташа отбыла в Клан, МакКензи был повышен до командира «Чёрных Вдов». Он немедленно изменил название подразделения на неизвестное, потому что без Наташи подразделение не осталось бы прежним. С другой стороны он скопировал похожее наименование, напоминающее другим, кем они были: «Паучья паутина». Новым обозначением подразделения стал паук чёрная вдова, примостившийся в лабиринте паутины. Их девизом стало: «Переплестись с нами, и нет пути назад».

Мак находится в отличных отношениях с Морганом Хасеком-Дэвионом (дэвионовским маршалом армий) и Морганом Келлом. Мак помогал тренироваться сыну Патрика Келла, Кристиану, когда Крис прибыл на Аутрич в 3042 году. Мак оказал Крису большое уважение, когда дал ему место в своей роте, которое Крис занимал в период 3044-3045 гг.

### Данные Воина:

BOD – 10  
DEX – 12  
LRN – 11  
CHA – 11  
PIB – 10  
HTK – 100  
Общее количество XP: 97.000  
Доступно XP: 7.500

### Известные Навыки:

|                   | Уровень Навыка | Значение Атрибута | Модификатор значения броска Навыка |
|-------------------|----------------|-------------------|------------------------------------|
| Склонность        | 4              | 7                 | 3                                  |
| Дипломатия        | 4              | 7                 | 3                                  |
| Стрельба/Мех      | 5              | 6                 | 1                                  |
| Лидерство         | 5              | 7                 | 2                                  |
| Медицина          | 4              | 7                 | 3                                  |
| Пилотирование/Мех | 6              | 7                 | 1                                  |
| Пистолет          | 3              | 6                 | 3                                  |
| Винтовка          | 3              | 6                 | 3                                  |
| Тактика           | 5              | 7                 | 2                                  |

# ФЕЛАН ВАРД КЕЛЛ ВУЛЬФ

**Возраст:** 20 лет (год рождения – 3031)

**Звание:** Звёздный Командир

**Происхождение:** Клан Волка, 13-й Волчий  
Гвардейский («Волчы Пауки»)

**Домашняя планета:** Арк-Ройял, Федеративное  
Содружество

**Тип БэтлМеха:** *Wolfhound*



## Данные Воина:

BOD – 10  
DEX – 10  
LRN – 9  
CHA – 8  
PIB – 8  
HTK – 100  
Общее количество XP: 115.000  
Доступно XP: 10.000

## Данные о статусе МехВоина

Фелан Келл родился у Моргана Келла и Саломеи Вард Келл в 3031 году. Подобно своему отцу, отношение Фелана к власти было несколько скептическим, за исключением семейного круга. Это не вызвало много неприятностей, потому что Фелан большую часть своей молодости провёл только в трёх местах: на задании с «Гончими Келла», с «Гончими Келла» на Арк-Ройяле или на Аутриче. Сильная социальная организация в этих местах не позволяла свободно доминировать его недостатку уважения к власти.

В 3038 году «Гончие Келла» были размещены на Куджари в Лиге Свободных Миров. Убийца из «Маскировки», посланный Романо Ляо для убийства Даниэля Алларда и его семьи, по ошибке забрался в дом полковника Келла. Собака Фелана, полудикая дворняга по кличке Гриннер, убила убийцу, но сама погибла при этом. Фелан внешне не показал своих эмоций, вызванных потерей любимца, спрятав боль глубоко в себе. Когда он позже получил назначение на *Wolfhound* в подразделении «Гончих Келла», то назвал Мех «Гриннером» в память своего верного животного.

Это неудавшееся убийство вынудило Моргана Келла отправить своих детей на Аутрич или Арк-Ройял всякий раз, когда «Гончие Келла» получали назначения, которые могли вызвать враждебность со стороны Романо Ляо. Для Фелана время, проведённое на Аутриче, было похожим на военный летний лагерь. Несмотря на то, что формально он не был допущен к тренировочной программе для детей «Волчих Драгун», он получил военное воспитание, такое же хорошее, как и в академических дисциплинах. Он имел удовлетворительные результаты по академическим предметам и отличные по военным упражнениям – факт, который порадовал Джейми Вульфа и Моргана Келла. Во время этих пребываний Фелан встретил и «был испорчен» Наташей Керенской.

Живя на домашней базе «Гончих Келла» на Арк-Ройяле Фелан, яростно продолжал тренировки воина. Он также получил обучение по утерянным технологиям у Кловиса Хольштайна. В результате жёсткого обучения у этого волшебника электроники, Фелан научился выполнять ремонт и модификации Мехов и оборудования, что озадачило бы многих людей. Очень быстро «Гончие Келла» поняли, что не стоит заключать пари с Феланом на то, что он не сможет восстановить или улучшить повреждённые системы.

Во время пребывания на Арк-Ройяле Фелан также стал дружить с Донной-Джиной Коннор. Она была дочерью офицера «Гончих Келла» и была на два года его старше. Донна-Джина и Фелан никогда не были любовниками, хотя их дружба изумляла и раздражала некоторых стариков. В 3044 году Донна-Джина поступила в Военную академию «Найджелринг» на Таркаде, двумя годами позже Фелан последовал за ней.

## Известные Навыки:

|                   | Уровень<br>Навыка | Значение<br>Атрибута | Модификатор значения<br>броска Навыка |
|-------------------|-------------------|----------------------|---------------------------------------|
| Атлетика          |                   |                      |                                       |
| Акробатика        | 5                 | 7                    | 2                                     |
| Бег               | 5                 | 7                    | 2                                     |
| Плавание          | 5                 | 7                    | 2                                     |
| Склочность        | 5                 | 7                    | 2                                     |
| Стрельба/Мех      | 6                 | 7                    | 1                                     |
| Лидерство         | 5                 | 8                    | 3                                     |
| Механика          | 6                 | 8                    | 2                                     |
| Медицина          | 2                 | 8                    | 6                                     |
| Пилотирование/Мех | 7                 | 8                    | 1                                     |
| Пистолет          | 3                 | 7                    | 4                                     |
| Тактика           | 5                 | 8                    | 3                                     |
| Техника           | 2                 | 8                    | 6                                     |

Жизнь в «Найджелринге» не была лёгкой для Фелана, но Донна-Джина заставляла его упорно работать и оставаться на уровне в течение первых двух лет обучения. Она была лучшим кадетом, чем он, и уже хорошим МехВоином, чтобы быть помогать ему в учёбе и соперничать с ним в упражнениях на Мехах. Если бы не её присутствие, Фелан, конечно же, сбежал бы из академии, потому что думал, что полученное им на тот момент воспитание дало ему все знания, необходимые для МехВоина.

Донна-Джина окончила академию в 3043 году и немедленно была направлена в подразделение, находящееся на границе с Мариком. В первой своей операции степенный и консервативный гауптман направил её разведывательное копьё вниз на открытую долину для поиска следов мариковских налётчиков. Он расположил копьё огневой поддержки на вершине холма, но единственный заход аэрокосмических мариковских истребителей сигнал их оттуда. Затем истребители совершили круг и уничтожили разведывательное копьё. Всего через два месяца после выпуска Донна-Джина Коннор уже лежала мёртвая.

Когда Фелан услышал эту новость, то стал ещё более опрометчивым. Если бы не его твёрдые показатели в упражнениях с Мехом (и его связи с архонтом), он был бы отчислен из академии за неуспеваемость. Его инструкторы, которых он ругал за то, что они преподают кадетам устаревшие методы стратегического и тактического мышления, надеялись, что он уgomонится.

В конце зимы этого же года по Таркаду пронеслось несколько снежных бурь. Кадеты «Найджелринга» были вызваны на патрулирование улиц в своих Мехах для предотвращения мародёрства и поддержания правопорядка, когда люди протестовали против отключения электроэнергии и недостатка других ресурсов. Во время кризиса многие службы радиовещания сообщали о множестве трагических историй, одна из которых упоминала о группе школьников, которая пропала в районе ледника «Заповедник Зигфрида» к северу от Таркада. Их автобус на воздушной подушке был сметён с дороги лавиной.

Фелан просил разрешения принять участие в спасательной операции. Когда представители школы отклонили его запрос, он силой захватил БэтлМех и отправился на свой страх и риск. Благодаря быстрым изменениям во внешних микрофонах Меха он сумел отсеять все звуки, за исключением изданных людьми и двигателем автобуса *Hochbaum*. Начав с того места, где в последний раз была замечена группа школьников, Фелан быстро нашёл их.

Он провёл раскопки и обнаружил, что лавина разбила их автобус о большое скальное отложение, почти разорвав машину пополам. Фелан вывел тепло из двигателя своего Меха для обогрева выживших и выгрузил припасы, которые он взял с собой. Многие люди нуждались в немедленной медицинской помощи, поэтому Фелан вызвал по радио санитарный самолёт. Однако налетел ещё один шторм, вынудивший самолёт приземлиться, не достигнув их позиций.

Хотя никто не сомневался, что эти действия привели к спасению более чем половины группы, многие тяжелораненые люди умерли прежде, чем медицинская помощь смогла добраться до них. Совет Чести «Найджелринга» пришёл к выводу, что Фелан должен был иметь с собой санитара или доктора, когда предпринял свою попытку спасения. Хотя никто не смог объяснить, каким образом он мог взять с собой доктора без разоблачения цели миссии, которая к тому же была отклонена, Совет рекомендовал исключить его.

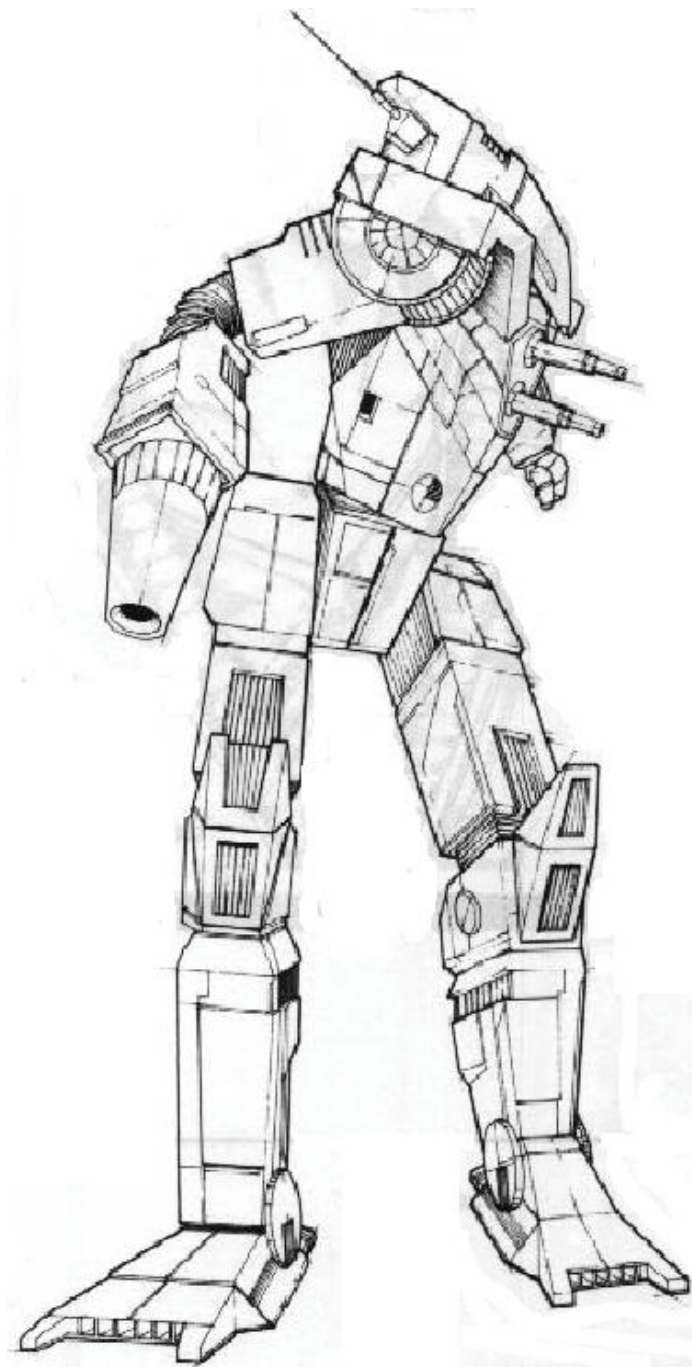
Фелан вернулся на Арк-Ройял и получил назначение в качестве МехВоина в копьё 1-го полка. В 3049 году его батальон был отправлен в Свободную Расалхагскую республику для борьбы с пиратами. После длительной остановки в Гинзбурге (во время которой «Гончие Келла» чувствовали себя нежелательными лицами), подразделение проследовала в Периферию. В августе копьё Фелана встретилось с передовыми подразделениями разведывательных войск Клана Волка. Фелан потерял свой Мех и был пленён.

Знания Фелана относительно военных тонкостей сделали его ценным приобретением для Хана Клана Волка, Ульрика Керенского. В результате действий Фелана его статус «связанного» резко повысился, когда Волки приняли его в воинскую касту. Несмотря на более позднее обучение, которое во многом находилось в руках Наташи Керенской, Фелан присоединился к 13-му Волчьему Гвардейскому.

Первое действие Фелана за Клан пришлось на завоевание Гинзбурга. Впервые он выступил как клановец, не считая тренировок, уже очень скоро, на Саталице. В этом бою он победил

*Ostsol* и захватил важного члена правительства Свободной Расалхагской республики.

Весьма существенно одно дополнительное замечание, касающееся Фелана Варда. Его мать, Саломея Вард, происходила родом из семьи, которая была связана с членом армии Звёздной Лиги, который покинул Внутреннюю Сферу с Александром Керенским. Поэтому (как определил митохондриальный анализ ДНК), этого оказалось достаточно для того, чтобы признать его пригодным для участия в завоевании Родового Имени в Доме Вард. Остаётся только следить за тем, завоеует ли он это Родовое Имя или нет.



# РАННА

**Возраст:** 23 года (год рождения – 3028)

**Звание:** Звёздный Капитан

**Происхождение:** Клан Волка, 13-й Волчий Гвардейский («Волчи Пауки»)

**Домашняя планета:** Станица

**Тип БэтлМеха:** *Masakari*



## Данные Воина:

BOD – 9

DEX – 11

LRN – 11

CHA – 10

PIB – 9

HTK – 90

Общее количество XP: 75.000

Доступно XP: 3.000

## Данные о статусе МехВоина

Ранна – родственница по одной отдалённой линии Ульрику Керенскому и внучка Наташи Керенской. Она унаследовала красоту Наташи, но имеет льняные, а не рыжие волосы. И её мать, и её отец мертвы, но с клановской системой воспитания детей эта потеря не такая разрушительная, как если бы она случилась в культуре Внутренней Сферы. Её мать никогда не пыталась достигнуть Родового Имени, а её отец был убит при попытке его завоевать.

Ранна росла в сибко, в котором изначально было ровно 100 детей. В течение последующих 20 лет испытания и упражнения сократили это число до 30, которые имели самые высокие показатели, чем большинство выпущенных сибко. В свой 20-й день рождения она подверглась Испытанию и показала достаточный результат, чтобы получить звание Звёздного Командира в войсках вторжения Клана Волка. Её подразделение во время торгов было выведено из списков участников ключевых сражений, но оно с отличием сражалось при вторжении Клана в Расалхаг.

Когда был сформирован 13-й Волчий Гвардейский, Наташа попросила Ранну присоединиться к ним. Ранна согласилась, приняв командование над 2-м Тринарием. Во время штурма Саталице 2-й Тринарий успешно воспрепятствовал воссоединению двух расалхагских рот, которые должны были вызволить подразделение лоялистов из ловушки и действовать в качестве партизанских сил, продлевая конфликт.

Во время, когда Фелан был «связанным», он и Ранна вступили в романтическую связь. Хотя их обязанности не давали им много свободного времени, они старались оставаться вместе как можно дольше. Ранна нашла эти обоюдные взаимоотношения удовлетворительными и ужасающими. Ей нравилась эмоциональная связь с Феланом, но такие пугающе сильные эмоции были несколько чужды Кланам.

## Известные Навыки:

|                   | Уровень<br>Навыка | Значение<br>Атрибута | Модификатор значения<br>броска Навыка |
|-------------------|-------------------|----------------------|---------------------------------------|
| Атлетика          |                   |                      |                                       |
| Акробатика        | 6                 | 7                    | 1                                     |
| Альпинизм         | 6                 | 7                    | 1                                     |
| Бег               | 6                 | 7                    | 1                                     |
| Лук/Нож           | 4                 | 7                    | 3                                     |
| Склочность        | 4                 | 8                    | 4                                     |
| Стрельба/Мех      | 6                 | 7                    | 1                                     |
| Лидерство         | 5                 | 7                    | 2                                     |
| Пилотирование/Мех | 7                 | 7                    | 0                                     |
| Пистолет          | 4                 | 7                    | 3                                     |
| Винтовка          | 4                 | 7                    | 3                                     |
| Тактика           | 5                 | 7                    | 2                                     |

# ВАРИАНТЫ МЕХОВ

## DAISHI НАТАШИ КЕРЕНСКОЙ

Полковник Керенская предпочитает конфигурацию *Daishi*, которую она назвала *Widowmaker*. С уже установленным крайне мощным вооружением и охладителями, вариант *Dashi «Widowmaker»* пережил своё название.

| Оборудование         |                             | Масса                 |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|
| Внутренняя структура | 10                          |                       |
| Двигатель:           | 300XL                       | 9.5                   |
| MP Ходьбы            | 3                           |                       |
| MP Бег               | 5                           |                       |
| MP Прыжка            | 0                           |                       |
| Охладители           | 15 (30)                     | 5                     |
| Гироскоп             |                             | 3                     |
| Кабина               |                             | 3                     |
| Фактор брони         | 304                         | 19                    |
|                      | <i>Внутренняя структура</i> | <i>Значение брони</i> |
| Head                 | 3                           | 9                     |
| Center Torso         | 31                          | 47                    |
| Center Torso (rear)  |                             | 14                    |
| R/L Torso            | 21                          | 32                    |
| R/L Torso (rear)     |                             | 10                    |
| R/L Arm              | 17                          | 34                    |
| R/L Leg              | 21                          | 41                    |

### Распределение веса и пространства

| Локация      | Установлено        | Свободных слотов |
|--------------|--------------------|------------------|
| Head         |                    | 1                |
| Center Torso |                    | 2                |
| Right Torso  | 2 двигателя        |                  |
|              | Двойной охладитель | 8                |
| Left Torso   | 2 двигателя        |                  |
|              | Двойной охладитель | 8                |
| Right Arm*   |                    | 8 (10)           |
| Left Arm*    |                    | 8 (10)           |
| Right Leg    |                    | 2                |
| Left Leg     | Двойной охладитель | 0                |

### Конфигурация вооружения Widowmaker

| Вооружение и боеприпасы | Локация | Кол-во слотов | Вес |
|-------------------------|---------|---------------|-----|
| ER Medium Laser         | CT      | 1             | 1   |
| ER Medium Laser         | CT      | 1             | 1   |
| ER Small Laser          | H       | 1             | 5   |
| Large Pulse Laser       | LA      | 2             | 6   |
| ER PPC                  | LA      | 2             | 6   |
| Double Heat Sink (3)    | LA      | 6             | 3   |
| Double Heat Sink (4)    | LT      | 8             | 4   |
| Large Pulse Laser       | RA      | 2             | 6   |
| ER PPC                  | RA      | 2             | 6   |
| Ammo AC (10)            | RA      | 2             | 2   |
| CASE                    | RA      | 0             | 0   |
| Double Heat Sink (1)    | RA      | 4             | 2   |
| Double Heat Sink (2)    | RL      | 2             | 1   |
| Ultra 20 AC             | RT      | 8             | 12  |

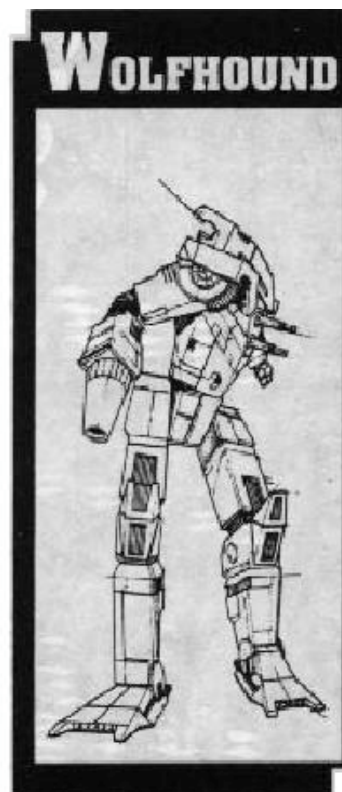
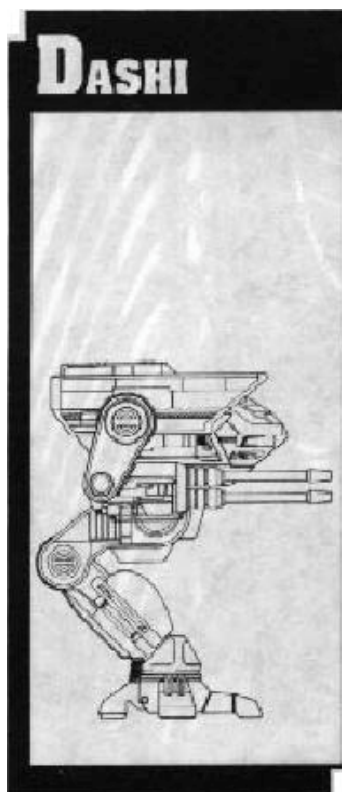
\* В руках *Widowmaker'a* отсутствуют оба активатора Hand и Lower Arm.

## WOLFHOUND ФЕЛАНА ВУЛЬФА

Фелан Вульф использует *Wolfhound*, уникальный для Кланов, но знакомый для тех, кто сталкивался с «Волчьими Драгунами». Этот Мех имеет один вариант и модифицируется клановским вооружением, как показано:

| Тоннаж               | 35                          |                       |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|
| Оборудование         |                             | Масса                 |
| Внутренняя структура |                             | 3.5                   |
| Двигатель:           | 210                         | 4.5                   |
| Гироскоп             |                             | 3                     |
| Кабина               |                             | 3                     |
| MP Ходьбы            | 6                           |                       |
| MP Бег               | 9                           |                       |
| MP Прыжка            | 0                           |                       |
| Охладители           | 10 (20)                     | 0                     |
| Фактор Брони         | 115 (Ferro-Fibrous)         | 6                     |
|                      | <i>Внутренняя структура</i> | <i>Значение брони</i> |
| Head                 | 3                           | 9                     |
| Center Torso         | 11                          | 16/6                  |
| R/L Torso            | 8                           | 11/5                  |
| R/L Arm              | 6                           | 12                    |
| R/L Leg              | 9                           | 14                    |

| Вооружение и боеприпасы | Локация | Кол-во слотов | Вес |
|-------------------------|---------|---------------|-----|
| Large Pulse Laser       | RA      | 2             | 6   |
| Medium Pulse Laser      | CT      | 1             | 2   |
| Medium Pulse Laser      | RT      | 1             | 2   |
| Medium Pulse Laser      | LT      | 1             | 2   |
| Medium Pulse Laser      | CT (R)  | 1             | 2   |
| ECM Suite               | H       | 1             | 1   |







ДРУГИЕ ИСТОРИИ О

# ЧЕРНОЙ ВДОВЕ

## УГРОЗА ВЕРНУПАСЫ

Ярость 4-й Наследной войной ослабила силы "Волчьих Драгун", но они выжили. Ощувив всю тяжесть удара ярости Дома Куриты, Джейми Вульф направил Наташу Керенскую, известную как Чёрная Вдова, для оказания помощи в воссоздании разбитого наёмного подразделения. Под её безжалостным

командованием "Чёрные Вдовы" "драгун" вернули себе смертоносную форму.

Сейчас вся Внутренняя Сфера оказалась захваченой между жизнью и смертельной борьбой против кажущихся непобедимыми захватчиками, известными как Клан. Некоторые говорят, что только Чёрная Вдова и её люди могут успешно противостоять захватчикам. Но Наташа Керенская недолго сражалась за Внутреннюю Сферу. Сейчас она сражается за славу Клана!

Сейчас вся Внутренняя Сфера оказалась захваченой между жизнью и смертельной борьбой против кажущихся непобедимыми захватчиками, известными как Клан. Некоторые говорят, что только Чёрная Вдова и её люди могут успешно противостоять захватчикам. Но Наташа Керенская недолго сражалась за Внутреннюю Сферу. Сейчас она сражается за славу Клана!

