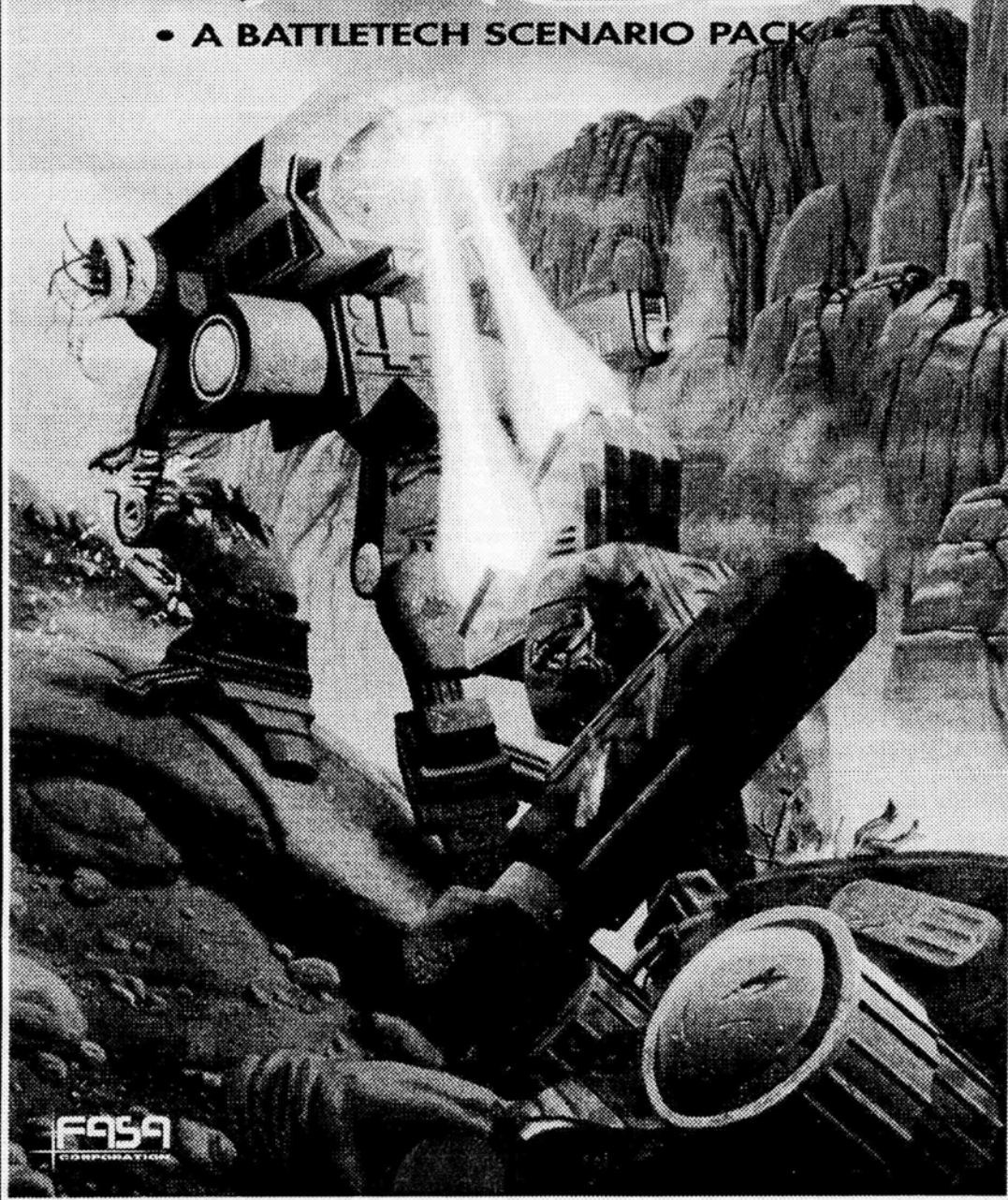


THE FALCON AND THE WOLF™

• A BATTLETECH SCENARIO PACK •



RODNEY KNOX

6891 BATTLETECH®

СОКОЛ И ВОЛК



КОРПОРАЦИЯ ФАЗА

СОДЕРЖАНИЕ и СОЗДАТЕЛИ

ВВЕДЕНИЕ	4
Как пользоваться этой книгой	4
Честь в Кланах	5
Правила бэтчелла	5
ВЫБОР ЮНИТОВ	6
Определение суммы очков	6
Правила заявок	7
Выбор формирований	7
Выбор отдельных юнитов	7
Таблицы выбора	9
ПРОЛОГ: В ОКРУЖЕНИИ ВРАГОВ	12
СЦЕНАРИИ	15
Лязг зубов	16
До костей	18
Опалённые огнём	21
Прятки	23
Буря	25
На линии огня	27
Кровь и песок	29
В гнезде Сокола	31
Удар в самое сердце	33
Слишком дорогая цена	36
Разбитая Надежда	38
Смерть с небес	40
ЭПИЛОГ: КЛАССИФИКАЦИЯ ПО ВУЛЬФНЕТ	42
Клан Нефритового Волка	42
Клан Волка (в Изгнании)	42
Клан Нефритового Сокола	43
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА НЕФРИТОВОГО ВОЛКА	44
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА	44
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)	44
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА	58
Элиас Кричелл, Хан, Клан Нефритового Сокола	59
Джоанна, Звёздный Командир, Гвардия Нефритового Сокола	60
Мариэлл Радик, Звёздный Капитан, Клан Нефритового Волка	61
Марта Прайд, саХан, Клан Нефритового Сокола	62
Фелан Келл, Хан, Клан Волка (в Изгнании)	63
Влад Вард, Хан, Клан Нефритового Волка	64

Автор

Родни Кнокс

Разработка

Брайен Нистул

Редакционный штат

Главный редактор

Донна Ипполито

Управляющий редактор

Шэрон Тёрнер Мулхивилл

Ассоциативные редакторы

Дайан Пайрон-Джелман

Роб Круз

Производственный штат

Главный художник

Джим Нельсон

Ведущий проекта

Стив Брайэнт

Иллюстрация обложки

Лэс Доршид

Разработка обложки

Стив Брайэнт

Иллюстрации

Питер Бергтинг

Эрл Гейер

Рэй Ледерер

Джон Пол Лона

Брэдли К. МакДевитт

Джим Нельсон

Размещение

Стив Брайэнт

Штат перевода

Переводчик

Ярослав "Duke" Ненашев

Редактор

Константин "Sir_Peter" Морозов

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. THE FALCON AND THE WOLF™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1995 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

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

Корпорация FASA доступна в компьютерной сети GENie (e-mail – FASA.SUPPORT) за Круглым столом SCORPIA (страница 805) и на America OnLine (E-mail - FASALou (Earthdawn), FASABryan (BattleTech) или FASAMike (Shadowrun и General Harassment) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!



Информация от переводчика:

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



ВВЕДЕНИЕ

В июне 3057 года нарастание трений между фракциями Кланов – Крестоносцев и Хранителей – привело к затянувшемуся Испытанию Отказа между двумя наиболее мощными Кланами – Волков и Нефритовых Соколов. Этот конфликт, названный Войной Отказа, породил несколько важных изменений в Кланах – изменений, которые в будущем могут оказаться очень важными для Кланов и Внутренней Сферы.

Во-первых, война опустошила Клан Нефритового Сокола. К концу конфликта были уничтожены почти 2 полных Галактики Соколов, а саХан Вандерван Чисту был убит. Эти потери сильно ослабили Клан, сделав его уязвимым для нападений со стороны других Кланов, и создали опасные условия его замены в составе сил вторжения Кланов.

Война почти уничтожила Клан Волка. Почти 2 полных Галактики Волков погибли в сражениях, также приведших к гибели и двух величайших лидеров Волков – бывшего ильХана Ульрика Керенского и Хана Наташи Керенской. Война также привела к ереси в Клане Волка. Одна фракция – группа Крестоносцев – стала частью Клана Нефритового Волка. Другая фракция, под руководством Хана Фелана Келла, была изгнана от их братьев-Кланов, она установила свой оплот в Альянсе Лиры.

Оба Клана – и Волки, и Соколы – были двумя сильнейшими Кланами в войсках Вторжения, и поэтому ослабление их обоих ослабляло и войска Вторжения кланов в целом – это хорошее развитие событий для Внутренней Сферы. Однако изгнание Клана Волка, который защищает точку зрения Хранителей, укрепил Клан-Крестоносцы. И сейчас всё громче и всё чаще раздаются призывы Крестоносцев отменить Токкайдское Перемирие, желая приблизить тот день, когда Клан-вновь устремятся к Терре.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Сокол и Волк – это набор сценариев **BattleTech**, который позволяет игрокам воссоздать основные события Войны Отказа, которые имели место в 3057 году. Каждый сценарий из набора воссоздаёт одну из битв в этой межклановой войне. Эта книга также включает секцию **Выбор Юнитов**; **Эпилог** даёт сводный отчёт об итогах этой войны и подразделениях Кланов Нефритового Волка, Нефритового Сокола и Волка.

Секция **Выбор Юнитов** (с.6) предоставляет точную систему для выбора войск, что позволяет игрокам поточнее определить число и конфигурацию подразделений, участвующих в каждом сценарии. Эта система позволяет игрокам экспериментировать войсками и стратегией, создавая уникальную версию исторических битв. Всякий раз, выбирая другие войска, исход битвы не ясен до самого конца – поэтому игроки могут повторно использовать эти же сценарии. Эта секция также включает руководящие принципы развёртывания войск, выбора и балансировки сил, и заявок в Кланах. Правила заявок в Кланах, или *бэтчелла*, предоставляют систему определения игрока, который будет проводить сражение, если

войсками Кланов командуют 2 или более игроков (см. **Правила Заявок**, с.7).

ТАБЛИЦА STATUS (КЛАНЫ)

Статус подразделения	Стрельба/Пилотирование
Новички	4/5
Регуляры	3/4
Ветераны	2/3
Элита	1/2

Подавляющее большинство сценариев в этой книге используют обычные правила **BattleTech**, которые приводятся в **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**. Большинство могут быть отыграны по правилам, которые можно найти в коробочном наборе **CityTech, Second Edition**. Заключительный сценарий, **Смерть с Небес**, использует правила, содержащиеся в коробочных наборах **AeroTech** и **BattleSpace**. Игровая статистика для Мехов, транспортных и АКИ приводится в **BattleTech Technical Readouts: 3025, 3026, 3050, 3055 и 3057**. Для отыгрыша сценариев вполне достаточно наборов карт **BattleTech Map Set 2, 3 и 4**. Выбор миниатюр **BattleTech** от фирмы Ral Partha или других фишек для отображения юнитов на мапшитах также может оказаться полезным.

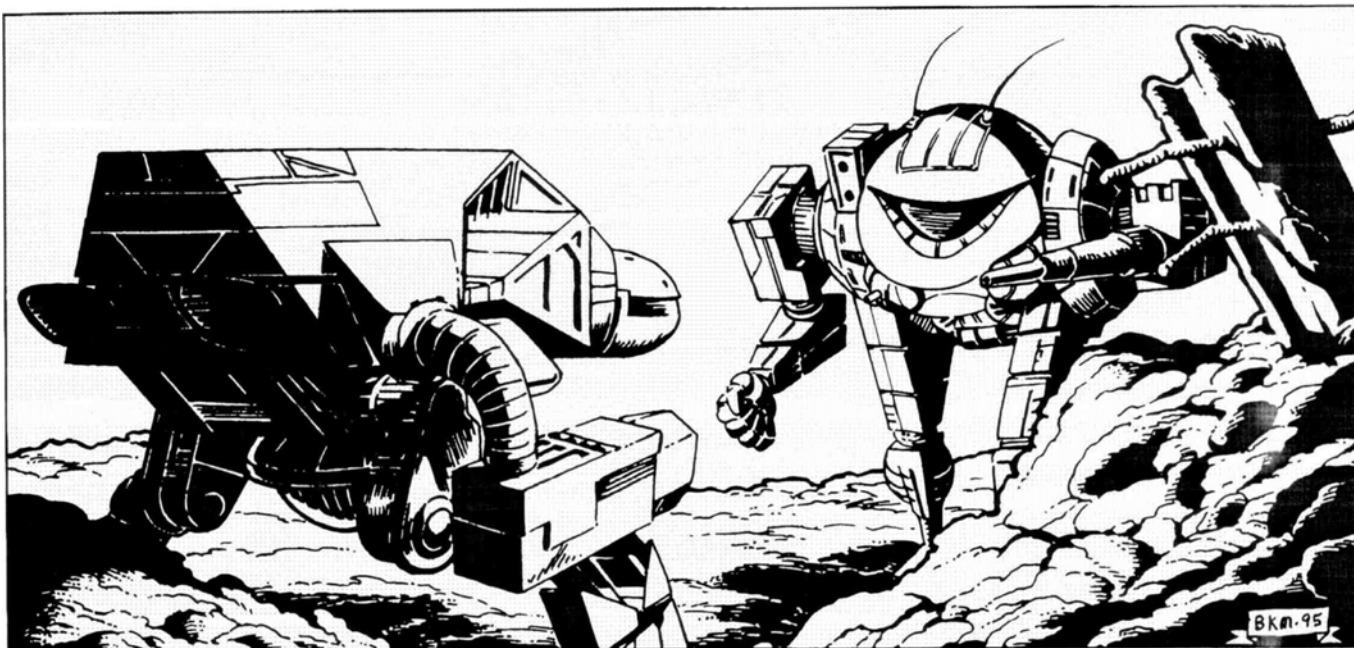
Правила, включённые в каждый сценарий, предоставляют информацию, необходимую для игры и определения победителя сражения. Каждый сценарий начинается и завершается описанием исторической предпосылки и исхода сражения, а также включает в себя следующие секции: **Игровые Установки, Атакующий, Защищающийся, Условия Победы и Специальные Правила**.

Игровые Установки предоставляют специфическую информацию, необходимую для отыгрыша сценариев, включая инструкции по размещению мапшитов, указания по размещению специфических особенностей ландшафта и предложения относительно использования соответствующих правил **BattleTech**.

Секции **Атакующий** и **Защищающийся** предоставляют подробную информацию о противниках и указания относительно развёртывания войск, а также здесь приводится статус подразделений каждой из сторон. Статус подразделений указывает на относительное качество их солдат и определяет Навыки Стрельба и Пилотирование каждого из солдат, если это не указывается другим путём. Солдаты могут быть Новичками, Регулярами, Ветеранами или Элитой. Чтобы узнать соответствующие уровни навыков для каждого из этих типов, проконсультируйтесь с таблицей Status.

Условия Победы предоставляют критерии для определения исхода сражения. Эти критерии, которые в основном включают в себя специфические задачи для каждой из сторон, меняются от сценария к сценарию.

В **Специальных правилах** приводятся все правила, необходимые для отыгрыша сценария и не являющиеся частью обычных правил **BattleTech**.



ЧЕСТЬ В КЛАНАХ

Воины Кланов следуют строгому кодексу чести, который отличает их от противников из Внутренней Сферы. Гордые воины Клана Нефритового Сокола следуют принципам, изложенным ниже, если текст сценария не говорит иначе. Воины Клана Волка честны, но более прагматичны в применении правил сражения Кланов. Как итог, воины Клана Волка более гибко применяют правила ведения сражений Кланами.

Правило «Один на один»

В основном воины Кланов предпочитают сражаться со своими противниками «один на один». Согласно этой традиции, боевая единица Клана (БэтлМех, Истребитель или Точка Элементалов) должна выбрать в качестве своего противника одну вражескую единицу. Как только выбор оппонента состоялся, атакующая единица должна сражаться с этим противником до тех пор, пока не уничтожит своего врага или не покинет поле боя. Никакие другие юниты не могут стрелять в этого оппонента, пока атакующий не будет уничтожен. Проще говоря, юниты Клана не нападают «скопом». Однако юниты Клана могут с честью сражаться более чем с одним оппонентом одновременно.

Юниты Клана Волка следуют этому правилу до тех пор, пока не столкнутся с войсками, состоящими из МехВоинов, обладающих навыками, превышающими их собственные. Если Соколы имеют уровень навыка выше, отдельные юниты Соколов Волки могут атаковать множеством, это не наносит урона чести.

Физические Атаки

Обычно воины Кланов считают физический бой между БэтлМехами неприемлемым и не являются зачинщиками физических атак.

Однако МехВоины Клана Волка без малейших колебаний вступают в физический бой, если их оппоненты начинают его первыми.

Отступление

Воины Кланов считают отступление позорным, если сталкиваются с неуважаемым противником.

Чтобы отразить это, никакой юнит Кланов не может уйти с мапшита, если правила сценария специально не оговаривают это условие.

Однако лидеры Клана Волка понимают значение тактического отступления. Как итог, юниты Клана Волка могут отступать с мапшитов, если правила сценария не оговаривают это иначе.

ПРАВИЛА БЭТЧЕЛЛА

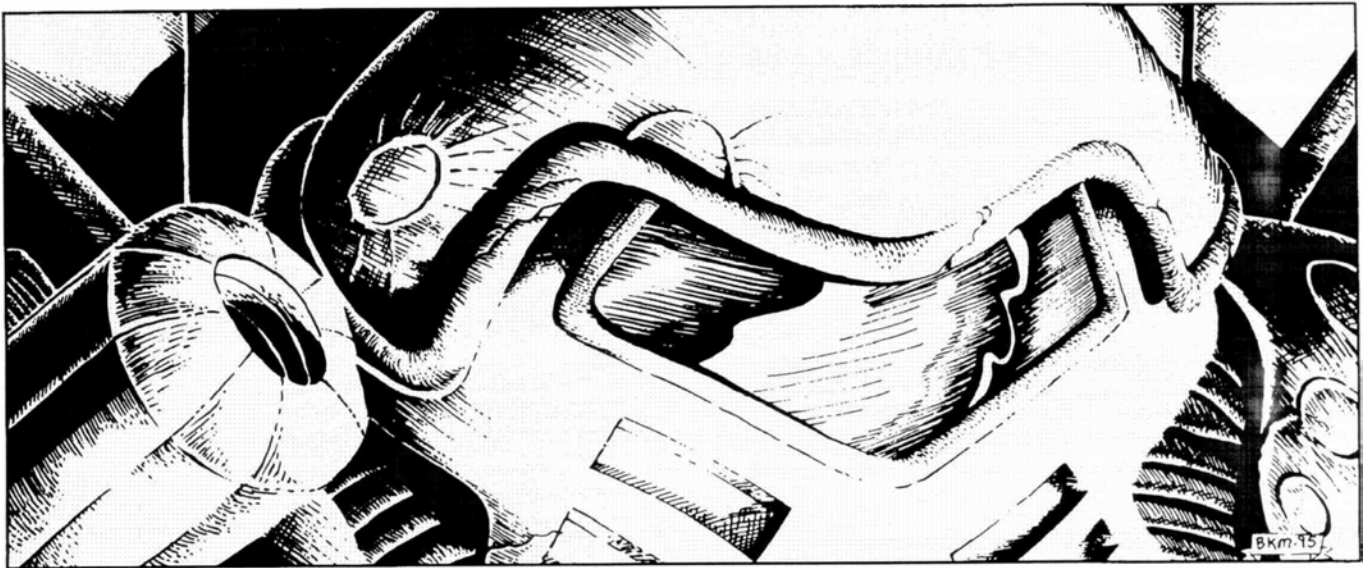
Практикуемый Кланами *бэтчелл*, или заявка на право сразиться с противником, - тонкое искусство. Заяви слишком много – и вы заслужите презрение своего врага, который легко превзойдет вас и вырвет победу, а вам останется лишь сидеть и смотреть на это. Заяви слишком мало – и ваши войска рискуют понести поражение или даже погибнуть от рук противника. В идеале каждый командир Кланов желает заявить достаточное и выверенное число своих солдат, что принесет и победу, и честь, вынуждая своего оппонента пойти на глупый риск ради вкушения победы.

Хотя заявка победителя позволяет вывести на поле боя силы, указанные в конечной заявке, ему позволено после начала сражения вызвать подкрепления в размере, равном разнице между победившей заявкой и заявкой, занявшей второе место. Подобное использование подкреплений лишь немного ущемляет честь или же совсем не наносит урона. Командир также может вывести войска размером, равным его начальной заявке, но со значительным уроном чести, хотя некоторые кланеры считают потерю лица предпочтительней, чем катастрофическое поражение.

Каждое сражение имеет свой предел, это точка, в которой (теоретически) силы атакующего и защищающегося равны. Торгующиеся, которые вынуждают своих оппонентов сделать заявку ниже предела, считаются умными. Командиры, побеждающие силами меньшими, чем предел, стяжают великую честь.

Дополнительную информацию об использовании *бэтчелла* в этом наборе сценариев смотрите **Выбор Юнитов**, с.6.

ВЫБОР ЮНИТОВ



Вместо того, чтобы дать игрокам фиксированные войска при отыгрыше каждого сценария, **Сокол и Волк** использует систему суммы очков, позволяющую игрокам выбрать юниты по собственному усмотрению (единственное исключение из этой системы – сценарий **Удар в самое сердце**, который даёт игрокам специфические юниты). Система суммы очков использует обозначение игровых очков для описания силы обычных подразделений **BattleTech** типа копий, взводов, Звёзд и Тринариев.

Использование системы – трёхступенчатое. Первый шаг – игроки определяют суммы очков противостоящих по сценарию сил. Как только они определяют общую сумму очков своих войск, они выбирают подразделения из числа предоставляемых по сценарию. После этого они выбирают отдельные Мехи или другие юниты своих подразделений, используя при этом таблицы выбора юнитов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СУММЫ ОЧКОВ

Чтобы начать выбор юнитов для сценария, игроки, во-первых, должны согласовать общую сумму для защищающейся стороны. Затем они консультируются с секцией **Игровая Информация** сценария, где приводится размер атакующего войска в виде процента от защищающегося войска. Например, сценарий может указывать атакующему использовать войско, для которого общая сумма очков не может быть выше 75% от защищающегося войска. Если войско защищающегося имеет общую сумму очков в размере 1,000 очков, атакующий может использовать силы до 750 очков ($1,000 \times 0,75 = 750$).

В основном войска противников с равными общими суммами очков уравновешены. Однако другие факторы, вроде уровней навыков МехВоинов, ландшафт и т.д. могут нарушить этот баланс. Общие суммы очков и уровни навыков МехВоинов, предлагаемые в сценариях этой книги, разработаны для проведения сбалансированных сражений.

СУММА ОЧКОВ ДЛЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КЛАНОВ

Размер	Общая Сумма Очков				
	Элементалы	Легкий класс	Средний класс	Тяжёлый класс	Штурмовой класс
Точка	10	25	50	70	90
Звезда	50	125	250	350	450
Нова	-	175	300	400	500
Бинарий/Аэрокосмическое Крыло	100	250	500	700	900
Тринарий	150	375	750	1,050	1,350
СуперНова Бинарий	-	350	600	800	1,000
СуперНоваТринарий	-	525	900	1,200	1,500

СУММА ОЧКОВ ДЛЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ (технология Кланов)

Размер	Общая Сумма Очков			
	Легкий класс	Средний класс	Тяжёлый класс	Штурмовой класс
Юнит	25	50	70	90
Копьё	100	200	280	360
Рота/Аэрокосмическое Крыло	300	600	840	1,080
Батальон	900	1,800	2,520	3,240

РАЗВЁРТЫВАНИЕ ДЛЯ КЛАНОВ

Военная единица	Состав
Точка	1 ОмниМех или БэтлМех, или 5 Элементалов
Звезда	5 Точек или Мехов, или Элементалов
Нова	1 Звезда Мехов, 1 Звезда Элементалов
Бинарий	2 Звезды (10 единиц одинакового типа)
Аэрокосмическое Крыло	10 истребителей
Тринарий	3 Звезды (15 единиц одинакового типа)
СуперНова	2 или 3 Новы
Кластер	3-5 Бинариев, Тринариев или СуперНов
Галактика	3-5 Кластеров

РАЗВЁРТЫВАНИЕ ДЛЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Военная единица	Состав
Копьё	4 Меха или бронемашин
Рота	3 копия или взвода (12 единиц)
Аэрокосмическое Крыло	10 истребителей
Батальон	3 роты (36 единиц), обычно с добавлением командного копия
Полк	3-5 батальонов

ПРАВИЛА ТОРГОВ

Если за атакующих играют 2 или больше игроков, они могут провести *бэтчелл* за право возглавить войска по сценарию. В *бэтчелле* игроки заявляют сумму очков меньшую, чем указывается для войск атакующей стороны. Если игрок обладает невероятным везением или серьёзным талантом тактика, он может сделать заявку, значительно меньшую рекомендуемой. Такие заявки серьёзно ослабляют войско атакующей стороны и уменьшают шансы на победу, но если этот командир выиграет этот сценарий, он стяжает великую честь среди равных ему.

Торг заявок продолжается до тех пор, пока никто из игроков не захочет уменьшить сумму очков ниже последней объявленной заявки. Игрок, сделавший эту заявку, становится во главе атакующих войск этого сценария. Он может передать право командования частью своих войск другим игрокам, но на протяжении сценария эти игроки должны следовать приказам командира, победившего в торгах.

ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

После определения общей суммы очков для атакующей и защищающейся сторон игроки должны выбрать подразделения, из которых будут состоять их войска. Игроки могут выбрать их в списках, приведённых для каждого сценария в секциях **Атакующий** и **Защищающийся**. Общая

сумма очков подразделений не может превышать имеющейся у игрока суммы очков.

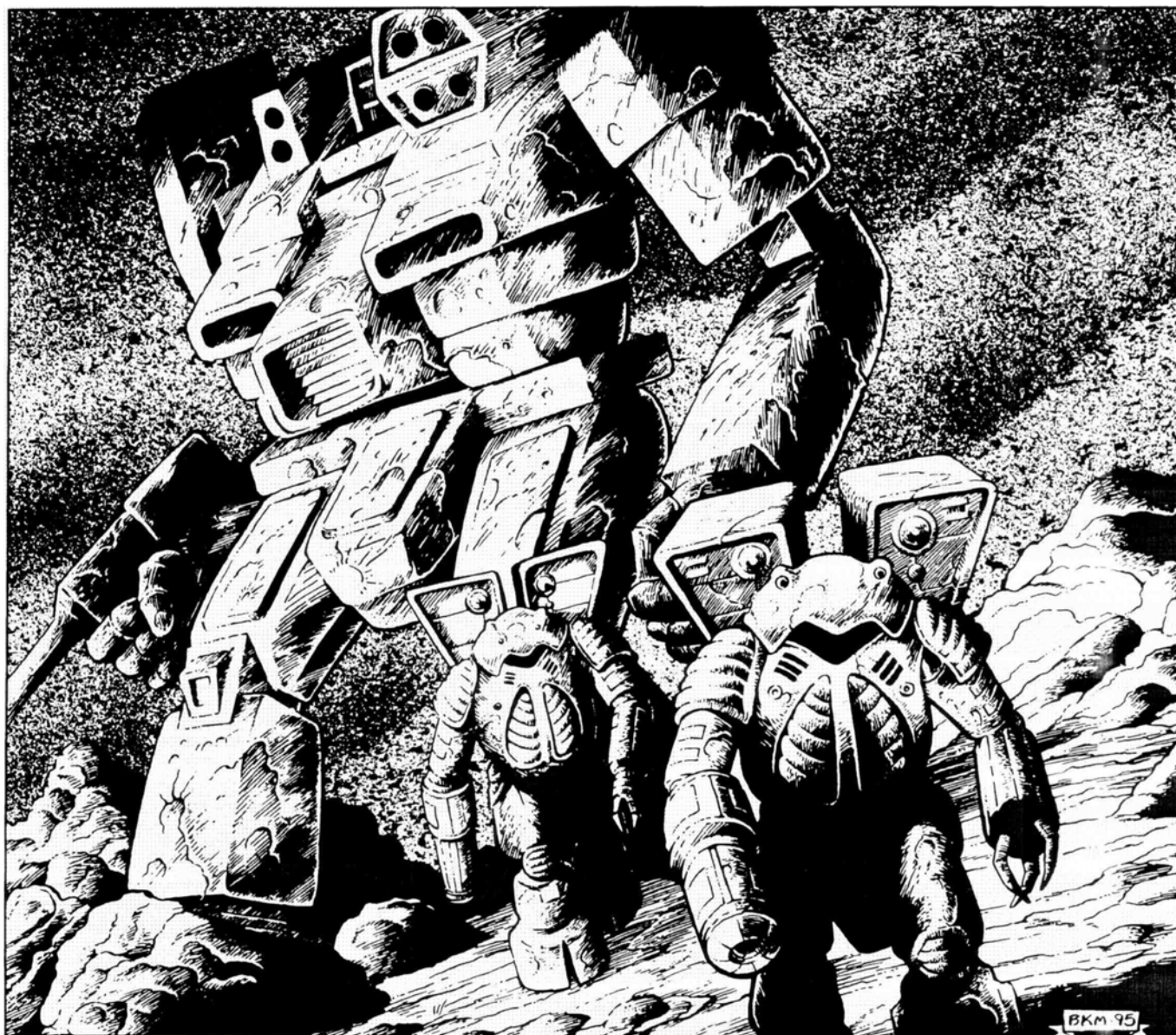
Для суммы очков различных подразделений проконсультируйтесь с таблицами сумм очков. Суммы очков подразделений меняются в зависимости от их весового класса и состава. Например, Среднее копьё (4 Меха) оценивается в 200 очков, в то время как Штурмовая Звезда (5 Мехов) оценивается в 450 очков.

Для сценариев с участием войск Гончих Келла воспользуйтесь для их подразделений таблицей подразделений для Внутренней Сферы.

Таблицы развёртывания приводят состав обычных подразделений. Для сценариев с участием войск Гончих Келла воспользуйтесь для развёртывания их подразделений таблицей развёртывания для Внутренней Сферы.

ВЫБОР ОТДЕЛЬНЫХ ЮНИТОВ

После определения подразделений для атакующей и защищающейся сторон, игроки выбирают отдельные юниты для каждого из подразделений, основываясь на составе и тоннаже этих подразделений. Таблицы развёртывания приводят состав обычных подразделений. В наборе **Сокол и Волк** сумма очков, приведённая для каждого из подразделений, равна тоннажу этого подразделения. Например, Средняя Звезда Мехов имеет сумму очков 250, что также означает, что и тоннаж этой Звезды 250.



Игрок, выбирающий юнитов для Средней Звезды, может выбрать 5 Мехов по 50 т каждый. Или же он может взять один юнит в 20 т, пару Мехов по 35 т, Мех в 70 т и Мех в 90 т ($20+35+35+70+90=250$ т).

Таблицы выбора юнитов приводят список юнитов, допустимых для участвующих в Войне Отказа. Юниты с цифрой в скобках – Мехи или истребители, заполучить которые очень трудно. Чтобы всё-таки получить один из перечисленных юнитов, игрок должен бросить 2D6 и свериться с целевым числом, приведённым в скобках. Если результат броска меньше, чем целевое число, игрок должен взять один из Мехов по умолчанию, список которых приводится в смежной области в колонке «Мехи 2-го эшелона» (см. таблицу Clan/Inner Sphere 'Mech Names на с.10 этой секции

относительно эквивалентов наименований у Кланов для Внутренней Сферы, используемых в таблицах выбора).

Ральф, играющий за Волков, решил, что он возьмёт 5 Мехов Nova для своей Средней Звезды. Он 5 раз бросает 2D6 и получает результаты 11, 9, 3, 5 и 2. Целевое число для всех вариантов Меха Nova – 9+, и поэтому Ральф получает для своей Звезды 2 таких Меха. Таблицы выбора для Волков показывает для Меха Nova Primary целевое число 4+, и поэтому он использует свой результат 5 для взятия Меха такой конфигурации. Его остальные броски неудачны, и поэтому он должен взять 2 Меха Conjuror и этим завершить формирование своей Звезды.

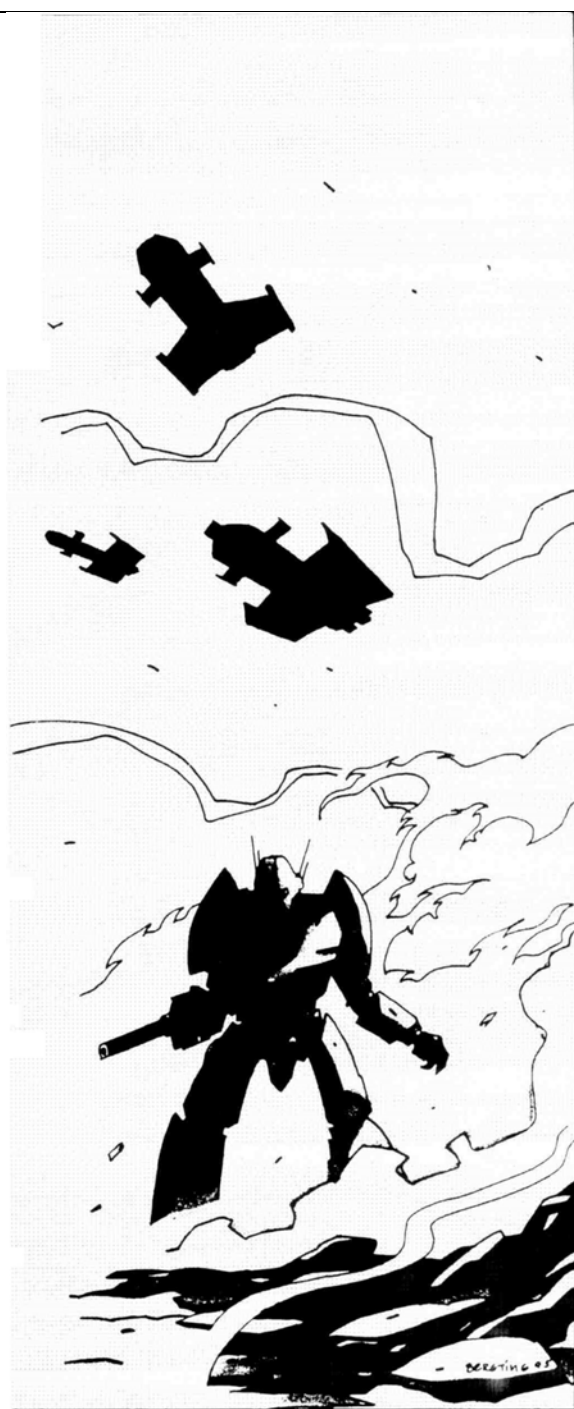
МЕХИ ВОЛКОВ		
Вес, т	ОмниМехи	Мехи 2-го эшелона
20	Fire Moth	
25	Ice Ferret (7+)	Locust IIC
30	Kit Fox Primary (6+) Kit Fox (варианты) (9+)	Incubus
35	Adder Primary Adder (варианты) (9+)	Jenner IIC Horned Owl (6+)
40	Viper Primary (4+) Viper (варианты) (8+) Phantom (все конфигурации) (11+) Pouncer (все конфигурации) (11+)	Griffin IIC
45	Mist Lynx Primary (4+) Mist Lynx (варианты) (9+)	Shadow Hawk IIC
50	Nova Primary (4+) Nova (варианты) (9+)	Conjurer
55	Stormcrow Primary Stormcrow (варианты) (7+)	Vapor Eagle (11+)
60	Mad Dog Primary (5+) Mad Dog (варианты) (10+)	Glass Spider Rifleman C (3+)
65	Linebacker Primary (4+) Linebacker (варианты) (7+) Hellbringer Primary (9+) Hellbringer (варианты) (11+)	Rifleman IIC Thunderbolt C
70	Hellbringer Primary (4+) Hellbringer (варианты) (11+)	Warhammer C Archer C
75	Timber Wolf Primary (4+) Timber Wolf A, B, C (9+) Timber Wolf D (11+)	Black Python Marauder C (3+)
80	Naga Primary (7+) Naga A, B, C (9+) Naga D (11+) Gargoyle B, C (9+) Gargoyle A, D (11+)	Warhammer IIC Phoenix Hawk IIC (4+) Victor C (6+)
85	Warhawk Primary (4+) Warhawk A, B, C (9+) Warhawk D (11+)	Marauder IIC (4+)
95	Executioner Primary (4+) Executioner A, B, C (9+) Executioner D (11+)	
100	Dire Wolf Primary (4+) Dire Wolf A, B (9+) Dire Wolf D (11+) Dire Wolf C (12)	Atlas C (3+) Behemoth (12) Stone Rhino (6+)

МЕХИ СОКОЛОВ					
Вес, т	ОмниМехи	Мехи 2-го эшелона	Вес, т	ОмниМехи	Мехи 2-го эшелона
20	Fire Moth (6+)	Howler	65	Linebacker Primary (4+) Linebacker (варианты) (7+) Hellbringer Primary (9+) Hellbringer (варианты) (11+)	Rifleman IIC Thunderbolt C (3+)
25	Ice Ferret (7+)	Locust IIC	70	Hellbringer Primary (4+) Hellbringer (варианты) (11+)	Warhammer C Archer C
30	Kit Fox Primary (6+) Kit Fox (варианты) (9+)	Incubus	75	Timber Wolf Primary (4+) Timber Wolf A, B, C (9+) Timber Wolf D (11+)	Black Python Marauder C (3+)
35	Adder Primary (5+) Adder (варианты) (9+)	Jenner IIC Peregrine (3+)	80	Naga Primary (7+) Naga A, B, C (9+) Naga D (11+) Gargoyle B, C (9+) Gargoyle A, D (11+)	Warhammer IIC Phoenix Hawk IIC (4+) Victor C (6+)
40	Viper Primary (4+) Viper (варианты) (8+) Phantom (все конфигурации) (11+) Pouncer (все конфигурации) (11+)	Griffin IIC	85	Warhawk Primary (4+) Warhawk A, B, C (9+) Warhawk D (11+)	Marauder IIC (4+)
45	Mist Lynx Primary (4+) Mist Lynx (варианты) (9+)		95	Executioner Primary (4+) Executioner A, B, C (9+) Executioner D (11+)	
50	Nova Primary (4+) Nova (варианты) (9+)	Shadow Hawk IIC	100	Dire Wolf Primary (4+) Dire Wolf A, B (9+) Dire Wolf C, D (11+) Stone Rhino (6+)	Bane Atlas C (3+) Behemoth (12)
55	Stormcrow Primary Stormcrow (варианты) (7+)	Vapor Eagle (11+)			
60	Mad Dog Primary (5+) Mad Dog (варианты) (10+)	Glass Spider Rifleman C (3+)			

ТАБЛИЦА CLAN/INNER SPHERE 'MECH NAMES	
Наименование в Кланах	Наименование во Внутренней Сфере
Adder	Puma
Bane	Kraken
Black Python	Viper
Conjurer	Hellhound
Dire Wolf	Daishi
Executioner	Gladiator
Fire Moth	Dasher
Gargoyle	Man O'War
Glass Spider	Galahad
Hellbringer	Loki
Horned Owl	Peregrine
Howler	Baboon
Ice Ferret	Fenris
Incubus	Vixen
Kit Fox	Uller
Mad Dog	Vulture
Mist Lynx	Koshi
Nova	Black Hawk
Stone Rhino	Behemoth
Stormcrow	Ryoken
Summoner	Thor
Timber Wolf	Mad Cat
Vapor Eagle	Goshawk
Viper	Dragonfly
Warhawk	Masakari

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ КЛАНОВ

Вес, т	ОмниИстребители	Обычные Аэроистребители
20	Bashkir Primary (6+) Bashkir (варианты) (10+)	SYD-Z2 Seydlitz
25		F-11 RR Cheetah F14-S Cheetah (3+) SW-606 Swift (8+)
30	Vandal Primary (6+) Vandal (варианты) (9+)	SPD-502 Spad SPR-3D Sparrowhawk (4+)
35	Avar Primary (5+) Avar (варианты) (9+)	
40	Batu Primary (5+) Batu (варианты) (8+)	RGU-133T Rogue
45	Sulla Primary (4+) Sulla (варианты) (9+)	TGK-53 Tomahawk
50	Turk Primary (4+) Turk (варианты) (9+)	HCT-213B Hellcat II
60	Visigoth Primary (5+) Visigoth (варианты) (10+)	GTH-500 Gotha F-92 Stingray (3+) F-94 Stingray (4+)
65		IRN-SD1 Ironsides LCF-R16 Lucifer (3+) LCF-16KR Lucifer II (5+)
70	Jagatai Primary (4+) Jagatai (варианты) (11+)	
75	Sabutai Primary (4+) Sabutai A, B, C (9+)	HMR-HD Hammerhead TR-13A Transgressor (3+)
80	Jengiz Primary (4+) Jengiz A, B, C (9+)	
85		RPR-100 Rapier
60	Scytha Primary (6+) Scytha (варианты) (9+)	AHB-X Ahab CHP-W7 Chippewa (5+)
100	Kirghiz Primary (6+) Kirghiz A, B (9+) Kirghiz C (11+)	F-700 Riever F-700A Riever (4+) STU-D6 Stuka (5+)



В ОКРУЖЕНИИ ВРАГОВ

В годы после Токкайдского Перемирия трения между Кланами лишь увеличились. Так называемые Крестоносцы всё чаще стали призывать к отмене перемирия и возобновлению Вторжения во Внутреннюю Сферу, в то время как фракция Хранителей продолжала говорить о сотрудничестве с Внутренней Сферой. Этот конфликт восстанавливал Клан против Клана и война против война в каждом из них. Появление в Кланах нового поколения МехВоинов лишь подлило масла в огонь этих трений. Большинство из этих новых воинов в ходе Вторжения во Внутреннюю Сферу были подростками и грезил овеять себя славой в битве за Терру. Однако перемирие не позволяло осуществиться этим мечтам, сорвало планы молодых воинов и ожесточило их. Понятно, что многие стали внимать призывам Крестоносцев к возобновлению Вторжения. Такие настроения были сильнее всего среди молодых воинов-Волков, т.к. малые потери Клана на Токкайдо высвободили для этих воинов очень мало Родовых Имён и практически лишили их любой поддержки на пути к славе или карьерного роста. Как итог, появилось множество Волков-«верховодов». Эти воины по-прежнему были безоговорочно преданы своему Клану, но испытывали непримиримую ненависть к Ханам-Хранителям Клана Волка.

Крестоносцы Клана Волка тщательно отмечали такие настроения, оказывая им поддержку, желая вырвать управление Кланом из рук лидеров-Хранителей и подталкивая ильХана к возобновлению Вторжения во Внутреннюю Сферу. 10 июня 3057 года эти силы, наконец, сделали шаг вперёд. Крестоносец, Хранитель Закона Волков Далк Карнс формально обвинил ильХана Ульрика Керенского в преступлении против сообщества Кланов. Эти обвинения приостановили самостоятельные внутренние действия, предпринятые лидером молодых «верховодов» Волков Звёздным Капитаном Владом. Согласно этим обвинениям, ильХан Ульрик имел тайные сношения с лидерами КомСтара для подготовки поражения войск Кланов на Токкайдо. Это поражение привело к Токкайдскому Перемирию, которое, в свою очередь, позволило Внутренней Сфере перестроить свой военный корпус и воздвигнуть оборону до возобновления Вторжения.

Вдобавок обвинители ильХана утверждали, что Ульрик выдвинул на пост саХана Клана Волка известного агента Внутренней Сферы – своего связанного, а позднее и союзника, Фелана Келла. Они утверждали, что Фелан предоставлял ильХану закрытую информацию о защитниках Внутренней Сферы, что и послужило причиной успеха Волков в ходе Вторжения. В свою очередь ильХан дал Фелану шанс выиграть Родовое Имя и поддержал его на пост Хана.

Когда месяц спустя Совет Клана Волка собрался, чтобы заслушать обвинения, ильХан Ульрик отклонил обвинения как беспочвенные. Свои сношения с КомСтаром он объяснил и раньше, и Великий Совет Кланов ещё тогда снял с него это обвинение. Что же касается обвинения относительно Хана Келла, ильХан указал, что Фелан был взят как связанный в бою, как и многие из тех, кто собрался вместе на этом Совете. Далее, Фелан выиграл своё Родовое Имя в боевых испытаниях в соответствии с традициями Клана, а его подъём на пост саХана был одобрен Великим Советом. Казалось, что ильХан был близок отмести

все обвинения Совета Клана, выдвинутые против него, когда Хранитель Закона Карнс призвал Ульрика к ответу на третье обвинение – Карнс обвинил его в добровольном соучастии в заговоре с целью уничтожить генетическое наследие Клана.

Это неожиданное обвинение вызвало у собравшихся ропот недоверия. Уничтожение генетических материалов было единственным наиболее ужасным преступлением, которые только могли себе представить Клан. Лишь единожды в истории Кланов было выдвинуто такое обвинение, что примело к уничтожению целого Клана. На мгновение ильХан замолчал, и Хан Фелан немедленно заявил, чтобы Хранитель Закона объяснился, или же он потребует Испытания Отказа. Видя, что эта «разорвавшаяся бомба» произвела такой эффект и его поражение превращается в победу, Хранитель Закона прочистил горло и заговорил.

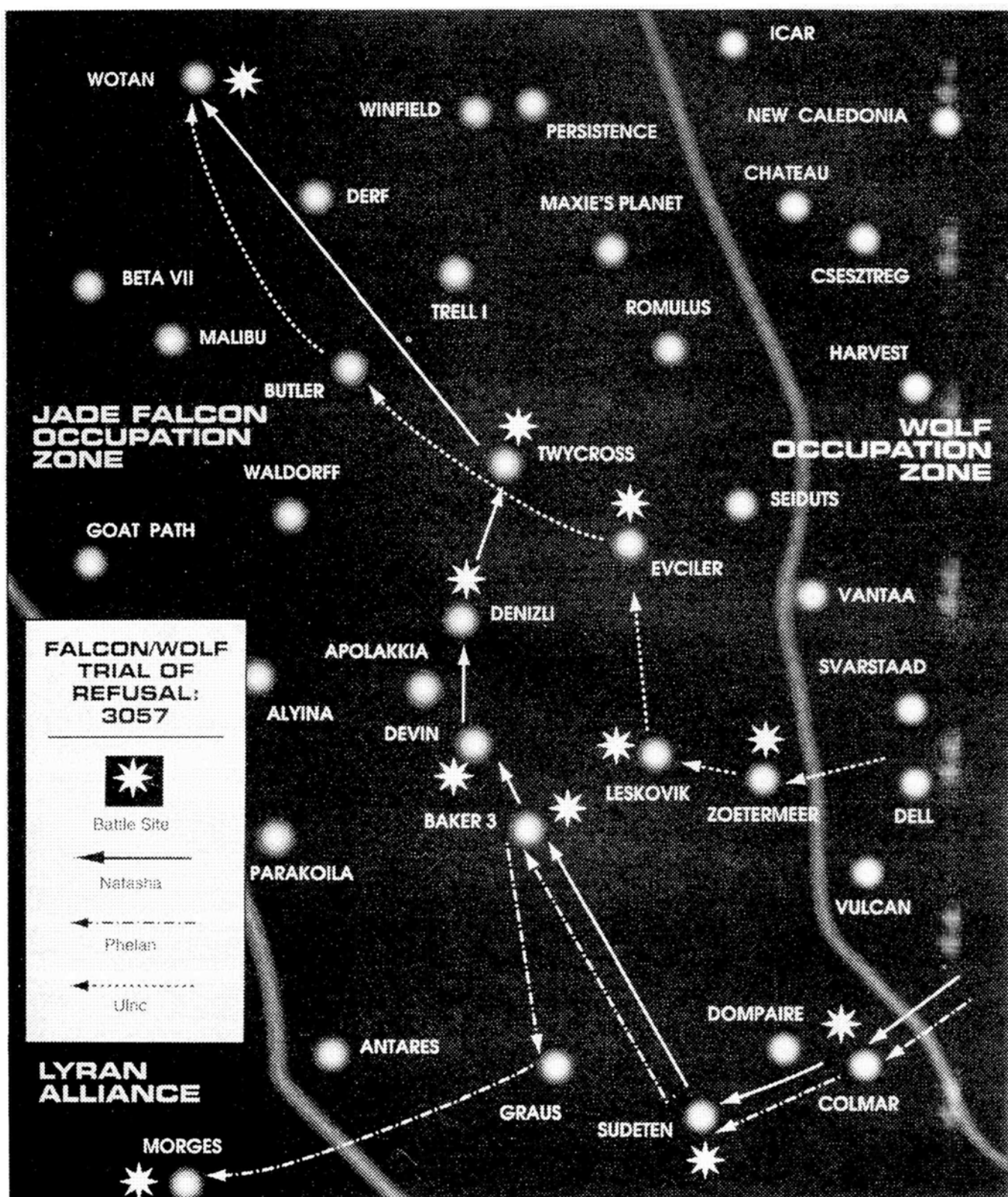
«Из-за Перемирия мы имеем целых три поколения воинов, которые, кроме упражнений и случайных набегов, ничего не знают о войне. Когда Перемирие завершится, наша командная структура будет полностью состоять из неподготовленных, неиспытанных и неопытных воинов. Они поведут нашу молодёжь в бой и, благодаря Ульрику, они погибнут. Они умрут, и вместе с ними умрёт и Путь Кланов».

Следующее действие ильХана Ульрика ошеломило его сторонников, оппонентов и вообще весь Совет. Он указал Хранителю Закона на то, что обвинение должно быть выдвинуто на Великом Совете всех Кланов, и согласился ответить на него на формальных слушаниях месяц спустя. Теперь же стало ясно, что Ульрик предпринял такое действие по двум причинам. Во-первых, отсрочка рассмотрения дела до Великого Совета позволила Клану Волка остаться единым. Во-вторых, отсрочка дала ему огромный запас времени. Понимая, что обвинение дойдёт до Великого Совета, где господствовали Крестоносцы, ильХан использовал этот месяц для обдумывания своих собственных планов и претворения их в жизнь.

ЛИЦЕМЕРНЫЙ СУД

8 августа 3057 года на планете Тамар (Tamar) была открыта сессия Великого Совета для слушаний обвинений в геноциде против ильХана Ульрика Керенского. Все собравшиеся Ханы ознакомились с обвинениями, и большинство из них уже приняли решение.

Хан Клана Нефритового Сокола Элиас Кричелл потребовал проведения судебного преследования. Самые мощные из Кланов-Крестоносцев, Нефритовые Соколы установили обширный и прочный контроль над оккупированными мирами, что позволяло им держать в полной боеготовности свои войска в устремлении к Терре после отмены Токкайдского Перемирия. Пока другие Кланов боролись с набегами Внутренней Сферы и планетарными мятежами, Соколы спокойно копили боеприпасы и оборудование на планете Куарелл (Quarell), готовясь к возобновлению войны. Ханы Соколов верили, что их воины выхватят кусок из Федеративного Содружества и возьмут Терру менее чем через год, что сделает Клан Нефритового Сокола ильКланом. Чтобы достичь этого, Ханам Соколов нужно было, чтобы Керенского признали виновным и отменили Токкайдское Перемирие.





Преследуя эту цель, Хан Кричелл обрисовал ужасный – хотя и небрежный – портрет обширного и зловещего заговора с участием Ульрика, Военного Прецента Анастасиуса Фохта из КомСтара и обоих Ханов Клана Волка по воссозданию уродливой версии Звёздной Лиги с Виктором Штайнер-Дэвионом из Федеративного Содружества в качестве Верховного Правителя. Он утверждал, что Клан, включая и молодых Крестоносцев, составлявших большинство Клана Волка, были преданы Ульриком, готовившего их гибель и гибель смысла жизни всех Кланов. Несколько членов Совета поверили этим диким вымыслам Кричелла, а попытка Хана Фелана Варда опровергнуть их оказалась безуспешной. 19 Кланов объявили Ульрика виновным в преступлении; 15 Кланов объявили его невиновным. Совет лишил Ульрика звания ильХана, понизив его в звании до Звёздного Полковника. В ответ на это Ульрик потребовал Испытания Отказа против Клана Нефритового Сокола.

Соколы ожидали любого поворота событий, но явно не этого. Они одержали важную политическую победу и решили, что Ульрик последует вердикту. Соколы готовились к возобновлению Вторжению во Внутреннюю Сферу, и самое нежелательное для них было – это растрата воинов и БэтлМехов в межклановой распре. Однако их первоначальное нежелание сражаться испарилось, как только Ульрик намекнул, что Соколы хотят избежать Испытания потому, что боятся его проиграть. Тут уж Соколы сдержанно согласились вступить в ожесточенную схватку с Волками – она стала известна как Война Отказа.

ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

После объявленного Великим Советом перерыва Ульрик Керенский вместе с Ханами Волков Наташей Керенской и Феланом Вадом ушёл в свой командный центр на Тамаре. Хотя они и проиграли одно сражение, они могли выиграть Испытание Отказа. т.к. они планировали свою стратегию с целью нанести поражение Нефритовым Соколам, Ульрик показал свою

собственную схему использования Испытания как средства нанесения сокрушительного удара по мощи Крестоносцев, обеспечив выживаемость Хранителей, которых он считал лучшими и настоящими членами Клана Волка.

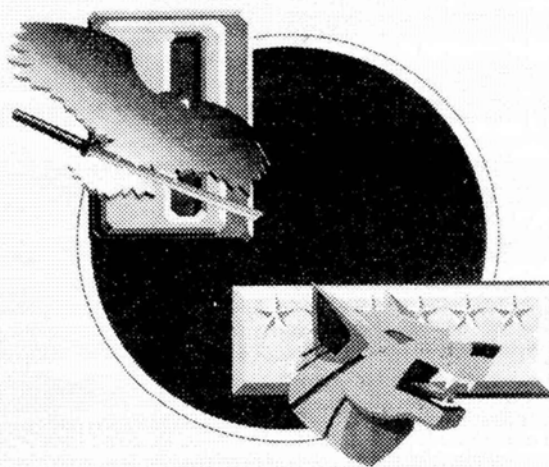
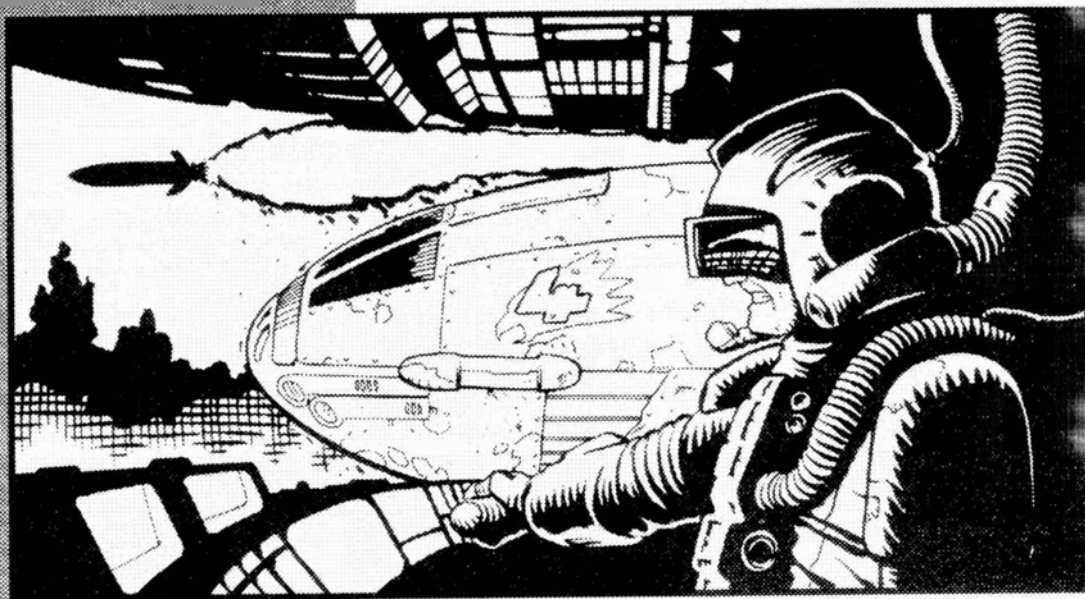
С момента обвинения его в преступлении Ульрик знал, что Крестоносцы Кланов будут выискивать повод для признания его виновным и отмены Токкайдского Перемирия. Единственный путь обезопасить Внутреннюю Сферу от мясорубки Кланов, возглавляемых Крестоносцами, – это подорвать мощь Крестоносцев, вынудив их сильнейший Клан истощить свою военную мощь в межклановой войне. Лучшее, на что могли рассчитывать Нефритовые Соколы, – это одержать в Войне Отказа пиррову победу; выкосив их ряды, Клан Волка погибнет, но это будет стоить Соколам любых надежд стать во главе возобновлённого Вторжения во Внутреннюю Сферу. Другие Клан-Крестоносцы, занятые мятежами и ощущая нехватку военной мощи Соколов, будут более безопасны для Внутренней Сферы. С почти полным уничтожением Нефритовых Соколов и Крестоносцев Клана Волка Ульрик надеялся вырвать сердце у фракции Крестоносцев и защитить Внутреннюю Сферу, для чего, как он верил, и были созданы Клан.

Чтобы обеспечить выживаемость Клана Волка, Ульрик приказал саХану Фелану возглавить основу фракции Хранителей Клана, и вместе с генетическим наследием Клана Волка и третью всего оборудования Клана найти убежище во Внутренней Сфере. Если Испытание Отказа завершится уничтожением остальной части Клана Волка вместе с Кланом Нефритового Сокола, Хан Фелан перестроит Клан Волка и сохранит своё славное наследие. Хотя он и собирался сражаться на стороне обоих лидеров, которых он глубоко уважал, Хан Фелан согласился со своей ролью. Его войска приняли участие в нескольких ранних сражениях, а затем ушли в относительно безопасное владение Гончих Келла на Арк-Ройале. Ульрик также успел сделать ещё одно дело – претворил в жизнь секретный план, благодаря которому его Клан пережил его. Ульрик вручил Звёздному Капитану Владу, лидеру «верховодов» Волков и блестящему воину, любое имущество всех Волков-Крестоносцев, которые бы выжили. Если бы Фелан был убит и его войска были бы уничтожены вместе со всем тем, что они имели, Влад смог бы перестроить Клан Волка так, что он вновь бы занял своё место среди детей Керенского.

Наташа и Ульрик, каждый со своими войсками, планировали провести удар по Нефритовым Соколам по двум направлениям, что раскололо бы силы Соколов. Ульрик надеялся мир за миром пускать кровь Соколам, уничтожая их солдат и материалы, ослабив их настолько, что его заключительное нападение на укрепления Соколов на Вотане (Wotan) имело бы наилучшие шансы на успех. Ульрик замыслил убить Ханов Соколов на Вотане и уничтожить всех воинов-Соколов, надёжно предотвратив возобновление Вторжения во Внутреннюю Сферу.

Запланировав каждый своё, Клан Волка и Нефритового Сокола подготовились к первому сражению этой войны, которая и определит их дальнейшую судьбу.

СЦЕНАРИИ



ЛАЗГ ЗУБОВ

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: КОЛМАР ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 24 СЕНТЯБРЯ 3057 ГОДА

Элиас Кричелл, Хан Клана Нефритового Сокола, рассержен. Его встреча с Кланом Волка на Тамаре прошла не так, как он ожидал. Во-первых, он был вынужден принять вызов враждебно настроенных воинов Клана Волка. Затем Хан Волков Наташа Керенская оскорбила и взбесила Кричелла, вынудив его исполнить *бэтчелл* с предателем, Ульриком Керенским. В соответствии с традицией, Ханы Кланов обговаривают цели сражения лишь с равными себе, никакой воин меньшего ранга сюда не допускается. Эта практика соблюдается особенно тщательно, когда речь идёт о важных битвах, вроде этого Испытания Отказа. а он, Хан Клана Нефритового Сокола Элиас Кричелл, участвовал в переговорах с каким-то Звёздным Полковником!

Но Кричелла поджидал ещё более сильный удар – когда он услышал выбор Волков относительно поля боя для Испытания. Ульрик объявил, что Волки будут сражаться с Нефритовыми Соколами на Колмаре (что и ожидалось), а также на Домпайре (Dompaire), Судетах (Sudeten), Зотермеере (Zoetermeer) и других мирах Оккупационной Зоны Соколов! А также, чтобы это всё осуществить, Волки заявили все свои силы.

«Ульрик и его отребье хотят разозлить тебя настолько, чтобы мы стали ошибаться и дали Волкам возможность выиграть это Испытание», – сказал Кричеллу саХан Вандерван Чисту. – «План этого предателя будет иметь неприятные последствия – я убеждён в этом. Мы должны превратить это Испытание Отказа в Испытание Поглощения. После того, как мы разобьём Галактики Волков, мы затребуем все их активы, и Нефритовые Соколы станут величайшим и сильнейшим Кланом за всю историю!»

«Я оставляю это тебе, саХан Чисту, – разработку нашей боевой стратегии», – промолвил Кричелл. – «Как только мы одолеем этих предателей Волков и я буду избран ильХаном, мы устремимся к Терре».

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте карты Large Lake и River из набора **BattleTech Map Set 2**. Разместите карты бок о бок, сформировав зауженную игровую область.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

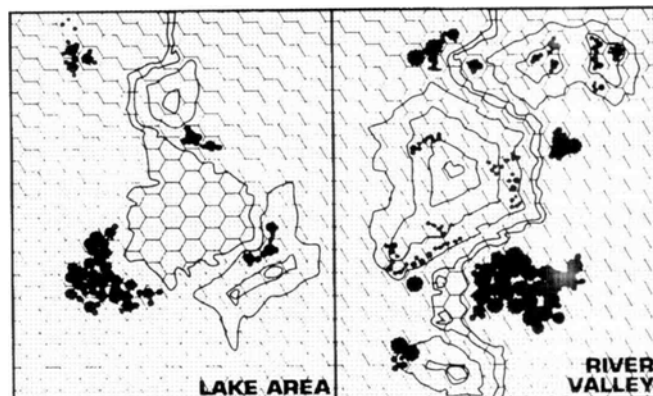
Защищающийся – 12-й Соколиный Регулярный Кластер из Галактики Гамма. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого Кластера считаются Регулярами.

12-й Соколиный Регулярный

Звёздный Полковник Сенца Орьега
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Сид)

Альфа Когти 1 и 2, Альфа Клюв (по 5 БэтлМехов в каждом)



Тринарий Браво (Звёздный Капитан Каро Прайд)

Браво Когти 1 и 2, Браво Клюв (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Гортон Маттлов)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Дэг)

Дельта Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Развёртывание

12-й Соколиный Регулярный развёртывается на восточной половине карты. Половина их войск должна быть размещена на карте ещё до начала игры, местонахождение и направление лицевой стороны – любые. Остальные войска Соколов появляются на карте с восточного края. Как только на карте будут размещены все подразделения Соколов, после начала игры в начале каждой Фазы Инициативы на восточном краю карты должна находиться одна Звезда (или Нова) Соколов.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – 352-й Штурмовой Кластер (Серебряные Волки) из Галактики Бета Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 75% от суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Элитой.

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Йесстон Ломбарди)

Альфа Штурмовые Звёзды 1 и 2, Альфа Боевая Звезда (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Ханнифан Викирс)

Браво Штурмовые Звёзды 1 и 2, Браво Боевая Звезда (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Ульсотн Радик)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Тамар Тутуола)

Дельта Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Развёртывание

352-й входит на карту с западного края. Никто из юнитов Волков не может начинать игру, будучи уже выставленными. В начале каждой Фазы Инициативы на западном краю карты должны размещаться 2 Звезды (или Новы, или Звезда и Нова) Волков, пока не будут развёрнуты все подразделения Волков.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель обеих сторон в этом сражении – полностью уничтожить своего противника. Победитель должен уничтожить или вынудить отступить все вражеские юниты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

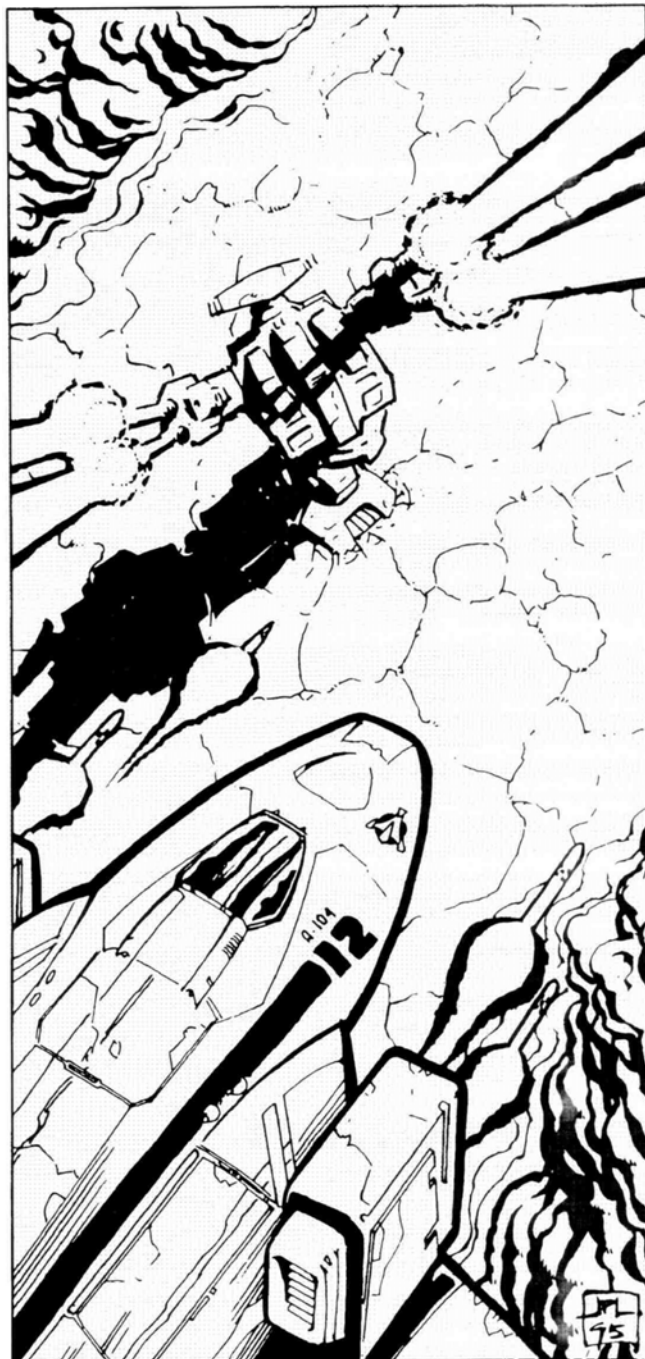
В ходе этого сценария Соколы должны следовать обычным правилам ведения сражения Кланов. 352-й полностью составлен из молодых «верховодов» Волков, атакующих Соколов массой и не соблюдающих любые правила сражения Кланов. Например, Волки могут использовать целую Звезду против отдельного Меха Соколов без урона чести.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Ожесточённая схватка между Волками и Нефритовыми Соколами ознаменовалась яростным сражением на Колмаре, эта битва задала тон всей Войне Отказа.

Первые выстрелы прозвучали в долине Маракка. Воспользовавшись как прикрытием сухим руслом реки, 352-й Волчий Штурмовой Кластер пересёк долину и вышел к позициям Соколов в Сверкающем Бассейне (Bright Basin). Крутые обрывы долины вынудили АКИ Соколов делать беглый обстрел врага прямо по фронту колонны Мехов Волков. Как результат, истребители не причинили серьёзного урона и вскоре прекратили свои атаки, опасаясь встречного огня Мехов Волков.

Уход истребителей оставил БэтлМехи 12-го Соколиного Регулярного Кластера без воздушного прикрытия, когда они появились на горном хребте в южной стороне. Как только Соколы стали спускаться по крутым склонам, чтобы их оружие доставало до врага, они сгрудились, превратившись в лёгкую мишень для 352-го.



Когда пыль улеглась, 12-го Соколиного Регулярного больше не было. Уцелело едва ли 10% личного состава 12-го, и среди них лишь 6 АКИ. По сравнению с ними, 352-й понёс лишь 17% потерь. К сожалению, Соколы смогли уничтожить половину АКИ и Элементалов 352-го и 2/3 Мехов Кластера. Волки не брали связанных из числа уцелевших, но собирали на поле боя все трофеи. Сражение было яростным, и многие Мехи 352-го были более непригодны для сражений, но укусы щенят Волков ещё долго будут напоминать о них.

После сражения остатки 352-го соединились с Волчьими Пауками и ушли к Дорену (Doren), столице Колмара. Здесь Элементалы Наташи Керенской открыли оружейные склады и вооружили население. Она объявила систему Колмар свободной от Нефритовых Соколов и сказала собравшимся толпам народа, что она передаст их претензии Хану Соколов лично.

ДО КОСТЕЙ



Хан Элиас Кричелл в задумчивости ходил по комнате совещаний. Вести о победе Волков и уничтожении 12-го Соколиного Регулярного на Колмаре тяжким грузом легли на его плечи. Как только по голографическому экрану поползли новые строчки сведений о сражении на Судетах, он громко выругался. Ульрик взял Домпайр всего 2 дня назад и готовился через неделю нанести удар по Зотермеер. На лбу Кричелла застыли бисеринки пота. Волки старательно расчленили его силы. Вскоре они могут прийти до Вотана и Хана Кричелла.

«Хан Кричелл, не желаете ли послать за медиком?» - спросил саХан Вандерван Чисту.

«Нет, саХан, мне нужна не медпомощь», - вскинулся Кричелл. - «Мне нужны ответы. Почему ваш план не работает? Почему Волки так ловко расправляются с нашими подразделениями? Ответы, саХан Чисту, мне нужны ответы - и сейчас же!»

«Успокойтесь, Хан Кричелл. Всё идёт как и было запланировано», - ответил Чисту. - «Волки одержали эти победы в сражении с никчёмными гарнизонными вояками. Я продолжу выставлять

на путь их войск подразделения 2-го эшелона и соламы. Это вынудит Наташу и Ульрика истощать их войска 1-го эшелона в бесплодных попытках ослабить нас. Я буду срезать кожу Волков слой за слоем, пока не доберусь до их костей. Только тогда они столкнутся с нашими войсками 1-го эшелона и почувствуют на вкус настоящую ярость Сокола. Вы можете спокойно отдыхать, Хан Кричелл. Угрозы со стороны Волков нет. Вотан для них - недостижимая звезда».

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: СУДЕТЫ ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 27 СЕНТЯБРЯ 3057 ГОДА

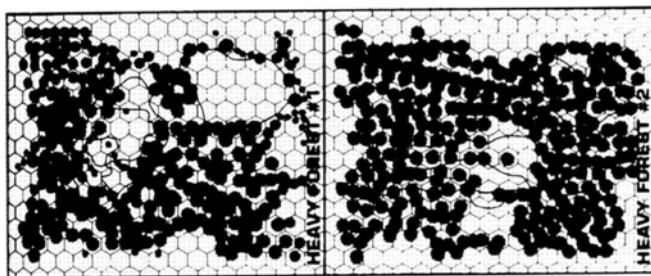
Поддерживая блеф, что атаковать Соколов все войска Волков будут, саХану Фелану и его Галактике Дельта нужно было атаковать как минимум одну из систем Оккупационной Зоны Нефритового Сокола до того, как они прыгнут во Внутреннюю Сферу. Этой системой стали Судеты.

Чтобы замедлить продвижение Волков, Соколы усилили свои гарнизоны на планете, и поэтому Соколы почти вдвое превосходили войска Хана Фелана на смертоносных полях этой покрытой травой планеты.

Хан Фелан компенсировал этот недостаток, разделив свои силы на два отдельных подразделения. Его самые лёгкие и быстрые Мехи устроили засаду для защитников-Соколов на травяных, покрытых лесами холмах восточных плато Судет, на континенте Даргот. Остальные Мехи Волков устремились к порту города Вебстер, чтобы измотать гарнизонные войска, расположенные здесь, и заполучить время для расстановки здесь ловушки. Как только этим частям осталось пройти до города последние 100 км, Хан Фелан вызвал со своих DropShip'ов АКИ поддержки. Большая часть сражения имела место вокруг магна-рельсовой станции Вебстера, совсем рядом с границами города.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте карты Heavy Forest #1 и Heavy Forest #2 из набора **BattleTech Map Set 4**. Разместите карты бок о бок, сформировав широкую игровую область.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся – Гнездовой Кластер Кречет и 8-й Соколиный Регулярный Кластер из Галактик Соколов Дельта и Вау. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого Кластера считаются Ветеранами.

Гнездовой Кластер Кречет

Звёздный Полковник Девин Бухаллин
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Юрген Маттлов)

Альфа Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Сентуин)

Браво Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Теодон)

Чарли Крылья 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Юлиус)

Дельта Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Эпсилон (Звёздный Капитан Ганновер)

Эпсилон Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Солама Кластер Кречет

Звёздный Капитан Син

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Син)

Альфа Клювы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов в каждом)
Альфа Ходок (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Мэрдок)

Браво Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Юно (Звёздный Капитан Халкер)

Юно Крылья 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

8-й Соколиный Регулярный

Звёздный Полковник Брикаи Бухаллин
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Ротгар Маттлов)

Альфа Клювы 1 и 2, Альфа Глаз (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Грамаль)

Браво Глаза 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Кельсон)

Чарли Глаза 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Линши)

Дельта Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Дельта Ходоки 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждом)

Тринарий Эхо (Звёздный Капитан Маргарет Иказа)

Эхо Крылья 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

Развёртывание

Гнездовой Кластер Кречет и 8-й Соколиный Регулярный на большей части восточной карты. Восточный край карты будет по правой стороне поля.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующие – 4-й Волчий Гвардейский Кластер (Кластер Циклопы) и 16-й Боевой Кластер (Золотые Ведьмы) из Галактики Дельта Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 90% от суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Элитой.

4-й Волчий Гвардейский Кластер

Звёздный Полковник Джера Карнс

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Джера Карнс)

Командная Звезда, Командные Штурмовая и Боевая Звёзды (по 5 БэтлМехов в каждой)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Регинал)

Альфа Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Альфа Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Мандрейк)

Браво Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Браво Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Тэйна Карнс)

Чарли Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Сигмонд Фетгладрал)

Дельта Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Эхо (Звёздный Капитан Коллин Срадак)

Эхо Звёзды ОмниИстребителей 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

16-й Боевой Кластер

Звёздный Полковник Крэйг Вард

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Крэйг Вард)

Командная Звезда, Командные Штурмовая и Боевая Звёзды (по 5 БэтлМехов в каждой)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Кимбл Дэрффи)

Альфа Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Альфа Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Лорандра Норуфф)

Браво Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Браво Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Петров Райнхолд)

Чарли Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Джебедия Самис)

Дельта Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Эхо (Звёздный Капитан Самнер Джонс)

Эхо Звёзды ОмниИстребителей 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

Развёртывание

Игрок за Волков должен до начала игры разместить на карте половину своих войск. Эти юниты будут считаться скрытыми, согласно правилам Скрытых Юнитов на с.89 книги **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**. Оставшиеся войска входят на карту с западного края в ходе 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Как и большинство сражений Войны Отказа, целью обеих сторон является уничтожение противника. Победитель должен уничтожить или принудить к отступлению с карты все силы противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скрытые юниты не могут атаковать или двигаться до хода 3, когда они «активизируются» движением Соколов. Если юнит Соколов пытается войти в гекс со скрытым юнитом или же завершает своё движение в гексе, смежным с гексом со скрытым юнитом, этот скрытый юнит немедленно оказывается обнаруженным и может произвести выстрел в упор (см. с.89, книги **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).

Соколы должны придерживаться правил чести Кланов, пока в ходу 3 себя не обнаружат скрытые юниты. После этого момента Соколы считают своих оппонентов *дезгрой* и могут отбросить правила сражения Кланов.

ПОСЛЕДСТВИЯ

После сражения с гарнизоном Соколов в Вебстере Хан Фелан приказал своим атакующим войскам отступить к равнинам Даргот. Под прикрытием АКИ Волков Мехи Фелана продолжали обстреливать преследовавших их защитников-Соколов и уничтожили множество тяжёлых и штурмовых Мехов Соколов ещё до того, как достигли равнин. Когда же на покрытых травой холмах Даргота появились первые уцелевшие Соколы, они обнаружили, что являются слишком дезорганизованной армией, неспособной добежать до своих спасительных DropShip'ов всего в 15 милях от них.

И тут неожиданно из своих укрытий в травостое этих холмов появились спрятанные Мехи Волков, и Соколы быстро оказались окружены врагами. Волны АКИ Волков сбрасывали остатки своих бомб на застигнутых врасплох Соколов. Разбитые бомбовыми ударами, Мехи Соколов стали лёгкими целями для свежих войск Волков.

В конце концов войска Хана Фелана одержали над Соколами впечатляющую победу. Хан Фелан Вард и его войска уничтожили или захватили почти 100 Мехов Соколов, это практически всё, что было на планете. 85% МехВоинов и пилотов Соколов были убиты, остальные ранены. Между тем Волки потеряли лишь 35 единиц техники.

После возвращения на флот Волков Хан Фелан пытался убедить Хана Наташу включить его войска в следующие сражения, используя как основной аргумент эту свою победу. Несмотря на его протесты, Хан Наташа осталась непреклонной, поэтому Хан Фелан последовал изначальному плану Ульрика и увёл Галактику Дельта во Внутреннюю Сферу. 5 октября 3057 года JumpShip Хана Фелана *Оборотень (Werewolf)* оставил пространство Кланов, неся весьма необычный груз – всё генетическое наследие и будущее Клана Волка.

ОПАЛЁННЫЕ ОГНЁМ

«Крестоносцы могут быть вашими философствующими родственниками, но они - не Волки. Вы ненавидите Внутреннюю Сферу из-за нашего воспитания. Мы говорим, что они ниже нас, и всё же они приспособились и теперь достойны сразиться с большинством Кланов. Возможно, до того, как мы нападём на них вновь, мы должны будем изучать уже их методы ведения войны, дабы избежать риска потерпеть поражение, как это случилось с Соколами – нашими философскими лидерами».

- Звёздный Полковник Ульрик Керенский, из обращения к 11-му Волчьему Регулярному перед высадкой на Зотермеере.

«Звёздный Капитан, Звезда Браво на западном фланге встретила сопротивление». Влад бросил взгляд на тактический дисплей своего *Timber Wolf* и мрачно усмехнулся. Подобно трусам, кем они и были на самом деле, эти *страваг* Нефритовые Соколы скрывались в узких переходах между складами около космопорта Налон. Очевидно, они надеялись, что хлипкие здания защитят их от гнева Волка. Влад и его подразделение приготовились преподать им урок.

Как бы подтверждая его мнение, Влада увидел отступающего Меха Соколов и, как только машина достигла сомнительной защиты огромного склада, выстрелил ей в спину из импульсного лазера. Вражеский Мех вздрогнул и развалился, обрушив стены строения. В месте гибели Меха расцвёл гигантский огненный шар – взорвавшийся Мех воспламенил горючее содержимое склада. Улыбка Влада погасла. Чертыхнувшись, он развернул своего *Timber Wolf* и сквозь зубы отдал приказ по комлинку: «Вызвать подкрепление в координаты 007-9а. Сковывать сражениями все подразделения Соколов, но не преследовать врага среди складов. Повторяю – не преследовать. Если они хотят нашей смерти, мои Волки, они должны выйти оттуда и встать лицом к лицу с нами!»

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ЗОТЕРМЕЕР ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 30 СЕНТЯБРЯ 3057 ГОДА

30 сентября 3057 года Звёздный Полковник Ульрик Керенский возглавил недавно созданную Галактику Тау в нападении на планету Нефритовых Соколов Зотермеер. Все молодые и впечатлительные воины Галактики Тау по настроениям были Крестоносцами, но по крови они были Волками, и поэтому, связанные честью Клана и традицией следовать их бывшему ильХану, будут сражаться до конца против своих же сотоварищей-Крестоносцев из Клана Нефритового Сокола. Звёздный Капитан Владимир, многообещающий Крестоносец, выбранный Ульриком своим заместителем, усомнился в законности приказов Ульрика, как и многие другие молодые Волки, но не преуспел в этом. Ульрик, действуя на правах Звёздного Полковника, взял под своё командование Крестоносцев-Волков и передал воинов, симпатизировавших Хранителям, под командование саХана Фелана Варда. Столкаясь с Крестоносцами, Ульрик надеялся сокрушить не только своего врага – Нефритового Сокола, но и всё движение Крестоносцев в Кланах.

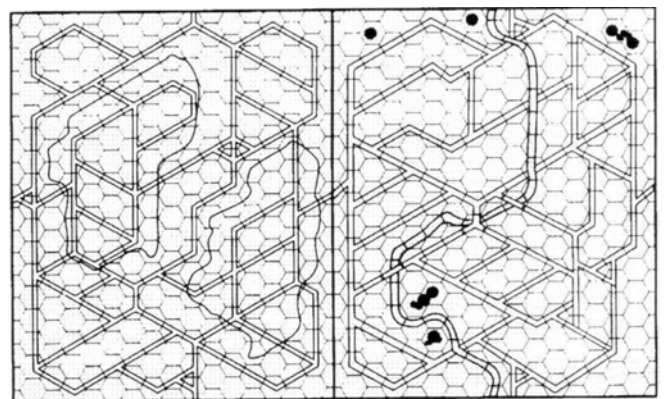
Ульрик тщательно выбирал свою первую цель. За неделю до начала Испытания Отказа он узнал, что Соколы превратили одну из орбитальных химических инженерных фабрик Зотермеера в небольшую фабрику по производству частей для DropShip'ов. Орбитальная ремонтная фабрика находилась настолько близко к Линии Перемирия, что позволила бы Соколам проводить глубокие атаки Внутренней Сферы без длительных задержек из-за замены частей DropShip'ов (обычно запчасти поставлялись из домашних миров Клана). Основу сил защиты фабрики Соколов от налётчиков из Внутренней Сферы составлял 10-й Временный Гарнизонный, располагавшийся около космопорта Налон приморского города Салин. Для орбитальной защиты фабрики были выделены отдельная Звезда Мехов и 2 аэрокосмические Звезды. Ульрик планировал стратегию таким образом, чтобы она позволила ему уничтожить и фабрику, и 10-й Временный Гарнизонный Кластер.

Перед открытием торгов за право возглавить нападение на Зотермеер Ульрик приказал Звёздному Коммодору Радик объявить батчелл силам, защищающим орбитальную фабрику, сразу же после того, как войска Волков объявят о нападении на планету, где и будет проходить сражение. Пока основная масса Соколов будет скована сражением с Волками на земле, силы, защищающие орбитальную фабрику, будут оставлены без подкреплений, что позволит воинам Радик легко выполнить возложенную на них задачу.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте карты City (Hills/Residential) #1 и #2 из набора **BattleTech Map Set 3**. Разместите карты бок о бок, сформировав широкую игровую область.

До начала игры игрок за Соколов должен разместить 20 Средних зданий на восточной карте и 10 Средних зданий на западной карте. Здания должны быть отделены друг от друга со всех сторон как минимум одним гексом и не могут быть расположены на гексах с дорожным покрытием.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – 10-й Временный Гарнизонный Кластер под командованием Звёздного Полковника Боусамры Лаудон. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого подразделения считаются Новичками.



10-й Гарнизонный Кластер Нефритовых Соколов

Звёздный Полковник Боусамра Лаудон
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Лориен ДеЛюка)

Альфа Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Развёртывание

Защищающийся развёртывается на восточном мапшите, в любых гексах, незанятых зданиями, и с лицевой стороной, повернутой в любом направлении.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – 11-й Волчий Регулярный (Красный Кешик) под командованием Звёздного Капитана Влада. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 40% от суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Элитой.

11-й Волчий Регулярный (Красный Кешик)

Звёздный Капитан Влад

Командный Тринарий

Командная Звезда, Командные Штурмовая и Боевая Звёзды (по 5 БэтлМехов в каждом)

Развёртывание

Атакующий входит с западного края карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Командное подразделение Соколов находится в плотно заставленном складами участке, будучи окружённым небольшим элитным подразделением Волков. Со взмыленными спинами Соколам не остаётся никакого выбора, как стоять и сражаться до прибытия подкрепления в конце хода 10. В этот момент сценарий завершается, а любые юниты Волков, до сих пор оставшиеся на карте, считаются уничтоженными.

Подразделение Волков должно наносить гибкие удары и отступать, нанеся как можно больше повреждений до прибытия подкреплений Соколов. Волки могут потребовать Неубедительную Победу, если уничтожат Мехов больше, чем потеряют сами. Если же они уничтожат больше половины сил Соколов, то одерживают Решительную Победу.

Соколы должны сражаться с Волками до тех пор, пока не превысят лимит своих потерь, выторговывая время до прибытия подкрепления. Если уцелеет как минимум половина Соколов, они одерживают Неубедительную Победу. Если в сценарии уцелеет 75% или больше войск Соколов, Соколы одерживают Решительную Победу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Волки могут отступать с карты только через западный край.

Здания, разбросанные по всей игровой площади, представляют собой различные склады, набитые множеством гражданских материалов. Однако некоторые из складов хранят нестабильные вещества вроде газа. Всякий раз, когда здание получает 10 или больше пунктов повреждения за ход, бросьте 1D6. При результате 1-5 здание считается наполненным безвредным текстилем или рыбой, и ничего не происходит. При результате броска 6 здание взрывается, нанося по 20 пунктов повреждения в своём и во всех окружающих гексах. При определении локаций попадания для Мехов разбейте это повреждение на группы по 5 пунктов.

Для каждого здания делается лишь один бросок. Как только здание определяется как безопасное, пометьте его, т.к. в последующих ходах оно уже не может взорваться.

ПОСЛЕДСТВИЯ

По ферро-стальной балке, зажавшей *Viper'y* МехВоина Бозарта, взбирались три Элементала. МехВоин внутри разбитой кабины потерял сознание, но удача улыбнулась Бозарту. Он выжил в своём первом испытании огнём и скоро вновь сядет в кабину БэтлМеха. Почти треть 11-го Волчьего Регулярного, похоже, не смогут разделить его радость.

Волки победили в тот день, но это была пиррова победа. 11-й Регулярный потерял более 40% своих Мехов, 21-й Боевой Кластер понёс 32% потерь, а 4-й Ударный Кластер потерял 39% своих воинов. Техникам понадобилось минимум 2 недели непрерывной работы, чтобы достичь приемлемого уровня боеготовности подразделений в 70%. Поебда Звёздного Полковника Ульрика Керенского на южном континенте оказалась менее дорогостоящей: 2-й Волчий Кавалерийский потерял лишь 15% оборудования и 3: личного состава.

Другой победой Волков стало нападение на орбитальную фабрику. *Бэтчелл* Звёздного Коммодора Радик, принятый командиром 10-го, оказался для тех полной неожиданностью. Командир Соколов не включил фабрику в начальную заявку, т.к. верил, что единственной целью Волков был сам 10-й Гарнизонный. Эта оплошность стоила командиру Соколов шанса воспользоваться фабрикой в качестве подкрепления, и войска Радик спокойно подавили 3 Звёзды защищающихся Соколов.

ПРЯТКИ

За пределами кабины *Gargoyle* Звёздного Полковника Рамона Сендера пузырились воды горячих источников планеты Бейкер 3, но он этого не замечал. Его мысли были заняты другими вещами – слежением за возрастающей температурой его Меха, сомнительной надёжностью опор плотных слоёв грязи и извести под ногами Меха и странные виды застывшей древесины, давно выломанной из деревьев, поваленных 341-м Штурмовым Кластером при его прохождении по дну реки Бейкер. Сендер вновь проверил дисплей нагрева. Компьютер нарисовал чёткую линию, устремлявшуюся на экране компьютера из зелёной области через жёлтую в красную. Сендер переставил забивать себе голову этим. Так или иначе, всё было не важно.

Сендер бросил взгляд налево, где *Dire Wolf* Хана Наташи Керенской нога в ногу шагала с его *Gargoyle*. Сендер ничего не мог с собой поделать – как только кабина его Меха поднялась над поверхностью реки, он усмехнулся. Никто ведь не ожидает, что можно пройти через кипящую реку – это и вызвало улыбку на его небритом лице. Его наполняло ожидание боя, и по его венам заструился чистый адреналин. Ещё издавек он заметил коммуникационные тарелки командного центра Соколов. В момент волнения он едва не пропустил *Kit Fox* Соколов, который, полуобернувшись, наблюдал, как 341-й Штурмовой Кластер начал выход из реки, нагретая броня Мехов извергала клубы пара. Не раздумывая, Сендер поднял правую руку своей *Gargoyle*. Из руки его Меха вырвалась ярко-голубая молния, и мгновение спустя *Kit Fox* был поражён в голову. Затем Сендер вышел на связь с Наташей. «Вы же понимаете, что он послал предупреждение».

Наташа Керенская ответила на беспокойство Звёздного Полковника стрельбой из автопушки своего *Widow Maker'a* по *Adder'y* Соколов, появившегося из гущи деревьев. Снаряды с обеднённым ураном пробили торс малого Меха, пройдя сквозь связки его миомерных мускулов, повредив внутреннюю структуру и сплав-двигатель, аккуратно вскрыв его, а затем расщепили дуб в 30 м позади него, рядом с остатками *Kit Fox*. Из *Adder'a* стал подниматься столб чёрного дыма. «Я хочу, чтобы они появились», – сказала Хан Наташа. – «Я хочу, чтобы все они почувствовали, что такое настоящий ад».

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: БЕЙКЕР 3 ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 9 ОКТЯБРЯ 3057 ГОДА

С годами горячие ручьи и пышная растительность Бейкер 3 превратили эту планету в признанное место отдыха торговцев, путешествовавших через это пространство. Эти же самые географические особенности благодаря отважному боевому плану Хана Наташи Керенской стали источником удовольствий для многих из тех, кто помогал уничтожить Гнездовой Кластер Нефритовый Сокол.

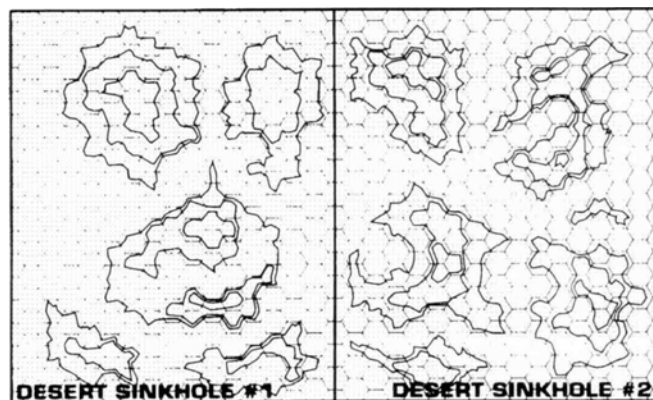
341-й Штурмовой Кластер Волков высадился в 60 милях южнее командного центра Соколов, на краю Ловы (Lowa), южного континента Бейкер 3.

Рядом с багряно отсвечивающим позади них океаном Ильребмик Волки разбились на группы. Половина их сил углубилась в густой лес Ловы, отыскивая и уничтожая патрули Нефритовых Соколов. Между тем остальные Мехи Волков вошли в переполненную горячими ручьями реку Бейкер и начали медленное продвижение по её дну. Перегретая вода реки маскировала тепловые контуры Мехов – таким манёвром Хан Наташа надеялась обойти Соколов с флангов и ошеломить их.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты **Desert Sinkhole #1** и **#2** из набора **BattleTech Map Set 3**. Разместите карты бок о бок, сформировав широкую игровую область.

Игрок за Соколов должен разместить 5 Средних зданий Уровня 1 в центре игровой области – эти здания представляют собой командный центр Соколов.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся – Гнездовой Кластер Нефритовый Сокол из Галактики Гамма. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого Кластера считаются Ветеранами.

Гнездовой Кластер Нефритовый Сокол

Звёздный Полковник Коллин Бухаллин
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Уайт Леклер)

Альфа Ключи 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Джаи)

Браво Ключи 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Гэвин)

Чарли Ключи 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Сагин)

Дельта Ключи 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Развёртывание

Гнездовой Кластер развёртывается на южном крае карты. Поместите командную Звезду в центре карты рядом со зданиями. Считаются, что эти Мехи с заглушенным реактором и неподвижны до конца хода 2. В начале хода 3 считается, что Звёздный Полковник Бухаллин и его Звезда запустили реакторы своих Мехов и готовы принять участие в сражении. До этого времени Мехи с заглушенными реакторами не являются «допустимыми» целями и не могут быть атакованы.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – 341-й Штурмовой Кластер (Серебристые Метели) Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 90% от суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Элитой. В командный Тринарий может быть включена Хан Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0, *Dire Wolf*), её ценность – 100 пунктов.

341-й Штурмовой Кластер

Звёздный Полковник Рамон Сендер

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Рамон Сендер)

Командная Звезда, Командные Штурмовая и Боевая Звёзды (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Кэррон Фетладрал)

Альфа Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Альфа Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Кристина Карнс)

Браво Штурмовые Новы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов в каждой)

Браво Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Гэйлон Аллин)

Чарли Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Джеральд)

Дельта Штурмовая Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Развёртывание

341-й входит на карту с северного края.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Волков должен уничтожить все здания, плюс уничтожить как можно больше Соколов. Если игрок за Волков успешно уничтожает здания, он может выйти из сражения и отступить через северный край карты. Если все здания уничтожены, Волки одерживают Неубедительную Победу. Если здания уничтожены и Соколы потеряли половину или больше своих сил, Волки одерживают Решительную Победу.

Если Волки не выполняют ни одну из этих задач, сценарий завершается тем, что Соколы перегруппируются и организуют яростное сопротивление Волкам, нанеся им поражение. Если Соколы предотвращают разрушение всех зданий, они одерживают Неубедительную Победу. Соколы одерживают Решительную Победу, если у них уцелеет неповреждёнными более половины их войск и все здания не будут разрушены.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы отразить наличие горячих источников, районы уровня «SUB LVL» считаются водными соответствующей Глубины. Например, гекс СубУровня 2 считается водным гексом Глубины 2. Все гексы суши покрыты снегом и льдом, и поэтому могут стать объектом скольжения (см. с.23, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**), даже если они движутся со скоростью Ходьбы или с крейсерской скоростью.

Вода горячих источников имеет температуру, близкую к температуре кипения, и поэтому осложняет игровые действия в большей степени, нежели обычная вода. Охладители, погруженные в воду, не рассеивают любой избыточный нагрев. Вдобавок любой Мех, проводящий в воде 2 или больше Фаз Нагрева подряд в воде, получает каждый последующий ход дополнительное наращивание температуры, равное Глубине занимаемого гекса. Например, Мех, стоящий в водном гексе Глубины 2, не получает дополнительного нагрева в 1-м ходу, но получит 2 пункта дополнительного нагрева за каждый ход, проведённый в этом гексе, пока не покинет воду.

Войска Волков использовали горячие источники для укрытия от инфракрасных сенсоров Соколов своего появления. В течение 1-го хода все Мехи Волков добавляют к общему наращиванию своего нагрева по 2 пункта.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Сражение на Бейкер 3 стало дальнейшим развитием ошеломляющего успеха Клана Волка. В итоге Волки понесли лишь 21% потерь, а Соколы потеряли 98%. К несчастью для Волков, МехВоины почти всех потерянных БэтлМехов были убиты.

Что же касается Соколов, то сражение оказалось ими проигранным с самого начала. Звёздный Полковник Бухаллин выслал множество патрулей из 305-го Штурмового Кластера для уничтожения Мехов Волков в лесах Ловы, но никакой из них не имел мало-мальски заметного успеха в стычках с Волками, которые мастерски применяли тактику прятков. Густота леса несколько ограничивала Соколам возможность прицельться по Волкам, и в конечном итоге Мехи 305-го – вооружённые почти исключительно баллистическим оружием – быстро истощили свой боезапас. Расстроившись ещё больше, Бухаллин выслал за Мехами Волков АКИ так же много, как и Мехов – его войска пересекли континент и оставили командный центр опасно незащищённым.

В этот момент вторая группа Волков вышла из реки Бейкер и ударила по командному центру Соколов и незащищённому флангу 305-го. В тот день Волками было уничтожено 50 ОмниМехов и 27 истребителей Соколов. Лишь 2 Точки Элементалов Соколов смогли достичь спасительной точки своей высадки.

БУРЯ



«Как могли поверить в то, что Волки предпримут другую атаку? Смотреть нужно шире. Даже сейчас наши Элементалы окружают их МехВоинов, чтобы использовать их как связанных. Мы выиграли, Звёздный Капитан. Давайте вернёмся в командный центр и отрапортуем о нашей победе Звёздному Полковнику Хойту».

Звёздный Капитан Мэттью Фон Янкмон смотрел на вихрь песчаной бури. И правда – Волки потеряли множество БэтлМехов, «помог» им в этом Тринарий Чарли Соколов. Но чувствовалось, что что-то идёт не так. Сначала сражение было яростным; а потом Волки, казалось, утратили интерес к сражению. Некоторые из их Мехов в прямом смысле этого слова бежали с поля боя. Да, что-то определённо было не так.

«Звёздный Командир Тревор, возьмите свою Звезду и выставьте пост в северо-западном квадранте – высматривайте любые вражеские Мехи. Немедленно докладывайте мне о любом встреченном сопротивлении», - приказал Фон Янкмон.

«Я выполню ваш приказ, Звёздный Капитан, но вы переоцениваете степень опасности там. Я уверен, что остальные наши подразделения достигнут такого же успеха».

Фон Янкмон собирался упрекнуть Тревора в несоблюдении субординации, когда его обзорный экран заполнила ослепительная оранжевая вспышка. Он быстро взглянул вниз, на дисплей радара, но увидел лишь такое же бессмысленное изображение, которое было на нём с начала электрических помех. Едва подняв взор, он увидел линию ОмниМехов Волков, появлявшийся из песчаных вихрей, окружавших их. Фон Янкмон на правом джойстике нажал на красную кнопку. Волна тепла нахлынула на его кабину и, как только всё оружие его Меха сделало одновременный залп, заверещала сирена тревоги. Оружейный залп поразил *Timber Wolf* перед ним, буквально смяв его, но Фон Янкмон прикинул, что нагрев его Меха не позволяет ему вновь сделать такой же залп ещё полных 4 секунды.

Бросив машину вперёд и увеличив её скорость до максимума, он развернул Меха к северу. Левую руку машины опалили искусственные голубые молнии и пробуравили зияющую дыру в задней части правого торса, и Звёздный Капитан инстинктивно бросил машину влево. Его кабину осветил рой ракет дальнего действия – обернувшись, он увидел приближавшийся к нему разбитый и дымящийся *Timber Wolf*. Он вновь утопил красную кнопку – сдвоенные голубые лучи врезались в правый торс вражеской машины, завершив свой бег ослепительным взрывом.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ДЕВИН ОКУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 17 ОКТЯБРЯ 3057 ГОДА

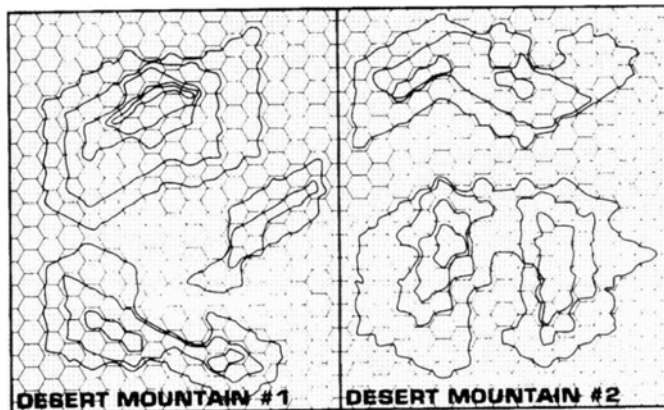
Когда Хан Наташа Керенская прибыла в систему Девин, она сообщила об общих своих потерях – лишь 32% Мехов и оборудования и 6% личного состава. Но это сообщение не отражало истинного накала кампании, предпринятой её войсками. Многие были серьёзно ранены и отосланы во Внутреннюю Сферу с саХаном Феланом Вардом, и лишь трофеи полей сражений позволяли многим её Мехам оставаться в строю. Кроме того, сражения последнего месяца сильно утомили и многие из её наиболее опытных подразделений.

С тех пор лишь немногие её Кластера не участвовали в боевых действиях и жаждали участия в боях. Сражение на Девине должно было быть достаточным для поддержания операции – и в равной степени могло оказаться губительным. Соколы на этой планете держали гарнизоном 2-й Соколиный Егерский и 1-й Ударный Кластера, оба испытанные в боях, ветеранские подразделения. Казалось, что даже погода бросила вызов МехВоинам. Серьёзные электрические помехи и сильные ветра царствовали на пустынной планете, в таких условиях поисковые сенсоры практически бесполезны.

Вскоре после того, как JumpShip'ы Волков вошли в систему Девин, неработающий парус задержал атакующие войска на 3 дня – кажется, этот знак послужил плохим предзнаменованием для Волков.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты Desert Mountain #1 и #2 из набора **BattleTech Map Set 3**. Разместите карты бок о бок, сформировав широкую игровую область.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – Тринарий Чарли 2-го Соколиного Егерского из Галактики Дельта. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого Кластера считаются Регулярами.

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Мэттью Фон Янкмон)

Чарли Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Чарли Клювы 1 и 2 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Развёртывание

Игрок за Соколов до начала игры развёртывает половину своих войск в центре карты. Оставшиеся войска Соколов входят на карту с северного края карты в ходе 3.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – 3-й Боевой Кластер (Серебряные Дьяволы) Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 75% от суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Ветеранами.

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Лео Вард)

Браво Штурмовые Звёзды 1 и 2, Браво Боевая Звезда (по 5 БэтлМехов в каждой)

Развёртывание

Волки входят на карту с южного края в ходе 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Этот сценарий от начала и до конца – отчаянное сражение. Победитель должен уничтожить все войска противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Игрок за Волков в этом сценарии очень невезуч. У него нет поддержки Элементалов, а любой из его Мехов, использующий баллистическое оружие, имеет ограниченный боезапас – половину от обычной загрузки. До начала сражения игрок за Волков должен разделить весь свой боезапас на 2, чтобы получить реальный боезапас в той битве (например, 200 залпов обычного боезапаса для пулемётов, поделённые на 2, превращаются в 100 залпов).

Молнии и песчаные шторма равнины О'Тсунг сделали практически бесполезными все типы сенсоров. В начале каждой Фазы Реакции игрок за Соколов определяет эффекты бури, бросив 1D6 и вычитя из результата броска 1. Полученное число – модификатор попадания, добавляемый ко всем модификаторам попадания оружейных атак этого хода. Например, при результате броска 4 все оружейные атаки получают в этом ходу модификатор +3 (4-1=3). Буря не имеет эффектов на физические атаки.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Перед глазами очнувшегося Звёздного Командира Тревора стояла стена песчаного фронта. Его глаза слипались от боли, но боковым зрением он заметил, что его нейрошлем всё ещё на нём. Обзорный экран был разбит. И тут он наконец вспомнил – он ударился головой об инструментальный ящик в кабине его Меха. Дотянувшись до подбородка, он расстегнул шлем и снял его. Его лицо тут же обмёл песок, и МехВоин понял, что он утонет в песке, если не встанет.

Как только это достигло сознания Звёздного Командира, все его мысли переключились на другое – он не почувствовал ног, уж лучше смерть, чем такое ранение. Инвалиды бесполезны для сражений, и общество Кланов переводит таких несчастных в низшие касты. МехВоин глубоко вздохнул, заслонил свои глаза от песка и глянул вниз. Вся нижняя часть его кабины была засыпана песком. Красивым чёрным песком.

Прошло ещё минут 20, прежде чем его кровь вновь стала свободно циркулировать по ногам, и Звёздный Командир наконец смог высвободиться из своего кресла. Как только он стал отползать от своего поверженного Меха, он увидел остатки того, что некогда было Тринарием Чарли. Искорёженные, обугленные БэтлМехи и костюмы Элементалов были разбросаны по всей равнине О'Тсунг. В 30 м дальше лежала тлевшая громадина, в которой он опознал остатки *Warhawk*'а Звёздного Капитана Фона Янкмона. Рядом с обломками он заметил тело Звёздного Капитана, всё в ожогах. Активировав свой маячок бедствия, Тревор пешком двинулся на север.

Когда он присоединился к войскам Соколов, он услышал, что Соколы выиграли эту битву на Девине. Волки потеряли 47% Мехов и оборудования и 22% личного состава. Тревор нашёл в победе лишь малое утешение.

НА ЛИНИИ ОГНЯ



Тяжёлый, мокрый снег лежал на головах и плечах всех БэтлМехов под командованием Звёздного Командира Томаса. Несколько часов назад он и его МехВоины использовали своё энергетическое оружие для того, чтобы пробуровать во льду лунки глубиной по пояс Мехам, в которых они сейчас и спрятались. Метель доделала остальную работу, укрыв БэтлМехи Соколов даже от самых острых глаз.

Держа себя в постоянной готовности, Томас рассматривал замысловатые ледяные узоры на экранах кабины своего Меха. 7 часов назад он связывался с командным Тринарием, когда им сообщили об авангарде Волков на направлении 5 часов от их позиции. Часовая задержка в таких ужасных погодных условиях была допустима, но как только стал заканчиваться второй час ожидания, Томас стал метаться между скукой и неясным предчувствием. Он недовольно поджал губы, отчаянно надеясь, что враг сам медлит. Успех в этой операции предоставлял ему шанс получить Родовое Имя; чтобы заручиться необходимой поддержкой, он был готов находиться на этом адском морозе столько, сколько было нужно.

Внезапно на коммуникационной панели загорелся красный индикатор. Томас щёлкнул тумблером: «Это Звёздный Капитан Томас - слушаю».

Ответ быстро развеял скуку Томаса, подобно тому, как снег тает рядом с костром. «Звёздный Командир, я обнаружила одинокий БэтлМех, сейчас он в 3 км к югу и движется к нашей позиции со скоростью 108 км/ч. Визуально я его не вижу, и мой магнитный сканер не может идентифицировать машину».

БэтлМех, движущийся при такой метели с такой скоростью, мог означать одно из двух: либо

МехВоин – блестящий пилот, либо – полный идиот. Вероятнее всего, это разведчик основной массы войск Клана Волка. Томас приказал своей Звезде запустить реакторы и приготовиться к бою с противником.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ЭВКИЛЕР ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 17 ОКТЯБРЯ 3057 ГОДА

Разъярённый непрерывной серией побед Клана Волка, саХан Вандерван Чисту наконец решил, что могилой для Ульрика Керенского и Галактики Тау Волков станет мир Эвкилер. Чтобы встретить войска Клана Волка, Чисту развернул 73-й Ударный Кластер, 6-й Временный Штурмовой Гарнизонный и 51-й и 9-й Гарнизонные. Если такое количество войск Соколов не сможет полностью уничтожить Волков, оно, во всяком случае, выпустит им всю кровь.

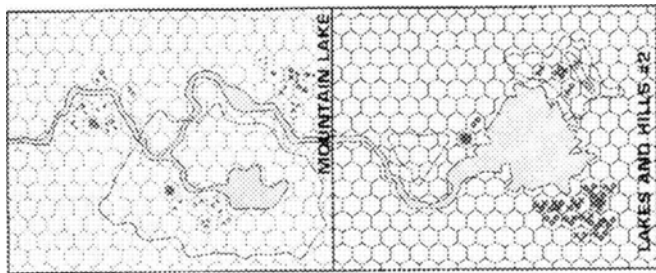
Южный полярный континент Мессиян находился в середине своих сумеречных месяцев, и саХан Чисту использовал для своих войск преимущества полумрака и зимнего ландшафта. Готовясь к сражению, Чисту приказал своим солдатам раскрасить их Мехи и костюмы Элементалов грязно-сине-белым цветом, благодаря чему Волки, возможно, их не заметят. Чтобы избежать проблем с пополнением боеприпасами, Чисту приказал всем боевым единицам быть сконфигурированными энергетическим оружием при небольшой поддержке ракетами дальнего и ближнего диапазонов.

Наконец, он приказал войскам Соколов окопаться в траншеях, а Мехи разместить в ямах, чтобы заманить в ловушку продвигающегося противника. В этот раз у саХана Чисту других возможностей не было.

Войска Клана Волка высадились на южный континент Эвкилера в призрачном мраке. Затенённый ландшафт утомлял глаза МехВоинов, а мощное магнитное поле южного полюса делало электронное оборудование большинства БэтлМехов бесполезным. И даже их голографические инфракрасные дисплеи не могли помочь МехВоинам Волков в отслеживании их добычи; постоянные извержения вулканов и гейзеров, пробивавшиеся через снег и лёд заставляли ошибаться инфракрасные сенсоры. С такими противниками Волки имели справиться лишь одним способом – надеждой, что удача будет сопутствовать им.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты Mountain Lake и Lakes and Hills #2 из набора **BattleTech Map Set 2**. Разместите карты, сформировав узкую игровую область.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – Тринарий Альфа из 7-го Соколиного Регулярного, под командованием Звёздного Капитана Луггонса Рошак. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого Кластера считаются Новичками.

7-й Соколиный Регулярный

Звёздный Капитан Луггонс Рошак
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Колберт Иказа)

Альфа Ключ, Альфа Глаз (по 5 БэтлМехов в каждом)

Альфа Ходок (5 Точек Элементалов)

Развёртывание

До половины войск Соколов могут до начала игры могут быть скрыты (см. **Скрытые Юниты**, с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**). Остальные силы Соколов входят на карту с восточного края в ходе 1.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – Тринарий Чарли из 1-го Волчьего Кавалерийского, под командованием Звёздного Капитана Гилмора Сворда. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков, не превышающую суммы очков Соколов. МехВоины этого Кластера считаются Ветеранами.

1-й Волчий Кавалерийский

Звёздный Капитан Гилмор Сворд

Тринарий Чарли

Чарли Командная Звезда, Чарли Штурмовая и Боевая Звёзды (по 5 БэтлМехов в каждой)

Развёртывание

Войска Волков появляются на карте с западного края в ходе 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Как и в большинстве сражений Войны Отказа, целью обеих сторон является уничтожение противника. Победитель должен уничтожить или принудить к отступлению с карты все войска противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Погодные условия на Эвкилере играют существенную роль в этом сценарии. Температура –50° С, а всё поле боя покрыто льдом. Поэтому используются правила **Враждебной окружающей среды**, с.89-90 из **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Засада Нефритовых Соколов в Пропasti Семор оказалась неожиданной для Волков. Скрытые Мехи Соколов открыли огонь со всех сторон по ужасно неповоротливым Мехам Волков. Однако победа ускользнула от Соколов: ямы, в которых располагались скрытые Мехи Соколов, ослабили лёд под ними. Тепло, выделяемое оружием, растопило снег и лёд, и без того ослабив его, лёд треснул, и несколько Мехов Соколов утонули. Неожиданное замешательство в рядах Соколов дало Волкам время собраться и предпринять концентрированную контратаку. Несколько МехВоинов Волков стали стрелять по льду вокруг ям, послав под речной лёд ещё больше БэтлМехов и Элементалов Соколов. Лишь Звезда Мехов Соколов смогла унести ноги, отступив в южном направлении, преследуемая уцелевшими Мехами 1-го Волчьего Кавалерийского.

Горячее сражение утихло 20 минут спустя. 2 Звезды БэтлМехов Нефритовых Соколов и 4 Точки Элементалов усеивали зимний пейзаж. Волки потеряли в засаде 8 Мехов, но неудача Соколов не позволила этому счёту увеличиться. никто из провалившихся под лёд Соколов не появился на поверхности реки, что один из МехВоинов Волков прокомментировал так – «У некоторых судьба хуже, чем просто смерть».

КРОВЬ И ПЕСОК

Звёздный Полковник Рэвилл Прайд по всем стандартам был безобразен. Его коротко подстриженные волосы выделяли необычайно крупную голову, а его высокие, узкие скулы заканчивались провалами маленьких чёрных глаз. Иногда появлявшаяся на лице Звёздного Полковника большая улыбка обнажала несколько дополнительных зубов, которых обычный человек не имеет, но всё же самым броским для стороннего взгляда оставалось худощавое тело Рэвилла Прайда. Из-под кожи его длинных, костлявых рук выпирали толстые, сине-зелёные вены, и казалось, что сильный ветер легко сойдёт с ног. В местах, где хладожилет не охватывал тело, были видны клочки чёрных волос, покрывавших его бледно-белую кожу. И всё же, несмотря на его почти не здоровый вид, командир Соколиной Гвардии обладал внутренней силой и непревзойдённой хитростью в своём Клане.

Прайд решил использовать всю свою мощь и хитрость, чтобы принести Соколам на Туаткрессе победу. Планета была особенно презираемым Соколами местом — ведь это было место серьёзного позора Соколиной Гвардии. Воины изначальной Соколиной Гвардии погибли на этой пустынной планете усилиями одного-единственного солдата из Внутренней Сферы: их собственное высокомерие и жажда славы стали причиной игнорирования опасности, бросив их здесь в объятья смерти. Рэвилл Прайд не боялся смерти, но он и не стремился к ней. Он приказал встретить и уничтожить войска Клана Волка, и он намеревался добиться своего. Его войска по размеру составляли лишь четверть вражеских, и поэтому никто из его солдат не надеялся уцелеть. В этот раз песок Туаткресса должны усеять тела Волков, и Соколиная Гвардия смоет свой позор.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ТУАТКРОСС ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ 7 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

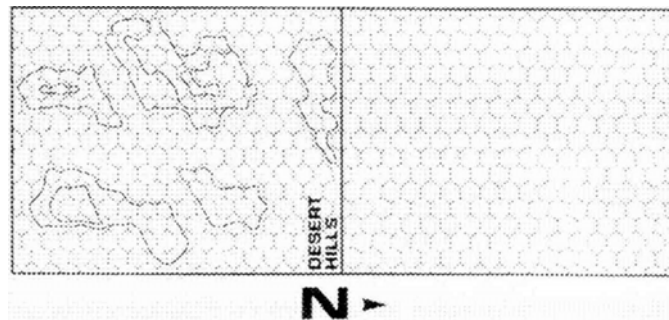
Как и ожидалось, сражение на Денизли стоило очень многого войскам Хана Наташи Керенской. Хан Волков задала своим воинам очень жёсткий темп, и они стали подавать признаки усталости. Чёрная Вдова выбрала свою следующую цель, пытаясь ускорить достижение стратегической цели — уничтожение как можно большего числа Соколов. Нацелившись на Туаткресс, место наиболее сокрушительного поражения Соколов, Хана Наташа надеялась вынудить саХана Соколов Чисту развернуть для сражения крупное соединение 1-го эшелона.

Однако Чисту отказался стать жертвой её плана. Выказывая презрение стареющему Хану Волков, он направил на Туаткресс 5-й Когтевой, 6-й Временный Гарнизонный и 18-й Соколиный Регулярный. Чисту хотел ещё больше шокировать Наташу; до предела унижая противника, он добавил к посылаемым войскам ещё и Соколиную Гвардию. Уже одно их присутствие должно было выказать Хану Керенской крайнюю степень презрения, которую он питал к ней, а клеймо

позора их предшественников должно было подтолкнуть Соколиную Гвардию к небывалым свершениям.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карту Desert Hills из набора **BattleTech Map Set 2** и пустой мапшит. Разместите карты, сформировав узкую игровую область.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся — остатки подразделений Галактики Бета Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этих подразделений считаются Элитой. В командную Звезду может быть включена Хан Наташа Керенская (Стрельба 0, Пилотирование 0, *Dire Wolf*), её ценность — 100 пунктов.

Галактика Бета

Хан Наташа Керенская
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Джеррольд)

Альфа Штурмовые Звёзды 1 и 2, Альфа Ударная Звезда (по 5 БэтлМехов в каждой)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Сметлов)

Браво Штурмовые Звёзды 1 и 2, Браво Ударная Звезда (по 5 БэтлМехов в каждой)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Лемм)

Чарли Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Байрон Леммонс)

Дельта Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Дельта Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Эпсилон (Звёздный Капитан Давид)

Эпсилон Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Эпсилон Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Развёртывание

Игрок за Волков может скрыть одну Звезду где угодно на мапшите Desert Hills (см. Скрытые Юниты, с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**). Все остальные юниты Волков должны развёртываться на 5-и гексах южного края карты.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий – Соколиная Стража из Галактики Гамма. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 80% от суммы очков Волков. МехВоины этого подразделения считаются Регулярами.

Кластер Гвардия Нефритового Сокола

Звёздный Полковник Рэвилл Прайд
Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Янос Данфорт)

Альфа Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Метрик Кранстонолв)

Браво Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Николас Прайд)

Чарли Крылья 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Маргарт Брэгг)

Дельта Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Эпсилон (Звёздный Капитан Брент Прентис)

Эпсилон Клювы 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Развёртывание

Соколиная Гвардия входит с северного края карты в ходе 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Волки должны нанести серьёзный урон Соколам и отступить с карты. Если Волки уничтожают более 50% Соколов и уведут через южный край карты минимум 25% своих войск, они одерживают Неубедительную Победу. Если же они уничтожают 75% Соколов и уведут через южный край карты минимум те же 25% своих войск, они одерживают Решительную Победу.

Цель Соколов – разбить Волков. Если Соколы уничтожат более 50% Волков, они одерживают Неубедительную Победу. Если же Соколы уничтожат более 75% Волков и принудят остальных отступить с карты, они одерживают Решительную Победу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все боевые единицы Волков, использующие баллистическое оружие, могут нести лишь четверть от обычного боезапаса этого оружия. До начала игры игрок за Волков должен поделить весь такой боезапас на 4, чтобы получить реальный боезапас в том сражении (например, 200 залпов обычного боезапаса пулемёта, поделённые на 4, превращаются в 50 доступных залпов). Это ограничение не касается Элементалов.

Специфические погодные условия равнины Занавесей осложнили сражение и сделали его непредсказуемым. Вся стрельба в среднем диапазоне получает дополнительный модификатор попадания +1, а стрельба в длинном диапазоне – дополнительный модификатор попадания +2. Любые ракетные атаки из-за сильного ветра получают по таблице Missile Hits модификатор –2. Если этот модификатор понижает результат броска ниже 2, ракеты вообще не попали в цель. Наконец, любой юнит, использующий тип движения Прыжок, должен сделать после приземления бросок Навыка Пилотирование. Неудачный бросок указывает на падение с высоты, равной числу гексов расстояния прыжка.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Сражение на Туаткроссе началось на равнине Занавесей, где яростные ветра перемещали массы красного песка и вынуждали Мехи Соколов и Волков сойтись в ближнем бою. Волки выстроились треугольником, на краю равнины лицом к Великому Разлому. 341-й Штурмовой Кластер и 352-й Штурмовой Кластер образовывали бока этого треугольника, а 13-й Волчий Гвардейский Хана Керенской образовывал основание треугольника.

Когда по Волкам ударил 6-й Временный Гарнизонный Кластер Соколов, 341-й быстро отошёл вглубь формирования, как и было задумано. Этот манёвр увлёк 6-й Временный вовнутрь треугольника, и 3-й Боевой Кластер и 352-й открыли огонь по флангам противника, выкашивая ошарашенных Соколов. Однако 5-й Когтевой и 18-й Регулярный Соколов приближались более осторожно. Как только они вошли в соприкосновение с 341-м, атаку подхватила Соколиная Гвардия. Завязался тяжёлый бой, и обе стороны понесли внушительные потери. Затем 341-й вышел из боя и устремился к Великому Разлому, за ним быстро последовали 3-й Боевой Кластер и 352-й. Тем временем 13-й Волчий Гвардейский медленно отступал, пока не оказался в горловине Великого Разлома.

Хан Наташа надеялась, что Соколы войдут в Разлом. Здесь она по обеим стенам Разлома разместила 11-й Боевой Кластер и планировала завести Мехи Соколов в ловушку, когда они промаршируют в долину. Однако Соколы не клюнули на эту приманку. В этот момент Хан Наташа приказала подразделениям Волков эвакуироваться с Туаткросса, оставшись принять вызов на отдельное сражение одного из командиров Соколов.

В тот день, 7 декабря 3057 года, Хан Клана Волка Наташа Керенская, знаменитая Чёрная Вдова, погибла в кроваво-красных песках Туаткросса.

В ГНЕЗДЕ СОКОЛА

На борту DropShip'a *Лобо Негро* Ульрик Керенский начал *бэтчелл* против саХана Нефритовых Соколов Чисту: «Я вижу, что наше появление удивило тебя, Вандерван Чисту. Возможно, ты уступишь нам планету сейчас и спасёшь себя от позора поражения».

Всего мгновение Чисту молчаливо всматривался в голографический дисплей. Хотя он и проявил самообладание, по его холодным серым глазам Ульрик понял, что его появление стало полной неожиданностью – возможно, даже вызвало страх. И тут саХан нарушил своё молчание.

«Твои угрозы пусты, старик», - ответил Чисту. – «И даже жалкие остатки войск мёртвой Чёрной Вдовы не смогут тебе помочь справиться с моими силами на Вотане. Ты лишь причиняешь мне некоторое беспокойство, не более того».

Ульрик рассмеялся. «До нашей высадки на планету осталось 5 часов, саХан. У меня имеется полная Галактика БэтлМехов и я собираюсь использовать их всех до одного и уничтожить любого Сокола, замеченного мною. Сможешь ли ты противостоять моей заявке, или же я должен урезать свои войска, чтобы встретиться с теми никчёмными, кого ты наскребёшь?»

«Я встречу тебя равными силами, Ульрик», - прорычал Чисту. – «И я наконец увижу страх на твоём лице, когда ты будешь подыхать – я вызываю тебя на бой в Кругу Равных!»

Ульрик поднял бровь, на мгновение раскрыв свои чувства. «Как хочешь, Ван. Я принимаю твой вызов».

«Ты должен обращаться ко мне "СаХан Вандерван Чисту", Звёздный Полковник!» - прокричал голографическому изображению Ульрика Чисту. – «Я генетически старше тебя на два поколения, я Сокол, и по званию я выше тебя. Я бросил тебе вызов лишь потому, чтобы лично убедиться в том, что имя Нашего Основателя будет очищено от позорного пятна твоих генов. Ты и твоё отродье вызывают лишь отвращение, Ульрик Керенский, и я увижу тебя мёртвым!»

«Однажды мудрая женщина поведала мне один секрет», - промолвил Ульрик. – «Она сказала, что старость и опыт всегда превосходят молодость и невежество. Сегодня мы и проверим её слова, *квиафф?*»

Порывистым жестом Чисту прервал сеанс связи. Опасаясь острого взгляда Ульрика, он откинулся назад в своём кресле и мрачно усмехнулся. Он показал Ульрику то, что тот хотел увидеть – взбешённого, вопящего Сокола. Если Ульрик достаточно глуп, чтобы поверить в это, предатели-Волки заплатят за эту ошибку слишком дорого.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: БОРЕЛЬТАУН, ВОТАН ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 10 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

10 декабря 3057 года Звёздный Полковник Ульрик и боевое соединение Галактика Тау вошли в систему Батлер. Многие офицеры Волков – и, без сомнения, их оппоненты из Соколов – были удивлены, когда атакующие войска сделали второй прыжок – к Вотану, где находился штаб Ханов Соколов.

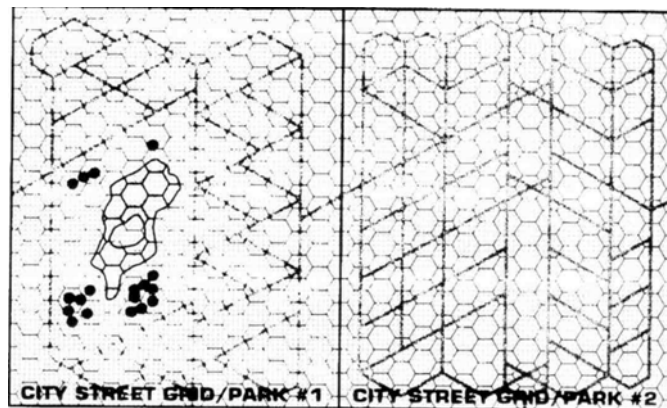
Спустя час авангард боевого соединения Клана Волка достиг системы Вотан, к ним присоединились остатки подразделений Хана Наташи Керенской. Комбинированные войска обеих групп дали Звёздному Полковнику Ульрику Керенскому чуть больше Галактики Мехов 1-го эшелона при поддержке Элементалов и аэрокосмических частей.

Соколы развернули приблизительно те же войска. Эти войска заняли укреплённые позиции в столичном городе Вотана – Борельтауне, где и ожидали появления атакующих Волков.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты City Street Grid/Park #1 и #2 из набора **BattleTech Map Set 4**. Разместите карты, сформировав широкую игровую область.

Игрок за Соколов должен разместить по 9 Лёгких, 10 Средних и 6 Тяжёлых зданий на каждом из мапшитов. Эти здания могут быть размещены в любом чистом гексе, но не более чем 1 здание в одной «клетке» сетки улиц.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – Галактика Кречет (Дельта) Клана Нефритового Сокола. Чтобы определить специфические Мехи этого подразделения, игрок за Соколов должен проконсультироваться с таблицей Выбора Юнитов, с.10, выбрав юниты в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. МехВоины этого подразделения считаются Ветеранами.

Развёртывание

Защищающийся выставляется после того, как атакующий выберет сторону карты, с которой он будет входить. Все защищающиеся должны быть размещены на карте до начала игры, и до половины войск Соколов могут быть скрыты (см. с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).

АТАКУЮЩИЙ

Войска атакующего состоят из смешанных остатков Галактик Альфа и Тау Клана Волка. Чтобы определить специфические Мехи этого подразделения, игрок за Соколов должен проконсультироваться с таблицей Выбора Юнитов, с.10, выбрав юниты на сумму очков не более суммы очков Соколов. МехВоины этого подразделения считаются Элитой.



Развёртывание

После того, как на картах будут размещены здания, и до того, как будет выставлен какой-нибудь юнит Соколов, игрок за Волков должен выбрать сторону карты, с которой он будет входить и объявить свой выбор игроку за Соколов. После того, как будут развёрнуты все юниты Соколов, с выбранного Волками края входят их войска в ходе 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сражение в Борельтауне от начала и до конца было ожесточённым и кровопролитным. Сценарий продолжается до тех пор, пока одна из сторон (или обе стороны) не будет полностью уничтожена. Сторона, у которой уцелел хотя бы один юнит, одерживает Неубедительную Победу. Если одна из сторон уничтожает все войска противника и при этом сохраняет минимум половину своих войск, одерживает Решительную Победу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Никакой из юнитов любой из сторон не может добровольно покинуть карту. Юниты, вынужденные покинуть карту, считаются уничтоженными.

Чтобы увеличить степень беспорядочности и разрушения при сражении в условиях города, используйте правила сражений в подвалах, возгорания и ночного боя (эти правила можно найти на с.80, 84 и 94 **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).

Этот сценарий может быть скомбинирован со следующим сценарием – **Удар в самое сердце**, при этом получается единое расширенное сражение. Детальную информацию для такого сценария смотрите в секции **Специальные Правила**.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Битва за Борельтаун оказалась одним из наиболее дорогостоящих сражений Войны Отказа для обеих сторон. И хотя обе стороны располагали равными силами, Соколы состояли из свежих солдат 1-го эшелона, в противовес подразделениям 2-го эшелона и гарнизонным войскам, которые сражались с Волками в боях до этого. Вдобавок Соколы настроили множество укреплений как внутри города Борельтаун, так и снаружи его. Так гордые МехВоины Соколов мстили Волкам за свои ужасающие потери в первых сражениях Войны Отказа. И, наконец, командиры Соколов защищали штаб Оккупационной Зоны Нефритового Сокола.

Однако утомлённые боями войска Волков сражались также с воодушевлением. Многие из них чувствовали, что вероятное будущее их Клана осью проходит через это сражение, и поэтому сражались соответствующе.

В конце концов Соколы удержали Борельтаун, но ни одна из сторон не одержала настоящей победы. Оба Клана понесли в ожесточённом городском бое до 80% потерь, и многие боевые единицы больше не смогли вновь встать в строй.

Несмотря на катастрофические потери, наиболее важная стычка в сражении произошла в гораздо меньшем масштабе. Пока бушевал бой, Звёздный Полковник Ульрик Керенский возглавил отдельную Звезду ОмниМехов Волков и повёл её в центр города, ища Вандервана Чисту, саХана Клана Нефритового Сокола.

УДАР В САМОЕ СЕРДЦЕ

СаХан Вандерван Чисту слушал, как разведчики Соколов докладывали о продвижении Ульрика и его Звезды. Всё было готово. Казалось, Ульрик попадёт в ловушку и сейчас ничего не сможет помешать планам Чисту. Он мысленно возвратился к разговору с Ханом Кричеллом, происходившему всего час назад. Кричелл думал, что вызов Ульрика был ошибкой. Если Чисту проиграет, Волки выиграют Испытание Отказа и всё, за что сражались Соколы, превратится в ничто, сказал стареющий Хан Соколов. Великий Совет даже может выбрать ильХана из Волков, утверждал Кричелл. Как обычно, Чисту успокоил старика-Хана и убедил его, что предпринимается всё, чтобы Ульрик не победил.

Чисту прервал свои раздумья, когда разведчики доложили, что Звезда Ульрика появилась на площади Правосудия. Он быстро нажал кнопки слева от консоли связи и сосредоточил своё внимание на маленьком мониторе, расположенного над инструментальным ящиком его *Executioner*'а. На экране были видны сполохи городского сражения. Мехи очумело ныряли в улицы и здания, и так же беспорядочно выныривали из них, усеивая свой путь разрушением. Он пристально вглядывался в экран, пока на нём появлялась Звезда Волков. Ульрик был хорошим МехВоином – возможно, одним из лучших продуктов Кланов. Но предосторожности не помешают. Эти предосторожности принесут Соколам победу.

Да, скоро Война Отказа завершится и саХан Нефритовых Соколов Вандерван Чисту будет объявлен победителем. Он убьёт Ульрика Керенского, лидера Клана Волка, этого «архитектора» Токкайдского Перемирия. Вся слава Керенского падёт к ногам Вандервана Чисту, и саХан станет логичным выбором на пост лидера Кланов на пути к Терре.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ВОТАН ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА 10 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

Как только ОмниИстребители Волков покинули отсеки своих DropShip'ов и устремились к Борельтауну, город, казалось, стал возвращаться к жизни. Небо испещрили лучи рубинового, изумрудного и сапфирового цветов, и вскоре ночь огласил грохот взрывов. Минуты спустя на улицах погружённого в темноту города появились маленькие пятна ярко-оранжевого пламени – места падения сброшенных истребителями бомб. На холмистой местности за ночным городом приземлились DropShip'ы Волков – из их грузовых отсеков выходили Мехи.

Через несколько минут ОмниМехи Волков достигли города и начали в буквальном смысле слова отстрел Мехов Соколов, прятавшихся за опустевшие здания и шнырявших по узким улицам города. В центре этого хаоса кружила одна из

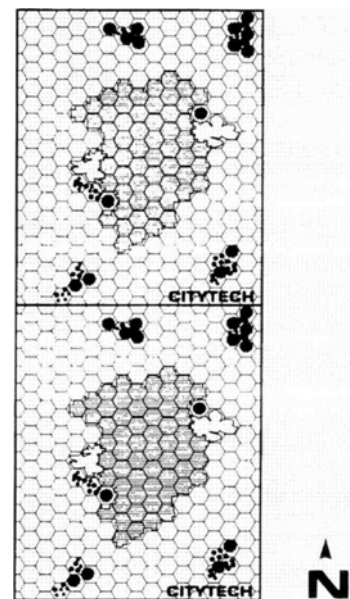
Звёзд Мехов Волков, прокладывая себе путь в Борельтаун.

Группа Мехов встретила сопротивление сразу же, как только они достигли центра города. Площадь находилась в наивысшей точке города и предоставляла прекрасный обзор одной из богатейших метрополий, но МехВоины этого не замечали. Как только они достигли кольца строений, они увидели одинокий *Executioner* Соколов. Они нашли свою добычу.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты CityTech из коробочного набора CityTech или из набора **BattleTech Map Set 2**.

Разместите Средние здания Уровня 3 в следующих гексах: 0507, 0508, 0510, 0605, 0611, 0705, 0712, 0905, 0912, 1005, 1011, 1107, 1109 и 1110. Игрок за Соколов также должен разместить 20 Лёгких зданий Уровня 2 на южной карте и 10 Лёгких зданий Уровня 2 на северной карте. Эти здания не могут размещаться в гексах, где находятся БэтлМехи (см. ниже) или на центральных тротуарных (pavement) гексах северной карты.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся – специальное подразделение из Кешика Нефритового Сокола, под командованием саХана Вандервана Чисту.

саХан Вандерван Чисту, Элита, *Executioner* (0811, север)

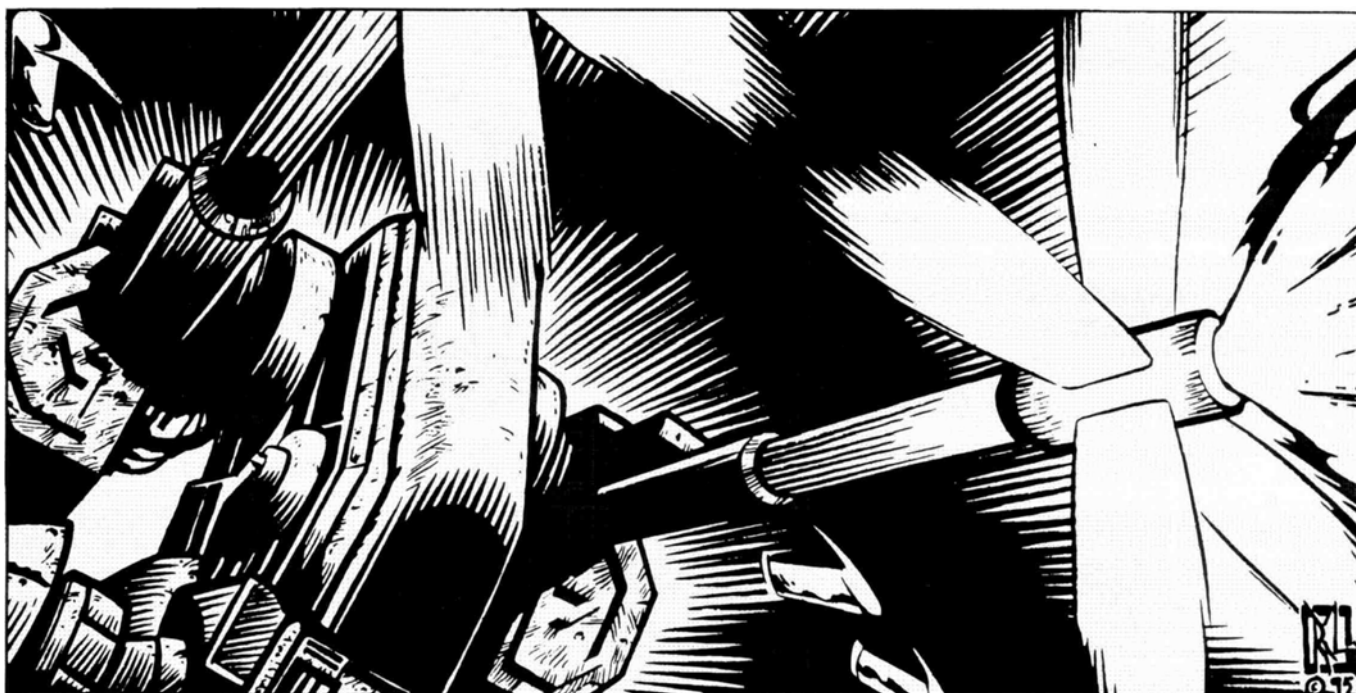
Звёздный Командир Петрос, Элита, *Summoner B* (1213 северо-запад)

МехВоин Яро, Элита, *Summoner B* (0413 северо-восток)

МехВоин Максимилиан, Элита, *Mad Dog* (0112 северо-восток)

МехВоин Селина, Элита, *Mad Dog* (0815 север)

МехВоин Келис, Элита, *Mad Dog* (1512 северо-запад)



Развёртывание

Разместите все Мехи на южном мапшите. Начальное положение и направление лицевой стороны каждого из Мехов Соколов приводится в скобках после Меха. Например, *Executioner* Чисту будет находиться в гексе 0811, лицевая сторона смотрит на север.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующие – Звездный Полковник Ульрик Керенский и Звезда почётной стражи.

Звездный Полковник Ульрик Керенский, Элита, *Gargoyle* (0808 юг)

Звездный Капитан Влад, Элита, *Timber Wolf A* (1006 юг)

МехВоин Эндрю, Элита, *Summoner* (0606 юг)

МехВоин Капил, Элита, *Ice Ferret A* (0706 юг)

МехВоин Дженни, Ветеран, *Nova* (0806 юг)

МехВоин Карл, Ветеран, *Stormcrow* (0906 юг)

Развёртывание

Разместите все Мехи на южном мапшите. Начальное положение и направление лицевой стороны каждого из Мехов Волков приводится в скобках после Меха. Например, *Gargoyle* Ульрика будет находиться в гексе 0808, лицевая сторона смотрит на юг.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Технически в этом сражении защищающиеся, Соколы приготовили засаду, чтобы уничтожить Ульрика Керенского и всех его подчинённых. Игрок за Соколов одерживает Неубедительную Победу, если уничтожает Мех Ульрика. Если же Соколы уничтожают все Мехи Волков, они одерживают Полную Победу.

Мехи Волков начинают с очень плохой позиции и должны уйти с поля боя, чтобы засвидетельствовать преступление Чисту. Волки одерживают Неубедительную Победу, если один

или больше их Мехов смогут уйти через северный край северной карты. Игрок за Волков может одержать Полную Победу, если уничтожит все Мехи Соколов или выведет Мех Ульрика через северный край игрового пространства.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

До начала хода 1 Мехи Соколов могут произвести оружейный огонь по неподвижно стоящим Мехам Волков. Игрок за Соколов может использовать Чисту как наводчика для не прямых атак LRM с других Мехов Соколов (см. с.92, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).

Зимние условия и городской ландшафт означают, что все Чистые гексы считаются Тротуарными (Pavement), и поэтому применяются правила скольжения (см. с.23, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**). Также используются правила сражений в подвалах, возгорания и ночного боя. Эти правила можно найти на с.80, 84 и 94 **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).

Из-за специфических обстоятельств этого сценария никто из юнитов не должен придерживаться правил сражения Кланов. Соколы не могут уйти с игровой области. Волки могут отступать только через северный край игровой области.

ПОСЛЕДСТВИЯ

После заявленного Ульрику Керенскому *бэтчелла* Чисту подготовил засаду. Во-первых, он выделил из Кластеров по 2 Звезды ОмниМехов и разместил их в Борельтауне. Затем техники Соколов переконфигурировали Мехи, превратив их в ракетные платформы. Мехи заняли позиции внутри трёх кварталов позади площади Правосудия, где и была запланирована дуэль двух МехВоинов.

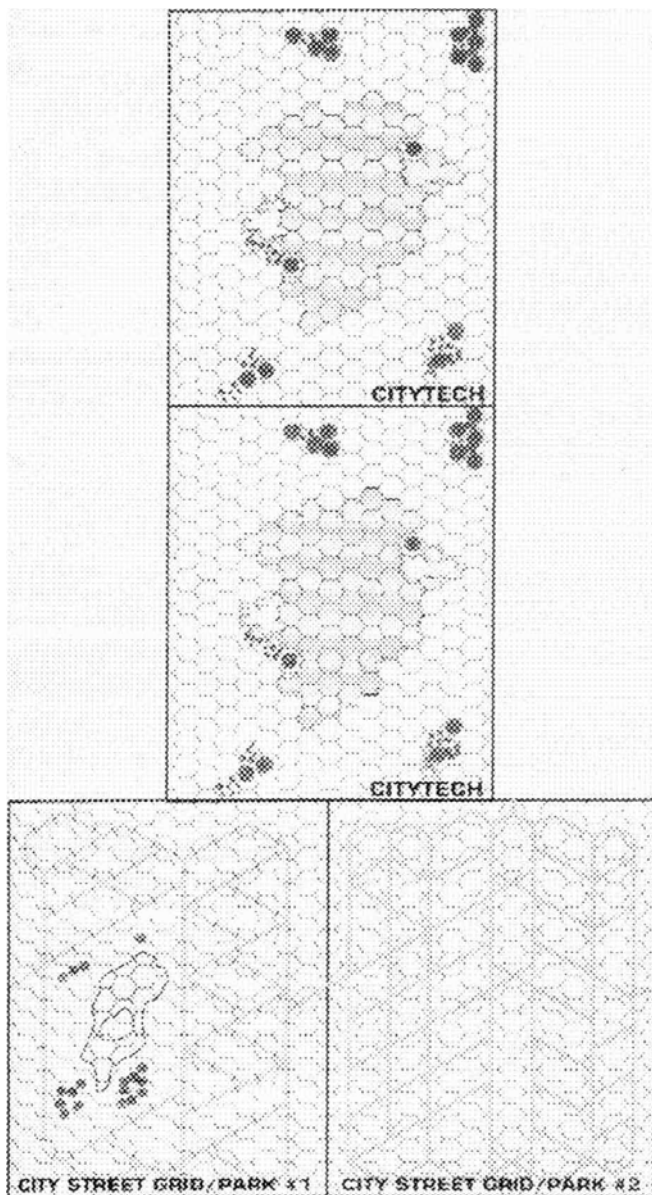
Как только появились Ульрик и Мехи Волков, Чисту передал скрытым Звёздам Соколов телеметрические данные о позиции Ульрика. И до того, как Волки обнаружили преступление Чисту, скрытые Мехи Соколов обрушили на *Gargoyle* Ульрика град ракет дальнего действия, уничтожив и его Мех, и рядом стоявшие Мехи Волков. Затем Чисту добил уцелевшие Мехи Волков.

КОМБИНИРОВАННЫЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий может быть скомбинирован с предыдущим сценарием, **В гнезде Сокола**, чтобы создать сценарий, отражающий весь бой за Борельтаун как единое целое. Чтобы отыграть комбинированный сценарий, воспользуйтесь следующими указаниями.

КОМБИНИРОВАННЫЕ УСТАНОВКИ

Следуйте игровым установкам обоих сценариев, затем соедините все мапшиты вместе, сформировав единое игровое поле, как показано ниже.



КОМБИНИРОВАННЫЕ АТАКУЮЩИЙ/ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Атакующий – все атакующие войска, указанные в этом сценарии и в сценарии **В гнезде Сокола**. Защищающийся получает войска, указанные для обоих сценариев.

КОМБИНИРОВАННОЕ РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Все войска атакующих Волков входят с северного края мапшита в ходе 1. Начальные позиции атакующих, ранее приведённые для этого сценария, не учитывайте.

Подразделения защищающихся Соколов из сценария **В гнезде Сокола** могут развернуться на любом из 4-х мапшитов. До половины этих юнитов могут быть скрытыми (см. с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**). Пять ракетных Мехов из сценария **Удар в самое сердце** развёртываются как скрытые юниты на дугообразной позиции в любом месте мапшита. *Executioner* Чисту может быть выставлен в любой из желаемых позиций, но не может начинать игру как скрытый. Начальные позиции защищающихся, ранее приведённые для этого сценария, не учитывайте.

КОМБИНИРОВАННЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Основной целью обеих сторон являются уничтожение лидера противников и нанесение максимального урона вражеским войскам. Любая сторона может одержать Неубедительную Победу, если просто уничтожит командный Мех противника (*Gargoyle* Ульрика или *Executioner* Чисту). Сторона, уничтожившая лидера и противника, и минимум половину вражеских войск, одерживает Полную Победу.

СЛИШКОМ ДОРОГАЯ ЦЕНА

«Никто из участвующих в войне не выигрывает её по-настоящему. Война просто перестраивает установившийся порядок вещей и затуманивает завтрашний день для каждой из сторон. Чтобы победить в войне, вам нужно утратить часть своей человечности. После того, как вы победите в нескольких войнах, вы полностью утратите человечность, так как всякий раз вы что-то отрезали от себя и убивали в себе».

- Выдержка из личного дневника майора Леона Джеймса, Гончие Келла.

Находясь внутри своего *Wolfhound'a*, саХан Клана Волка Фелан Келл смотрел на утреннее небо, светлевшее над ущельем Айсгриф. Воюющие ветра ударили в его Мех, вздымая перед ним массы снега и льда, но пробирающий мороз так и не сможет пробраться в кабину. Вскоре встало солнце и рассыпалось тысячами искорок по укрытой снегом земле. Нефритовые Соколы должны были приземляться задолго до этого, и вскоре должно закипеть сражение.

До Фелана по радиосвязи донёсся грубый голос: «Это Звёздный Полковник Ангелина Маттлова из Клана Нефритового Сокола. У меня есть сообщение для вольняги, называющего себя Феланом Вардом».

Фелан щёлкнул тумблером и ответил: «Вы пришли в чувство, Звёздный Полковник, и решили отвести свои войска без боя? Такая мудрость заслуживает снисхождения. Я позволю тебе и твоим воинам покинуть эту систему – естественно, без Мехов».

«Много слов, вольняга, но мало толку. Я имею честь сообщить тебе о смерти предателя, Звёздного Полковника Ульрика Керенского. Он сдох на Вотане, в Кругу Равных, от рук нашего саХана Вандервана Чисту».

Внезапно похолодев, Фелан сразу не нашёлся, что ответить. После некоторого молчания злорадствующий голос Маттловой продолжил: «После смерти предателя наши войска уничтожили командные и управляющие подразделения Волков. Те немногие воины-Волки, избежавшие позора поражения на Вотане, не смогут вовремя прибыть, чтобы укрепить твои скудные силы. Ты и твои Волки проиграл, Фелан. Без Чёрной Вдовы и Серого Волка ты падёшь вслед за ними».

Наташа и Ульрик. Оба погибли. И лишь я уцелел. Фелан закрыл глаза и попытался загнать свою горечь в глубины разума. Он неожиданно захотел рассмеяться в лицо Маттловой. Она думала, что её новость деморализует его и его солдат. А вместо этого знание о самопожертвовании Ульрика возымело противоположный эффект. Незаметно для себя подбравшись, Фелан произнёс единственно возможный ответ.

«Ошибаешься, как обычно, старуха», - сказал он. – «Мы чтим дух Ульрика и Наташи, даже если их с нами нет. Они так много сделали во имя нас, что поставили на кон свою жизнь, лишь бы увидеть,

как мы уничтожим вас. Однажды вы уже недооценили нас – и вашей Галактике пришлось заплатить за эту глупость».

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: УЩЕЛЬЕ АЙСГРИФ, МОРДЖЕС АЛЬЯНС ЛИРЫ 13 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

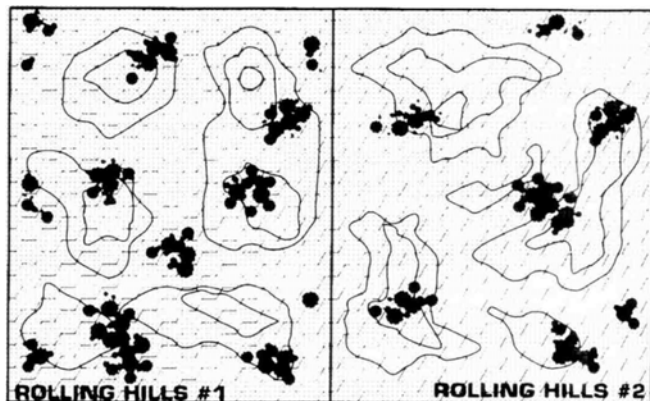
5 декабря 3057 года Галактики Нефритового Сокола Омикрон и Сапсан прибыли в систему Морджес, чтобы уничтожить оставшихся воинов Клана Волка. К большому их удивлению, они столкнулись не с двумя Галактиками Волков, а с одной Галактикой Волков и двумя полками Гончих Келла, известного во Внутренней Сфере подразделения наёмников. Хан Фелан заявил также 16-й Боевой Кластер и выбрал в качестве места сражения южный полярный континент Морджеса.

Вначале разъярённая тем, что будет сражаться с «бандой грязных вольняг», Звёздный Полковник Ангелина Маттлова заявила все войска, находившиеся в её распоряжении: 5 Кластеров 1-го эшелона, 5 гарнизонных Кластеров и даже подразделение соламы. Нефритовые Соколы высадились на Морджес 13 декабря, прямо в пасть укреплённым и окопавшимся комбинированным войскам Хана Фелана. Морозный ландшафт ущелья Айсгриф стал первым из множества мест боёв в этом конфликте, который должен был решить судьбу Кланов Волка и Нефритового Сокола.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

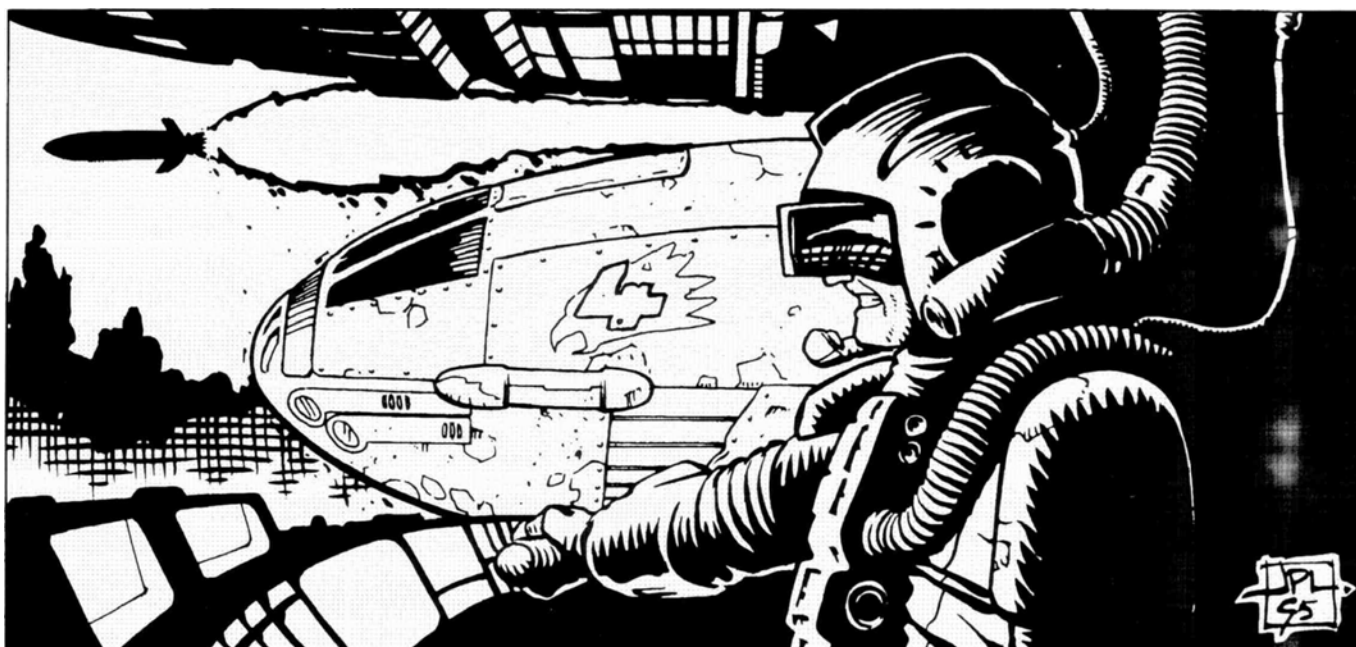
Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте для этого сражения карты **Rolling Hills #1** и **#2** из набора **BattleTech Map Set 3**. Разложите карты, сформировав широкую игровую область.

Чтобы отобразить покрытый снегом ландшафт Аустраларктики, считайте все лесные гексы местами скопления снега (Щебня), а всё поле боя – покрытое льдом (см. с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся – элементы 1-го полка Гончих Келла.



Со времён битвы за Люсьен Гончие Келла получили в своё распоряжение значительное количество оборудования Кланов, и поэтому их войска могут выбирать из тех же таблиц, что и Клан Волка (с.9). Однако эти войска должны иметь организацию подразделений Внутренней Сферы (копьё, рота и т.д.), а не Кланов (Звезда, Тринарий и т.д.). Гончие Келла могут состоять из наземных частей (кроме аэрокосмических), их сумма очков согласовывается обоими игроками. МехВоины этого подразделения считаются Элитой.

Развёртывание

Гончие Келла выставляются вторыми. Они должны быть скрытыми согласно обычных правил Скрытых Юнитов (с.89, **BattleTech Compendium: The Rule of Warfare**) и следующих ограничений. Скрытые юниты не могут быть размещены дальше 5-и гексов от края карты, но их лицевая сторона может быть повернута в любую сторону. Юниты могут быть скрыты в Чистых гексах, если снег в них предоставляет достаточное укрытие.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующие – элементы 4-го Когтевого Кластера, Галактика Сапсан. Чтобы определить специфические Мехи среди этих сил, игрок за Соколов должен проконсультироваться таблицами Выбора Юнитов (с.9). Игрок за Соколов может выбрать свои наземные подразделения (кроме аэрокосмических) из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 125% от суммы очков защищающихся. МехВоины этого подразделения считаются Регулярами.

Развёртывание

Юниты Соколов выставляются на карте первыми. Никакой из юнитов Соколов не может быть ближе 5-и гексов к краю карты, и лицевые стороны всех юнитов должны быть повернуты на юг.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Этот сценарий представляет собой ожесточённое сражение-засаду с тактикой «ударь и беги», и поэтому должно протекать быстро. Из-за этого сценарий завершается после хода 10.

Гончие Келла подготовили свою засаду, чтобы быстро и надёжно смять Соколов и научить их понимая качества воинов Внутренней Сферы. Если Гончие уничтожают половину войск Соколов, они считаются достигшими Неубедительной Победы. Если же они уничтожают 75% Соколов или больше, они одерживают Полную Победу.

Соколы жаждут уничтожить этих *дезгра* наёмников, но им нужно приберечь силы для Волков. Поэтому их основной целью в этом сценарии является выживание. Если в сценарии уцелеет как минимум половина их войск, Соколы одерживают Неубедительную Победу. Если же Соколы сохраняют 75% своих сил или больше, они одерживают Полную Победу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале хода 1 Гончие Келла должны раскрыть один или больше юнитов, чтобы заманить в засаду Соколов и начать этим сценарий. Эти юниты могут двигаться и атаковать в ходе 1 как обычно.

Т.к. это подразделение Внутренней Сферы, Гончие Келла не соблюдают правила сражения Кланов.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Гончие Келла заперли Соколов в ущелье Айсгриф благодаря усилиям наёмников, это стоило Соколам всего 4-го Когтевого Кластера. В ходе яростного боя несколько МехВоинов Соколов катапультировались из своих Мехов, однако погибли под перекрёстным лазерным огнём. И вновь Гончие продемонстрировали Нефритовым Соколам глупость недооценки МехВоинов из Внутренней Сферы.

РАЗБИТАЯ НАДЕЖДА

Хан Фелан Вард скользнул взглядом вниз по карте, высвечиваемой вторичным монитором его Меха *Nova*. Согласно карте, они 4-й Волчий Гвардейский были практически над Нефритовыми Соколами, хотя он и не видел ничего сквозь яростную метель, бушевавшую снаружи. Холодный, пронизывающий ветер, дувший со скоростью 70 км/ч, ударял в его Мех и низвергал на него массы снега и льда. Фелан почувствовал некоторое удовлетворение от понимания, что Соколы будут долго искать его Мехи.

«Всем подразделениям, начать магнитно-резонансное сканирование», - приказал Фелан своим солдатам. – «И помните, мы должны чётко выполнить свою работу. При таких температурах вы сможете подогреть свои Мехи побольше, чем обычно. Поэтому, как только заметите противника, открывайте огонь».

Внезапно магнитно-резонансные сканеры Фелана зарегистрировали впереди смутные гуманоидные очертания. Его компьютер нацеливания идентифицировал объект как *Hellhound*. Фелан направил оружейные перекрестья на этот Мех и выстрелил, образовав облако пара на левом торсе машины. Он усмехнулся – он вновь был готов выстрелить. Чуть-чуть везения – и склады боеприпасов и запчасти Соколов вскоре будут принадлежать Клану Волка.

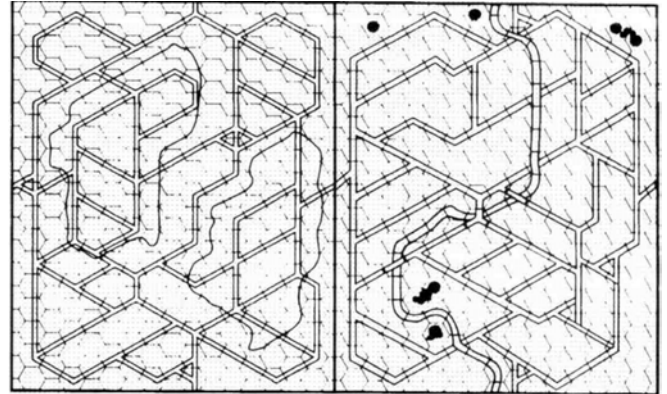
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: РАЗБИТАЯ НАДЕЖДА, МОРДЖЕС АЛЬЯНС ЛИРЫ 20 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

После своего поражения в ущелье Айсгриф Нефритовые Соколы бешено набросились на Клан Волка. После нескольких затянувшихся дней этого конфликта совместными усилиями 4-го Соколиного *Velites*, 89-го Ударного Кластера и Гнездового Кластера Сапсан 279-й и 16-й Боевые Кластера Волков были вынуждены оставить свои позиции в разломе Карсона. Намереваясь стереть Волков в пыль, Соколы, чтобы достичь максимального нанесения урона, сконфигурировали свои Мехи для использования баллистического, а не энергетического оружия; это решение дало Волкам шанс обернуть сражение в свою пользу.

Осаждённые Мехи Волков медленно пробирались обратно через яростную метель к своим оборонным позициям второй линии. Как только они это сделали, они вынудили Соколов как можно больше растратить свои боеприпасы, это потребовало загрузки боеприпасами с их места приземления в Разбитой Надежде. Когда Гончие Келла перехватили приказ Звёздного Полковника Ангелины Маттловой о формировании запаса с пополнениями между Разбитой Надеждой и разломом Карсона, Хан Фелан и его 4-й Волчий Гвардейский предприняли одно действие. Они устремились к Разбитой Надежде, чтобы захватить её и отрезать Соколов от линий поставки, превратив их, таким образом, в лёгкие мишени для остальных войск Клана Волка. На их пути стоял лишь отдельный гарнизонный Кластер из Галактики Сапсан.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте карты City (Hills/Residential) #1 и #2 из набора **BattleTech Map Set 3**. Разложите карты, сформировав широкую игровую область. Считайте все Тротуарные (Pave) гексы Чистыми гексами и считайте, что всё поле боя покрыто льдом (см. с.89, **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**).



CITY (Hills/Residential) #1 CITY (Hills/Residential) #2

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся – Гарнизонный Гнездовой Кластер. Игрок за Соколов может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. Т.к. это подразделение – гарнизонное, из ОмниМехов 1-го эшелона может состоять не более одной Звезды. Остальные войска защищающегося состоят из БэтлМехов 2-го эшелона и Элементалов. МехВоины этого подразделения считаются Регулярами.

Соколы также включают в себя конвой с припасами из 2-х Звёзд (по 5 транспортов в каждой). Эти транспорты идентичны штурмовому ховераппарату за исключением того, что их оружие и боеприпас были заменены грузовыми отсеками. Водители этих транспортов считаются Новичками.

Гарнизонная Командная Звезда (Звёздный Командир Торбин Маттлов)
(по 5 БэтлМехов в каждой)

Тринарий Альфа (Звёздный Командир Петрив)
Альфа Когти 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Bravo (Звёздный Командир Бернард)
Браво Ключи 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Чарли (Звёздный Командир Тирна)
Чарли Глаза 1, 2 и 3 (по 5 БэтлМехов в каждом)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Байрон Леммонс)
Дельта Ходоки 1, 2 и 3 (по 5 Точек Элементалов в каждом)

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым. Разместите конвой в центре карты, оставив между любыми транспортами и ближайшим краем карты минимум по 7 гексов. Боевые единицы Соколов должны размещаться в пределах 3-х гексов от конвоя.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий — 4-й Волчий Гвардейский, возглавляемый Ханом Феланом Вардом. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из нижеследующего списка на сумму очков в размере не более 65% от суммы очков Соколов. Войска Волков сконфигурированы как группа быстрого реагирования, и поэтому не содержат штурмовых Мехов вообще. МехВоины этого подразделения считаются Элитой. В командный Тринарий может быть включен Хан Фелан Вард (Стрельба 1, Пилотирование 1, *Nova*), его ценность — 50 пунктов.

Командный Тринарий (Хан Фелан Вард)

Командные Звёзды 1 и 2 (5 ОмниМехов в каждой)

Командная Нова (5 ОмниМехов и 5 Точек Элементалов)

Эпсилон Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Делмар Кедерк)

Браво Звёзды 1 и 2 (по 5 БэтлМехов в каждой)

Браво Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Эванта Фетладрал)

Чарли Звёзды Элементалов 1 и 2 (по 5 Точек Элементалов в каждой)

Чарли Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Тринарий Эпсилон (Звёздный Капитан Детер Норуфф)

Эпсилон Звёзды 1 и 2 (по 5 БэтлМехов в каждой)

Эпсилон Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Фокс (Звёздный Капитан Кёртис)

Фокс Нова (5 БэтлМехов и 5 Точек Элементалов)

Фокс Звезда (5 БэтлМехов)

Фокс Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Развёртывание

Волки входят на карту с двух смежных краёв (например, с северного и восточного краёв, или с южного и восточного краёв) в начале хода 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Волки стремятся уничтожить конвой и покинуть район до того, как прибудут подкрепления Соколов. Если Волки к концу хода 10 уничтожат все транспорты, они одерживают Неубедительную Победу. Если они совершают это и уводят с карты минимум 75% своих сил, они одерживают Полную Победу.

Гарнизонные войска Соколов должны защитить конвой и уничтожить как можно больше Волков. Если они уничтожают более половины войск Волков или же уцелеет более половины транспортов конвоя, Соколы одерживают Неубедительную Победу. Если же они выполняют оба этих условия, Соколы одерживают Полную Победу. Любой транспорт Соколов, который покинет карту, при определении победы считается как «половина» уцелевшего транспорта.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот быстро протекающий сценарий завершается после хода 10, когда начинают прибывать подкрепления Соколов.

Т.к. этот сценарий является набегом и здесь присутствует элемент неожиданности, правила заявок и торгов не используются.

Чтобы отразить плохую видимость из-за падающего снега, примените ко всем оружейным атакам модификатор попадания +1.

Если в этом сценарии используется Фелан, он пилотирует Мех Nova вариант, где вместо 6 средних ER-лазеров в каждой из рук машины стоят по 3 средних импульсных лазера.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Нападение Волков на Разбитую Надежду стало для защищающих её Соколов неожиданностью. Хотя они и хорошо сражаются, Соколы не смогли бы устоять в бою с таким противником. Как только командир гарнизона это понял, он попросил подкреплений у Звёздного Полковника Маттловой.

Звёздный Полковник в помощь гарнизону выделила Соколиный Velites и 4-й Ударный Кластера и приказала остальным своим войскам отойти назад со своих текущих позиций в разломе Карсона и перегруппироваться в Бухте Разбитой Надежды, в 6 км от склада с боеприпасами. Понимая, что её войска скорее могут быть опрокинуты, Ангелина Маттлова решила развернуть последнюю стоянку на берегу обледеневшей бухты. Маттлова знала, что Волки выкинут Соколов с Морджеса, но она заставит их очень дорого заплатить за эту победу.

СМЕРТЬ С НЕБЕС

- Выдержка из дневника пилота Виктора, Клан Волка

Я не очень-то и горжусь тем, что случилось в Разбитой Надежде в то холодное утро. Я не думаю, что кто-нибудь из наших пилотов, МехВоинов или командиров гордятся этим. И никто из нас громко не изъявлял счастье участия в этой победе – гибель воинов никогда не была причиной для праздника. Конечно, мы помогли избежать угрозы, которая нависла над Кланом Волка. Но в тот день никого из нас не наполняло чувство приподнятости духа, которое обычно сопутствует победе. На самом деле наша победа приглушалась чувством усталости, чувством потери.

Исход сражения был долго неясен, пока наши войска не собрались на продуваемых, выжженных холмах в 20 км восточнее от Бухты Разбитой Надежды. Лёд и снег безмятежно укрывали мамонтоподобные корпуса DropShip'ов Нефритовых Соколов, и Хан Фелан должен был понимать, что разбитые войска и не помышляли об отступлении. Он должен был понять, что Соколы решили – судьба Клана Волка будет определяться здесь, в этих промозглых, богом позабытых пустошах Морджеса. Я верю, что он отдал именно такие приказы потому, что верил, что сможет сделать это.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: БУХТА РАЗБИТОЙ НАДЕЖДЫ, МОРДЖЕС АЛЬЯНС ЛИРЫ 25 ДЕКАБРЯ 3057 ГОДА

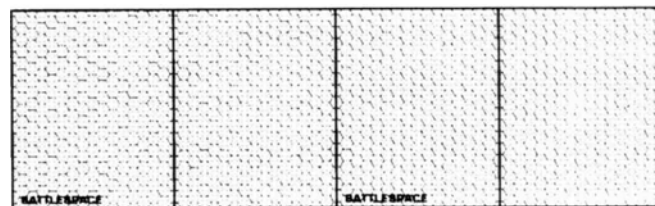
10 дней сражений в холодных полях Аустраларктики привели к тяжёлым потерям и у Нефритовых Соколов, и у Волков. На планету высадились 2 Галактики Соколов – 5 Кластеров 1-го эшелона и 4 гарнизонных Кластера. Сейчас же в строю остались лишь 3 Кластера 1-го эшелона и 2 гарнизонных Кластера Соколов. Вдобавок острая нехватка боеприпасов сильно уменьшила эффективность всех боевых единиц Соколов – 2 из Кластеров Соколов были лишь наполовину боееспособны. Но сражения серьёзно ослабили и Клан Волка. 6 Звёзд Мехов были уничтожены или более непригодны, также выбыли 3 Точки Элементалов. Гончие Келла потеряли 5 копий БэтлМехов.

Несмотря на эти потери, обе стороны оставались решительно настроенными уничтожить друг друга, и ни одна из сторон не получила преимуществ. Войска Соколов представляли собой единственные неповреждённые части Клана в этой Войне Отказа – и единственной надеждой Клана Нефритового Сокола уничтожить Волков на поле боя. Что же касается Волков, ставки для них были ещё выше. Войска Хана Фелана несли с собой генетическое наследие Клана Волка, и поэтому их поражение стало бы настоящей гибелью Клана.

Оба командующих понимали, что сражение уничтожит одну из сторон, а может быть погибнут и обе стороны. На краткие мгновения над полем боя повисла гнетущая тишина, как будто оба командира не спешили возобновить бой. И тут раздался рёв аэрокосмических истребителей, взорвавших покой.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты малых высот **BattleTech** или **AeroTech** как показано. Используйте карты Разложите карты, сформировав широкую игровую область.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающиеся – АэроКрылья Галактики Сапсан Клана Нефритового Сокола. Игрок за Соколов может выбрать свои аэрокосмические подразделения из этих войск в соответствии с суммой очков, согласованной обоими игроками. Пилоты этих подразделения считаются Регулярами.

Развёртывание

Соколы входят на карту с восточного края. Они начинают, находясь вне карты; вхождение в игровую область становится их первым движением.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующие – комбинированные аэрокосмические крылья Гончих Келла и Клана Волка. Игрок за Волков может выбрать свои подразделения из этих войск на сумму очков в размере не более 200% от суммы очков Соколов. Пилоты этого подразделения считаются Элитой.

Развёртывание

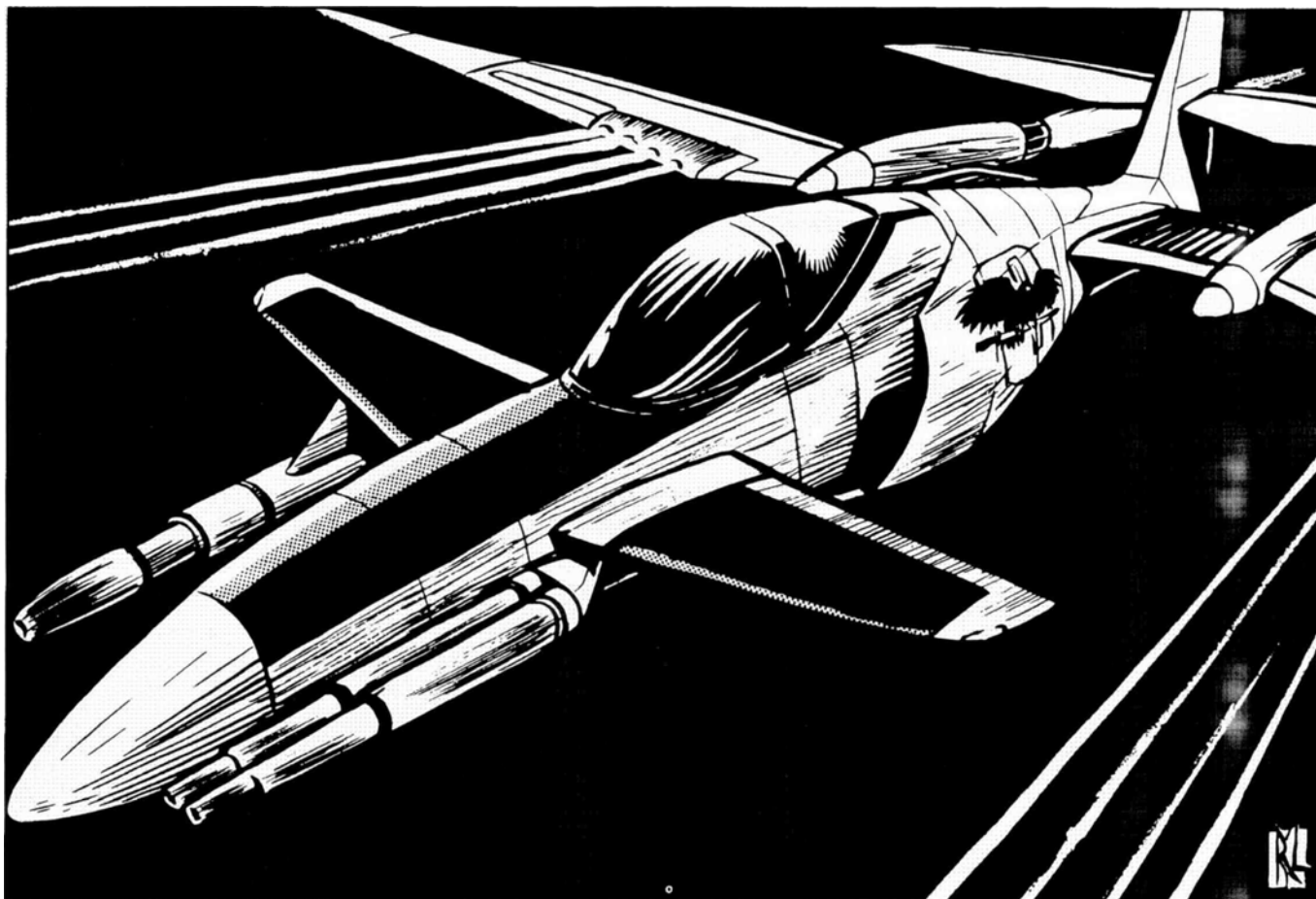
Волки входят с южного края карты. Они начинают, находясь вне карты; вхождение в игровую область становится их первым движением.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий завершается после хода 10. Игрок за Волков одерживает Полную Победу, уничтожив все истребители Соколов. Для атакующего Неубедительная Победа недостижима. Игрок за Соколов одерживает Неубедительную Победу, если у него уцелеет 25% его истребителей или больше. Если же уцелеет 75% Соколов или больше, Соколы одерживают Полную Победу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот сценарий может быть отыгран или как атмосферная операция по **BattleSpace** (см. с.32-34, **BattleSpace Rulebook**) или сражение на малой высоте **AeroTech** (см. с.10, **AeroTech**).



Этот воздушный бой – быстрая и смертельная драка. У Волков едва было время занять свои позиции, а у Соколов было немного времени воспользоваться манёврами и уйти от противника. Чтобы отразить эти условия, Соколы первые 5 ходов в этом сражении получают модификатор +2 к своим броскам Инициативы. Волки получают этот бонус в ходах 6, 7, 8, 9 и 10.

Как только сценарий начнётся, любой истребитель, который входит в полугекс или же покидает мапшит (не зависимо от причин) считается уничтоженным.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Как только МехВоины Клана Волка заняли позиции на холмах, в воздух поднялись АКИ Волков. Используя ракеты, лазеры и ПИИ, истребители обрушили адский дождь смерти на голову Соколам. Волна за волной АКИ Соколов покидали свои DropShip'ы, чтобы защитить свои Мехи, но почти сразу же их окружали истребители Гончих Келла. В эти минуты в небе над Разбитой Надеждой закрутилась карусель истребителей, чертя небо лучами ПИИ и лазерами. Пока истребители Соколов безуспешно пытались

уничтожить истребители наёмников, аэрокосмические крылья Волков продолжили свой беглый обстрел, разрушив на холмах командный центр Соколов, а затем вернулись и вновь стали утюжить свои другие цели. Вскоре воздух заполнили огромные клубы пара, дыма, огня и шрапнели, создав чёрный туман, занёсший позиции Соколов. На открытых каналах связи были слышны краткие команды аэрокосмических пилотов и крики раненных и умирающих МехВоинов.

Когда же с неба упал последний АКИ Соколов, истребители Волков прекратили свою мясорубку, Хан Фелан повёл на позиции Соколов Мехи Волков и Гончих Келла. Им открылась картина ошеломляющей катастрофы. Всю землю усеивали искорёженные формы почерневших Мехов, и то тут, то там появлялись маленькие язычки пламени, собирая в группы МехВоинов Соколов, боровшихся теперь уже с холодом.

Это был конец. Нефритовые Соколы, которые пришли на Морджес уничтожить Волков, были уничтожены сами. Кровавая кампания, которую позже назовут Войной Отказа, завершилась, и Клан Волка праздновал триумф.

КЛАССИФИКАЦИОННЫЙ ОТЧЁТ ИЗ ВУЛЬФНЕТ: РАЗЪЯСНЕНИЯ УРОВНЯ АЛЬФА

Следующий краткий отчёт о Войне Отказа и её возможных последствиях исходит из лучшего доступного внутреннего источника: Хана Фелана Келла из Клана Волка. Обладая серьёзным талантом стратегического мышления и точного анализа, Хан Фелан доказал свою способность предсказывать будущие события, а Вульфнет стала тем инструментом, который предоставлен нам Ханом. Однако как обычно мы предупреждаем всех читателей, чтобы они и сами проводили собственные наблюдения. Никто из отдельных людей не может быть всезнающим, и мы сможем лучше послужить в своих собственных интересах и интересах тех, кто остался во Внутренней Сфере, чтобы уберечь нас от угрозы Кланов-Крестоносцев.

- Генерал-майор Маргарет Тулливвер,
выборный директор, Вульфнет
1 января 3058 года

Эпическое Испытание Отказа между Кланами Волка и Нефритового Сокола завершилось уничтожением обоих сражавшихся Кланов. Клан Волка раскололся на два – треть последовала за мной в изгнании во Внутреннюю Сферу, остальные попытались выстроить из руин старого новый Клан Волка, Клан-Крестоносец. Тысячи Волков из всех каст повиновались приказу своего ильХана и присоединились ко мне в изгнании во Внутреннюю Сферу – вместе с основной массой флота Волков, значительным запасом оборудования и бесценным генетическим материалом Клана. Волки, оставшиеся в пространстве Кланов, понесли невообразимые потери в ходе этой Войны Отказа; яростные сражения уничтожили их способность к командованию и управлению и стоили им значительной части боевых сил, а также жизни ильХана Ульрика и Хана Наташи Керенской. Нефритовые Соколы в такой же степени понесли урон в этой Войне Отказа; их потери были настолько велики, что они едва смогли подтвердить свой контроль над мирами в своей Оккупационной Зоне, которые «освободила» Наташа Керенская. Их надежда провести молниеносное нападение на Терру и стать в итоге ильКланом рухнула; вместо этого удался план ильХана.

Спустя несколько часов после завершения сражения на Вотане саХан Вандерван Чисту сделал смелое заявление о своей власти. Он объявил, что Испытание Отказа с Кланом Волка было превращено Нефритовыми Соколами на самом деле в Испытание Поглощения, и что все владения, воины и всевозможный обслуживающий персонал, принадлежавший Клану Волка, становится собственностью Клана Нефритового Сокола. Чисту предпринял Ритуал Отречения, вычеркнув из записей Клана Волка имена всех Волков, отступивших с Вотана или ушедших со мной во Внутреннюю Сферу. Этот акт навсегда изгонял нас из Кланов.

Спустя 3 дня, в канун собрания Совета, на котором саХан Чисту собирался обнародовать своё требование, спасательная команда обнаружила уцелевшего на Вотане Звёздного Капитана Влада из Клана Волка. После того, как он услышал о действиях Чисту, Звёздный Капитан Влад вызвал его на Испытание Отказа и самолично убил его.

Ведущий Хан Нефритовых Соколов, Элиас Кричелл, наградил Звёздного Капитана Влада Родовым Именем Вард, которое принадлежит мне и частично аннулировано Обрядом Отречения, в обмен на то, чтобы все уцелевшие члены Клана Волка стали новым Кланом, известным как Нефритовые Волки.

КЛАН НЕФРИТОВОГО ВОЛКА

Под руководством их нового Хана, Влада Варда, перед Нефритовыми Волками стала монументальная задача – реорганизовать свои разбитые войска и поднять их боевой уровень на прежнюю высоту. Явная трудность выполнения этой задачи предотвратила угрозу Нефритовых Волков Внутренней Сфере, хотя они и могли представлять некоторую опасность для изгнанных Волков-Хранителей. Наше существование – оскорбление их настрою Крестоносцев, парадоксально, но сильная слабость уцелевших «верховодов»-Волков заставляла их ещё больше желать атаковать нас. Предприняв успешные нападения на «предателей»-Волков в изгнании, Нефритовые Волки могли попытаться доказать своим сотоварищам из других Кланов, что они сильнее, чем кажутся на первый взгляд, и это предотвратило бы попытки этих Кланов поглотить их.

К счастью для Внутренней Сферы, Нефритовые Волки должны были также использовать свою военную мощь и для удержания систем Внутренней Сферы, которыми они владели. Граждане этих миров, не колеблясь, воспользовались своим преимуществом – упадком сил завоевателей, и предприняли ряд восстаний. Антиклановское сопротивление в Оккупационной Зоне Клана Волка некоторое время не позволили лучшим боевым частям Нефритовых Волков слишком уж явно угрожать Внутренней Сфере.

Хотя, возможно, перестройка Нефритовых Волков будет занимать большую часть следующего десятилетия, мы не можем позволить себе радоваться их малому числу или их сложностям. Ярые Крестоносцы, воины Клана Нефритового Волка не собираются позволить Войне Отказа лишить их шанса взять Терру и стать ильКланом. Без сомнения, они будут делать всё возможное, чтобы занять выдающееся положение бывшего Клана Волка, разорвать Токкайдское Перемирие и встать во главе возобновлённого Вторжения.

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Хотя и понёсший серьёзные потери в Испытании Отказа, Клан Нефритового Сокола всё ещё может достичь вершины власти, о которой так мечтали оба его Хана. Хан Элиас Кричелл больше всего хочет новым ильХаном, и его непревзойдённые политические умения сослужат ему и его Клану хорошую службу в этом деле. Для восстановления военной машины Соколов до уровня перед Испытанием Отказа потребуется как минимум 5 лет, и поэтому в это время Хан Кричелл должен маневрировать и постараться избежать объявления Испытаний Владения от других Кланов, жаждущих заполучить владения Соколов.

Вдобавок Война Отказа настолько истощила военные ресурсы Соколов, что любые дальнейшие потери превратят их в лёгкую мишень для Испытаний Обиды при оспаривании их места в войсках вторжения, или даже могут привести к Испытанию Поглощения. Подобно Нефритовым Волкам, та же слабость, делающая их возможной целью для Поглощения, также даём им мощный стимул нанести отважные удары по Внутренней Сфере или по изгнанным Волкам, чтобы доказать, что с ними следует считаться.

Чтобы восстановить пошатнувшийся престиж Нефритовых Соколов, Хан Кричелл и недавно избранная саХаном Марта Прайд будут проводить как можно больше военных операций, пусть даже и с ограниченным числом доступных солдат. Однако, чтобы понизить процент потерь, они постараются избегать сражений с прекрасно вооружёнными войсками Внутренней Сферы и нацелятся на бывшие миры Соколов, «освобождённые» в ходе Войны Отказа Ханом Наташей Керенской. На многих из этих планет граждане неистово протестуют против попыток Нефритовых Соколов вернуть своё управление над ними и сопротивляются любым их попыткам всеми доступными средствами. Но, возможно, самая сильная угроза Клану Нефритового Сокола исходит из его же недр. Низшие касты Клана Нефритового Сокола представляют для него серьёзное затруднение, а их растущее негодование может в любое время вызвать широкий отклик у остальных.

КЛАН ВОЛКА В ИЗГНАНИИ

Некогда самый сильный из всех Кланов, Клан Волка утратил свою мощь, ведущее положение и всякую надежду вернуться на прежний путь жизни. В 3050 году воины Клана Волка встали во главе завоевания Внутренней Сферы. Сейчас воины истинного Клана Волка находятся во Внутренней Сфере как защитники её звёздных систем, которые некогда мы претендовали назвать своими собственными. Подобно Нефритовым Волкам, мы столкнулись с проблемой воссоздания Клана, сильно пострадавшего в войне; но, в отличие от наших бывших собратьев, мы, Хранители Клана Волка, готовы отразить грядущие Кланов, даже если мы перестроим своё общество во Внутренней Сфере.

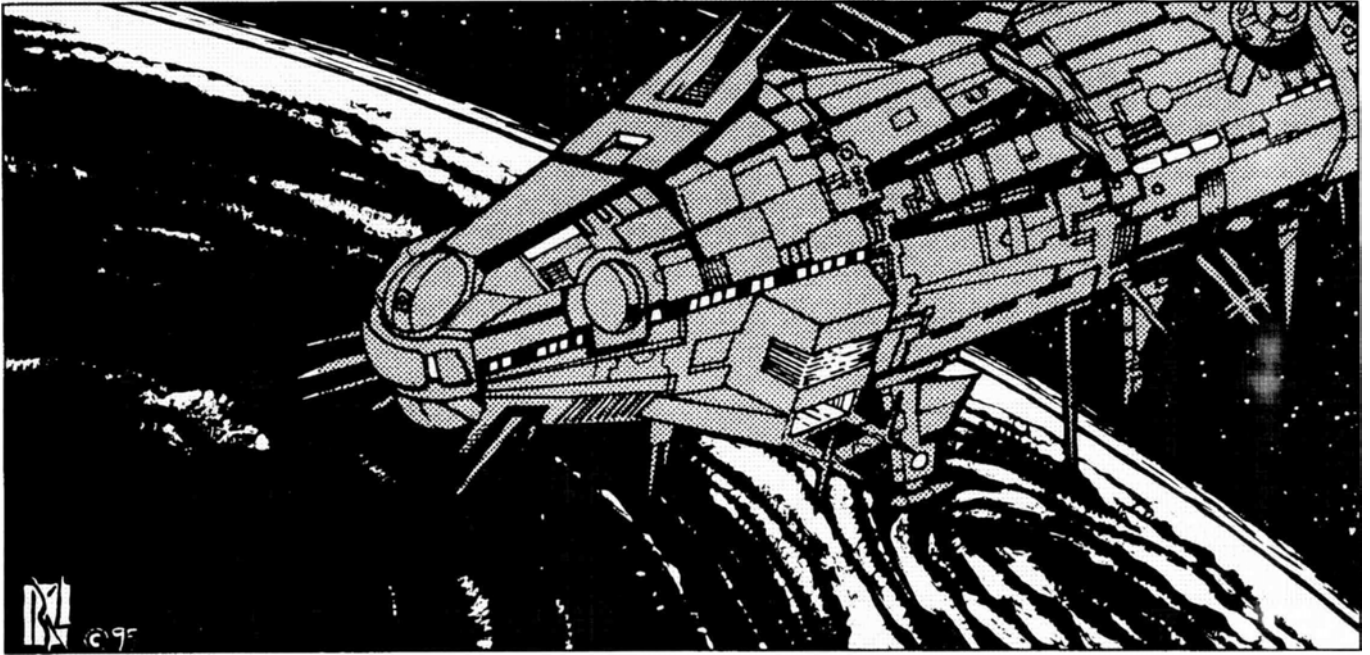
Получив приказ ильХана Ульрика Керенского уйти в изгнание, чтобы сохранить лучших из Клана Волка, я принёс себя и душу и сердце Волков в мир Гончих Келла – Арк-Ройял. Хотя Гончие Келла и приняли нас как союзников против парового катка Крестоносцев, кое-кто во Внутренней Сфере более злопамятен. Таким образом, Клану Волка угрожают с 2-х сторон: со стороны Кланов-Крестоносцев, которые относятся к нам как к предателям видения Керенского, и со стороны фракций Внутренней Сферы, которые могут рассматривать нас как удобную цель для мести. Что же касается изгнанных Волков, перспектива начала новой жизни во Внутренней Сфере и создаёт проблемы, и ободряет. Многие кланеры, возвращённые в духе безоговорочного принятия их превосходства, трудно воспринимают жизнь, где они равны людям Внутренней Сферы.



Однако многие другие, особенно из низших каст, видят огромные преимущества в том, что становятся частью Внутренней Сферы. Несмотря на их отношение к людям Внутренней Сферы, большинство членов Клана Волка верят, что их служение – защищать Внутреннюю Сферу, пока различные её общества пытаются стать выше слов и формируют новую Звёздную Лигу на основе идей, данных Камеронами и Александром Керенским.

Имея достаточно времени, Клан Волка легко сможет завершить простую, но необходимую задачу перестройки и своего общества, и своих военных сил. К сожалению, Клан-Крестоносцы не дадут много времени – они стремятся выполнить свои собственные задачи. Время пошло, и время работает против Клана Волка. Разрыв Перемирия может произойти в любой день, и тогда все Кланов Вторжения вновь роем устремятся во Внутреннюю Сферу. Изгнанный Клан Волка должен быть готовым встретить эту угрозу; иначе Крестоносцы уничтожат не только Внутреннюю Сферу, но и самое сердце Клана Волка.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА НЕФРИТОВОГО ВОЛКА



ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ КЛАНА НЕФРИТОВОГО ВОЛКА (ВОЛЧЬИ КОЛЕСНИЦЫ)

Звёздный Коммодор Амель Радик

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ АЛЬФА

Звёздный Коммодор Амель Радик

WarShip: *Фуэго Лобо/Fuego Lobo*
(*Освободитель/Liberator*)

Корабли поддержки: 1 Транспорт *Волга/Volga*,
2 клановских *Монолита/Monolith*, 3 клановских
Звёздных Лорда/Star Lord, 5 клановских
Захватчиков/Invader

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ БРАВО

Звёздный Коммодор Нихсен Шоу

2 клановских *Монолита/Monolith*, 2 клановских
Звёздных Лорда/Star Lord, 3 клановских
Захватчика/Invader

ГАЛАКТИКА АЛЬФА

4 Кластера

СО: Хан Владимир Вард

КОМАНДОВАНИЕ КЛАНА (ИЗУМРУДНЫЙ КЕШИК)

Командир Галактики Хан Владимир Вард

Командный Бинарий (5 ОмниМехов, 5
истребителей)

Командная Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек
Элементалов)

WarShip'ы: *Матёрый Волк/Dire Wolf*
(*Советский Союз/Sovetskii Soyuz*, изменённый для
несения 6-и DropShip'ов), *Путь Вреда/Harm's Way*
(*Винсент Mk 42/Vincent Mk 42*)

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный
Властелин/Star Lord*, 1 клановский
Повелитель/Overlord, 2 клановских *Льва/Lion*, 1
клановский *Титан/Titan*

1-й ВОЛЧИЙ КАВАЛЕРИЙСКИЙ ШТУРМОВОЙ КЛАСТЕР (ИНКВИЗИТОРЫ)

Звёздный Полковник Георгий Шоу

WarShip'ы: *Кровавый Клык/Blood Fang*
(*Освободитель/Liberator*), *Простирающий
Руку/Arm's Reach* (*Винсент Mk 42/Vincent Mk 42*)

Корабли поддержки: 3 клановских
Захватчика/Invader, 3 *Сасанида/Sassanid*, 3
клановских *Союза-C/Union-C*, 1 клановская
Конфедерация/Confederate, 1 клановский
Титан/Titan

Командная Звезда (Звёздный Полковник Георгий Шоу)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Уилсон Нобл)

Альфа Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Альфа Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Сеталь Леммонс)

Браво Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Браво Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Браво Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

СуперНова Чарли (Звёздный Капитан Гилмур Сворт)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Чарли Звезда Элементалов 1 (5 Точек
Элементалов)

Чарли Звезда Элементалов 2 (5 Точек
Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Уэйнальд Калверт)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в
каждой)

5-й ВОЛЧИЙ РЕГУЛЯРНЫЙ БОЕВОЙ КЛАСТЕР (ПРИЗРАЧНЫЕ ОХОТНИКИ)

Звёздный Полковник Альфелия Карнс

WarShip'ы: *Ревун/Howler* (Конгресс/Congress)

Корабли поддержки: 1 клановский
Охотник/Hunter, 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 3 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 1 клановский *Курьер/Carrier*, 1 клановский *Туман/Titan*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Альфелия Карнс)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Штурмовая Звезда (5 БэтлМехов)

Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Марго Викирс)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Альфа Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)

Альфа Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Сеталь Леммонс)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)

Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Конан)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

103-й УДАРНЫЙ КЛАСТЕР (КРАСНЫЙ ГРОМ)

Звёздный Полковник Катлин Йоргенссон

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 2 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*, 2 клановских *Широких Меча/Broadsword*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Катлин Йоргенссон)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Хелен Мисьяк)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Альфа Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Джорди Самис)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)

Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Франк Актон)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Чарли Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Николь Тван)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

4-й УДАРНЫЙ КЛАСТЕР (РЕЙВЕРЫ)

Звёздный Полковник Джилн Ч'ин

WarShip: *Простирающий Руку/Arm's Reach* (Винсент Mk 42/Vincent Mk 42)

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 2 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Лев/Lion*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 1 клановский *Туман/Titan*

Командная Звезда (Звёздный Полковник Джилн Ч'ин)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Маркус Кердек)

Альфа Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Альфа Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Моранда Вард)

Браво Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Браво Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Браво Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Джеофф Шрёдер)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Чарли Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Теолус)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ГАЛАКТИКА ТАУ (ТЕНЕВЫЕ ВОЛКИ)

3 Кластера

СО: Командир Галактики саХан Мариэлл Радик

WarShip: *Мрачный Волк/Dark Wolf* (Чёрный Лев/Black Lion)

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 2 клановских *Монолита/Monolith*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 2 клановских *Льва/Lion*, 1 клановский *Союз/Union*, 1 клановский *Туман/Titan*

КОМАНДНЫЙ ТРИНАРИЙ

Альфа Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек Элементалов)

Браво Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Нова (5 ОмниМехов, 10 истребителей)

10-й ВОЛЧИЙ РЕГУЛЯРНЫЙ БОЕВОЙ КЛАСТЕР (КРАДУЩИЕСЯ)

Звёздный Полковник Орlando Фетладрал

Корабли поддержки: 3 клановских *Захватчика/Invader*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 1 клановская *Конфедерация/Confederate*, 2 клановских *Широких Меча/Broadsword*, 1 клановский *Туман/Titan*

Командная Звезда (Звёздный Полковник Орlando Фетладрал)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Ланна Дубчек)

Альфа Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Клив Литтлтон)

Браво Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Браво Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)
Браво Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Ронда Сворд)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Чарли Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Чарли Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Мориа)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

1-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ БОЕВОЙ КЛАСТЕР (СМОТРИТЕЛИ)

Звёздный Полковник Брион Керенский
Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 3 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Брион Керенский)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Штурмовая Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Капитан Сэйбл Вульф)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Альфа Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Капитан Джеффри Альберти)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Гамиль Плетц)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

2-й ВОЛЧИЙ РЕГУЛЯРНЫЙ ШТУРМОВОЙ КЛАСТЕР (ГИБКИЕ БОЙЦЫ)

Звёздный Полковник Веллто Керенский
Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 2 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 5 клановских *Союза-C/Union-C*, 1 клановский *Туман/Titan*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Веллто Керенский)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)

Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Капитан Мартин Йоргенссон)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Капитан Хелена Максвелл)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Индиана Реллер)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН (СЕРЫЕ ВОЛКИ)

4 Кластера

СО: Командир Галактики Джаред Ч'ин
Корабли поддержки: 1 клановский *Монолит/Monolith*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 1 клановских *Союз/Union*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

КОМАНДНЫЙ ТРИНАРИЙ

Альфа Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Браво Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Чарли Командная Звезда (5 БэтлМехов)

НЕГА ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Полковник Лизетта

Корабли поддержки: 5 клановских *Захватчиков/Invader*, 5 клановских *Союзов-C/Union-C*

Командная Звезда (Звёздный Полковник Лизетта)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Джайн)

Альфа Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Канарам)

Браво Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Браво Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)
Браво Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Янос)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Чарли Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Чарли Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Вакка)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ЧОЙТЕР ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

СО: Звёздный Полковник Киран
Корабли поддержки: 5 клановских *Захватчиков/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 5 клановских *Союзов-C/Union-C*

CLAN JADE WOLF UNIT SUMMARY





Командный Тринарий (Звёздный Полковник Киран)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Штурмовая Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Фрея)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Альфа Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Адан)

Браво Нова 1 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Нова 2 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Моррис)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ГУРБЕНГ ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

СО: Звёздный Полковник Грэхэм
Корабли поддержки: 5 клановских *Захватчиков/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 5 клановских *Союзов-C/Union-C*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Грэхэм)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Байрон Роббин)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Тамар Тейлор)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Спиотта)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ДОРБЕНГ ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

СО: Звёздный Полковник Илья Керенский
Корабли поддержки: 5 клановских *Захватчиков/Invader*, 5 клановских *Союзов-C/Union-C*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Илья Керенский)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Командная БэтлМех Штурмовая Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Вессен)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Ударная Звезда 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Ударная Звезда 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Джонет)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 1 (5 Точек Элементалов)
Браво Звезда Элементалов 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Келлер)

3 Звезды истребителей (по 10 истребителей в каждой)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ КЛАНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

СО: Звёздный Адмирал Вишу Фолкнер

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКОЕ КОМАНДОВАНИЕ

WarShip'ы: *Изумрудный Торнадо/Emerald Tornado* (Эскадренный миноносец *Вихрь/Whirlwind*), *Слепящая Молния/Lightning Strike* (Корвет *Винсент/Vincent*)

Звезда 1 Военно-космического Резерва

Звёздный Коммодор Николас Фон Янкмон
Корабли поддержки: 1 клановский *Монолит/Monolith*, 2 клановских *Звёздных Лорда/Star Lord*, 3 клановских *Захватчиков/Invader*

Звезда 2 Военно-космического Резерва

Звёздный Коммодор Памула Фон Янкмон
Корабли поддержки: 2 клановских *Монолита/Monolith*, 2 клановских *Звёздных Лорда/Star Lord*, 2 клановских *Захватчиков/Invader*

КЕШИК НЕФРИТОВОГО СОКОЛА (КЕШИК ТУРКИНЫ)

Главкомандующий: Хан Элиас Кричелл
СО: саХан Марта Прайд
Корабли поддержки: 1 клановский *JumpShip Камерон/Cameron*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 2 клановских *Союза-C/Union-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

Командная Звезда Кешика (Звёздный Командир Корбин Маттлов)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Командир Витин Кога)

Альфа Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Командир Куиллик Маттлов)

Браво Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Браво Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Браво Клюв 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Командир Тирна Бухаллин)

Чарли Глаз 1 (5 БэтлМехов)
Чарли Глаз 2 (5 БэтлМехов)
Чарли Глаз 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Дельта (Звёздный Командир Бьютон Иказа)

Дельта Ходок 1 (5 Точек Элементалов)
Дельта Ходок 2 (5 Точек Элементалов)
Дельта Ходок 3 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Эхо (Звёздный Командир Вотал Фолкнер)

Эхо Крылья 1, 2 и 3 (по 10 истребителей в каждом)

ГАЛАКТИКА НЕФРИТОВЫЙ СОКОЛ (ГАЛАКТИКА ГАММА)

4 Кластера

СО: Командир Галактики Мар Хелмер
Корабли поддержки: 1 клановский *Чёрный Лев/Black Lion*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

КОМАНДНАЯ ЗВЕЗДА ГАЛАКТИКИ (Командир Галактики Мар Хелмер)

5 БэтлМехов

ГВАРДИЯ НЕФРИТОВОГО СОКОЛА (ГОРДОСТЬ ПРАЙДА)

Звёздный Полковник Рэвилл Прайд
WarShip: *Нефритовый Коготь/Jade Talon* (крейсер *Покровитель/Aegis*)
Корабли поддержки: 2 клановских *Повелителя-C/Overlord-C*

Командная Звезда Кластера (Звёздный Полковник Рэвилл Прайд)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Янос Данфорт)

Альфа Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Клюв 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Метрик Кранстонолв)

Браво Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Браво Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Браво Клюв 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Николас Прайд)

Чарли Крыло 1 (10 истребителей)
Чарли Крыло 2 (10 истребителей)
Чарли Крыло 3 (10 истребителей)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Маргарт Брак)

Дельта Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Дельта Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Дельта Клюв 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Эхо (Звёздный Капитан Брент Прентис)

Эхо Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Эхо Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Эхо Клюв 3 (5 БэтлМехов)

3-й СОКОЛИНЫЙ КОГТЕВОЙ КЛАСТЕР (НЕФРИТОВЫЕ ПАЛАШИ)

Звёздный Полковник Гран Ньюклэй
WarShip: *Ножны/Scabbard* (крейсер
Покровитель/Aegis)

Корабли поддержки: 1 клановский *Повелитель-
C/Overlord-C*, 2 клановских *Союза-C/Union-C*

**Командная Звезда Кластера (Звёздный
Полковник Гран Ньюклэй)**
5 БэтлМехов

**Тринарий Альфа (Звёздный Командир Рентон
Спаунн)**

Альфа Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 3 (5 БэтлМехов)

**Тринарий Браво (Звёздный Командир Похон
Кричелл)**

Браво Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Браво Коготь 2 (5 БэтлМехов)
Браво Клюв (5 БэтлМехов)

**Тринарий Чарли (Звёздный Командир Гретон
Банг-Чу)**

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)
Чарли Ходок 1 (5 Точек Элементалов)
Чарли Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

**Тринарий Дельта (Звёздный Командир Дженни
Хазен)**

Дельта Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)
Дельта Ходок 1 (5 Точек Элементалов)
Дельта Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

**Тринарий Эхо (Звёздный Командир Тай Фон
Янкмон)**

Эхо Крыло 1 (10 истребителей)
Эхо Крыло 2 (10 истребителей)
Эхо Крыло 3 (10 истребителей)

9-й КОГТЕВОЙ КЛАСТЕР (СОКОЛИНЫЕ УЛАНЫ)

Звёздный Полковник Дев Айлер
WarShip: *Синий Улан/Blue Lancer* (крейсер
Покровитель/Aegis)

Корабли поддержки: 2 клановских *Повелителя-
C/Overlord-C*, 1 клановский *Союз-C/Union-C*

**Командная Звезда Кластера (Звёздный
Полковник Дев Айлер)**
5 БэтлМехов

**Тринарий Альфа (Звёздный Командир Винсент
Цурик)**

Альфа Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 2 (5 БэтлМехов)
Альфа Коготь 3 (5 БэтлМехов)

**Тринарий Браво (Звёздный Командир
Вильгельм Хазен)**

Браво Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Браво Коготь 2 (5 БэтлМехов)
Браво Коготь 3 (5 БэтлМехов)



**Тринарий Чарли (Звёздный Командир Кортулл
Айронс)**

Чарли Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Чарли Клюв 2 (5 БэтлМехов)
Чарли Клюв 3 (5 БэтлМехов)

**Тринарий Дельта (Звёздный Командир Сильвия
Рошак)**

Дельта Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)
Дельта Ходок 1 (5 Точек Элементалов)
Дельта Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

**Тринарий Эхо (Звёздный Командир Нерран
МакКенна)**

Эхо Крыло 1 (10 истребителей)
Эхо Крыло 2 (10 истребителей)
Эхо Крыло 3 (10 истребителей)

КЛАСТЕР СОЛАМЫ НЕФРИТОВЫЙ СОКОЛ
Звёздный Капитан Тамара

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Тамара)

Альфа Клюв (5 БэтлМехов)
Альфа Смесь 1 (4 БэтлМехов, 1 Точка
Элементалов)
Альфа Смесь 2 (3 БэтлМеха, 1 Точка
Элементалов)

Бинарий Бета (Звёздный Капитан Барио)
Бета Крыло (10 истребителей)

ГАЛАКТИКА КРЕЧЕТ (ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА)

4 Кластера

СО: Командир Галактики Саманта Клиз
WarShip: *Белое Гнездо/White Aerie* (Чёрный Лев/Black Lion)

Корабли поддержки: 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 1 клановский *Союз-C/Union-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

КОМАНДНАЯ ЗВЕЗДА ГАЛАКТИКИ (Командир Галактики Саманта Клиз)

5 БэтлМехов

1-й СОКОЛИНЫЙ УДАРНЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Полковник Увин Бухаллин
WarShip: *Золотой Коготь/Gold Talon* (крейсер *Покровитель/Aegis*)

Корабли поддержки: 2 клановских *Повелителя-C/Overlord-C*, 1 клановский *Союз-C/Union-C*

Командная Звезда Кластера (Звёздный Полковник Увин Бухаллин)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Марья Прентис)

Чарли Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Чарли Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Чарли Глаз (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Армстед)

Браво Нова 1 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Браво Нова 2 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Браво Ходок (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Ярен)

Чарли Нова 1 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Нова 2 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Чарли Ходок (5 Точек Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Кара Оберг)

Дельта Нова 1 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Дельта Нова 2 (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Эхо (Звёздный Капитан Тер)

Эхо Крыло 1 (10 истребителей)

Эхо Крыло 2 (10 истребителей)

Эхо Крыло 3 (10 истребителей)

7-й КОГТЕВОЙ КЛАСТЕР

Звёздный Командир Даниэль Кайл
Корабли поддержки: 1 клановский *Бродяга/Tramp*, 2 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Конфедерации/Confederate*

Командная Звезда Кластера (Командир Даниэль Кайл)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Мэл Устон)

Альфа Коготь (5 БэтлМехов)

Альфа Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Джон)

Браво Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Браво Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Браво Клюв 3 (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Маркус)

Чарли Глаз (5 БэтлМехов)

Чарли Ходок (5 Точек Элементалов)

Чарли Крыло (10 истребителей)

8-й КОГТЕВОЙ КЛАСТЕР

Звёздный Капитан Эллисон Сонома
Корабли поддержки: 1 клановский *Захватчик/Invader*, 1 клановский *Союз-C/Union-C*, 2 клановских *Льва/Lion*

Командная Звезда Кластера (Звёздный Капитан Эллисон Сонома)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Карен)

Альфа Коготь (5 БэтлМехов)

Альфа Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Камилла)

Браво Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Браво Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Браво Глаз (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Шерил)

Чарли Крыло 1 (10 истребителей)

Чарли Крыло 2 (10 истребителей)

Чарли Ходок (5 Точек Элементалов)

КЛАСТЕР СОЛАМЫ КРЕЧЕТ

Звёздный Капитан Регина
Корабли поддержки: 1 клановский *Охотник/Hunter*, 1 клановский *Лев/Lion*

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Регина)

Альфа Клюв 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Альфа Ходок (5 Точек Элементалов)

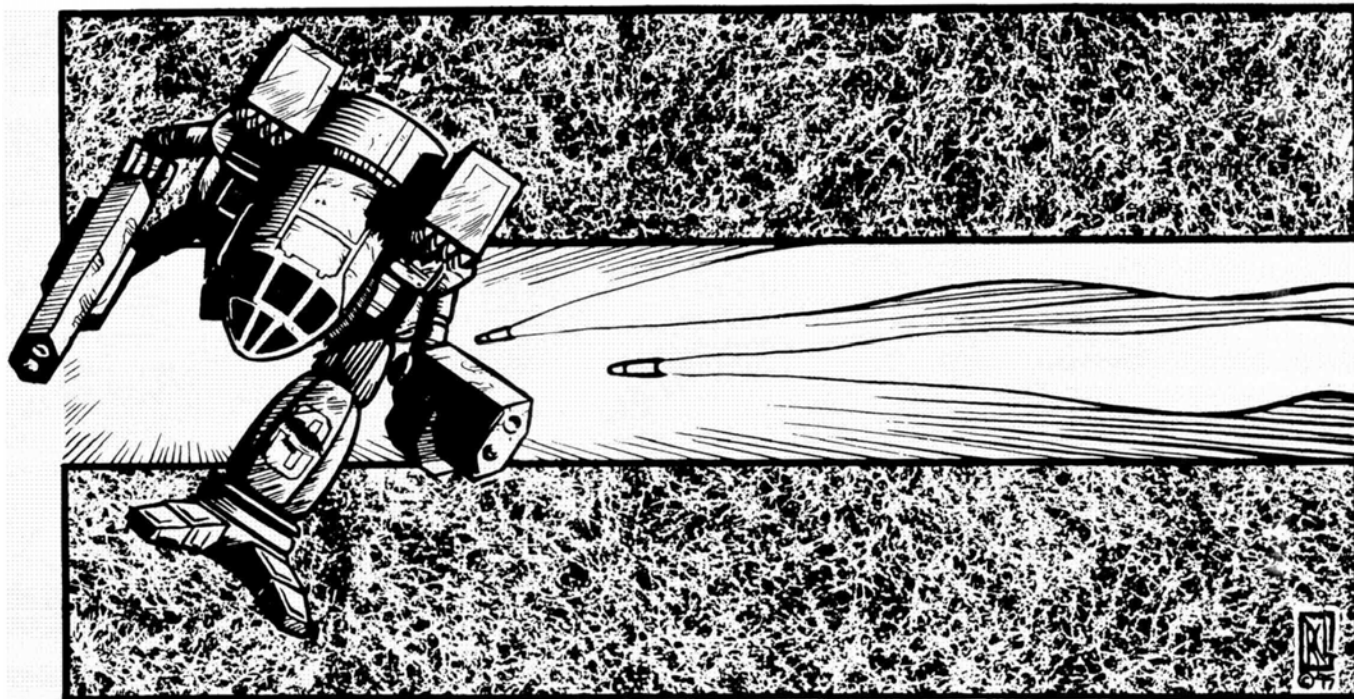
Тринарий Браво (Звёздный Капитан Иллак)

Браво Крыло (10 истребителей)

ГАЛАКТИКА ОМЕГА

4 Кластера

СО: Командир Галактики Джаред Фон Янкмон
Корабли поддержки: 1 клановский *Чёрный Лев/Black Lion*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*



КОМАНДНЫЙ ТРИНАРИЙ КЛАСТЕРА

(Командир Джаред Фон Янкмон)

Альфа Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Браво Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Чарли Командная Звезда (5 БэтлМехов)

8-й ВРЕМЕННЫЙ ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Капитан Патрик

Корабли поддержки: 3 клановских

Захватчика/Invader, 1 командный *Союз-С/Union-C*,
2 *Союза-С/Union-C*

Командная Звезда (Звёздный Капитан Патрик)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан МакКиллион)

Альфа Глаз 1 (5 БэтлМехов)

Альфа Глаз 2 (5 БэтлМехов)

Альфа Коготь (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Тамара)

Браво Глаз 1 (5 БэтлМехов)

Браво Глаз 2 (5 БэтлМехов)

Браво Коготь (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Борис Маттлов)

Чарли Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Чарли Ходок 1 (5 Точек Элементалов)

Чарли Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Туи Прайд)

Дельта Крыло 1 (10 истребителей)

Дельта Крыло 2 (10 истребителей)

Дельта Крыло 3 (10 истребителей)

7-й ВРЕМЕННЫЙ ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Капитан Срак

Корабли поддержки: 3 клановских

Захватчика/Invader, 1 клановский *Повелитель-С/Overlord-C*, 1 клановский *Союз-С/Union-C*, 4
клановских *Широких Меча/Broadsword*

Командный Тринарий (Звёздный Капитан Срак)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Альфа Командный Коготь (5 БэтлМехов)

Командный Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Трент)

Альфа Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Альфа Ходок 1 (5 Точек Элементалов)

Альфа Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Пидан)

Браво Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Браво Ходок 1 (5 Точек Элементалов)

Браво Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Маркус Тутуола)

Чарли Крыло 1 (10 истребителей)

Чарли Крыло 2 (10 истребителей)

Чарли Крыло 3 (10 истребителей)



КЛАСТЕР ГАРНИЗОННОЙ СОЛАМЫ ОМЕГИ

Звёздный Капитан Махэн

Корабли поддержки: 2 клановских
Захватчика/Invader, 1 клановский
Повелитель-C/Overlord-C, 1 клановский
Союз-C/Union-C, 4 клановских *Льва/Lion*

Командный Тринарий (Звёздный Капитан Махэн)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командный Коготь 1 (5 БэтлМехов)
Командный Коготь 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Пинкертон)

Альфа Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5
Точек Элементалов)
Альфа Клюв 1 (5 БэтлМехов)
Альфа Клюв 2 (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Мартен)

Браво Нова Клюв (5 БэтлМехов, 5
Точек Элементалов)
Браво Ходок 1 (5 Точек Элементалов)
Браво Ходок 2 (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Такер)

Чарли Крыло 1 (10 истребителей)
Чарли Крыло 2 (10 истребителей)
Чарли Крыло 3 (10 истребителей)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КЛАНА ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ КЛАНА ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

СО: Звёздный Адмирал Вольфганг Карнс

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ АЛЬФА

Звёздный Коммодор Рансдейл Керенский

3 клановских *Звёздных Властелина/Star Lord*

2 клановских *Монолита/Monolith*

4 клановских *Захватчика/Invaders*

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ БРАВО

Звёздный Коммодор ЛаДонна Фетладрал

2 клановских *Монолита/Monolith*

3 клановских *Звёздных Властелина/Star Lord*

3 клановских *Захватчика/Invaders*

ГАЛАКТИКА АЛЬФА

4 Кластера

СО: Командир Галактики Хан Фелан Келл

1-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ/КОМАНДОВАНИЕ КЛАНА

(ЗОЛОТОЙ КЕШИК)

Командир Галактики Хан Фелан Келл

WarShip'ы: *Оборотень/Werewolf*
(*МакКенна/McKenna*), *Доблестный/Valiant*
(*Винсент Mk 42/Vincent Mk 42*)

Корабли поддержки: 1 клановский *Властелин-С/Overlord-C*, 3 клановских *Властелина/Overlord*

Командный Тринарий (Звёздный Капитан Ранна)

Альфа Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Браво Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Командная Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек
Элементалов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Делмар Кедерк)

Браво Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Эванта Фетладрал)

Чарли Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Кэрю Нигрен)

Дельта Штурмовая (10 истребителей)

Боевая Звезда Истребителей (10
истребителей)

Ударная Звезда Истребителей (10
истребителей)

Тринарий Эпсилон (Звёздный Капитан Детер Норуфф)

Эпсилон Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Фокс (Звёздный Капитан Кёртис)

Фокс Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Фокс БэтлМех Звезда (5 БэтлМехов)

Фокс Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

13-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ КЛАСТЕР (ВОЛЧЬИ ПАУКИ)

Звёздный Полковник Марко Холл

WarShip: *Полнолуние/Full Moon*
(*Потёмкин/Potemkin*)

Корабли поддержки: 3 клановских
Властелина/Overlord

Командная Звезда (Звёздный Полковник Марко Холл)

5 БэтлМехов

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Тей Мисьяк)

Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Листон Уалл)

Браво Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Нигель Уоллас)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Чарли Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Томас Ч'ин)

Дельта Штурмовая (10 истребителей)

Боевая Звезда (10 истребителей)

Ударная Звезда Истребителей (10
истребителей)

16-й БОЕВОЙ КЛАСТЕР (ЗОЛОТЫЕ ВЕДЬМЫ)

Звёздный Полковник Крэйг Вард

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный
Властелин/Star Lord*, 3 клановских
Захватчика/Invader, 5 клановских *Союзов-С/Union-С*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Крэйг Вард)

Альфа Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Браво Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Тринарий Альфа (Капитан Макаи Викерс)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Альфа Штурмовая Звезда (5 Точек
Элементалов)

Боевая Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

Тринарий Браво (Капитан Решондра Фетладрал)
Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Браво Штурмовая Звезда (5 Точек
Элементалов)

Боевая Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Доник Керенский)

Чарли Штурмовая (10 истребителей)

Боевая Звезда (10 истребителей)

Ударная Звезда Истребителей (10
истребителей)

4-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ (КЛАСТЕР ЦИКЛОПЫ)

Звёздный Полковник Джера Карнс

Корабли поддержки: 2 клановских *Звёздных
Властелина/Star Lord*, 3 клановских *Союзов-
C/Union-C*, 5 клановских *Широких
Мечей/Broadsword*, 1 клановский *Титан/Titan*

**Командный Тринарий (Звёздный Полковник
Джера Карнс)**

Командная Звезда (5 БэтлМехов)

Командная Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Капитан Вертин Тутуола)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)

Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Капитан Валаллен Руби)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек
Элементалов)

Браво Штурмовая (5 Точек Элементалов)

Боевая Звезда Элементалов (5 Точек
Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Морша Нигрен)

Дельта Штурмовая (10 истребителей)

Боевая Звезда (10 истребителей)

Ударная Звезда Истребителей (10
истребителей)

ГАЛАКТИКА ОМЕГА

4 Кластера

СО: Командир Галактики Джоселин Фетладрал

WarShip: *Непримиримый/Implacable* (Чёрный
Лев/Black Lion)

Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный
Властелин/Star Lord*, 1 клановский *Властелин-
C/Overlord-C*, 2 клановских *Льва/Lion*

КОМАНДНЫЙ ТРИНАРИЙ

(Командир Галактики Джоселин Фетладрал)

Альфа Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек
Элементалов)

Браво Нова (5 ОмниМехов, 5 Точек
Элементалов)

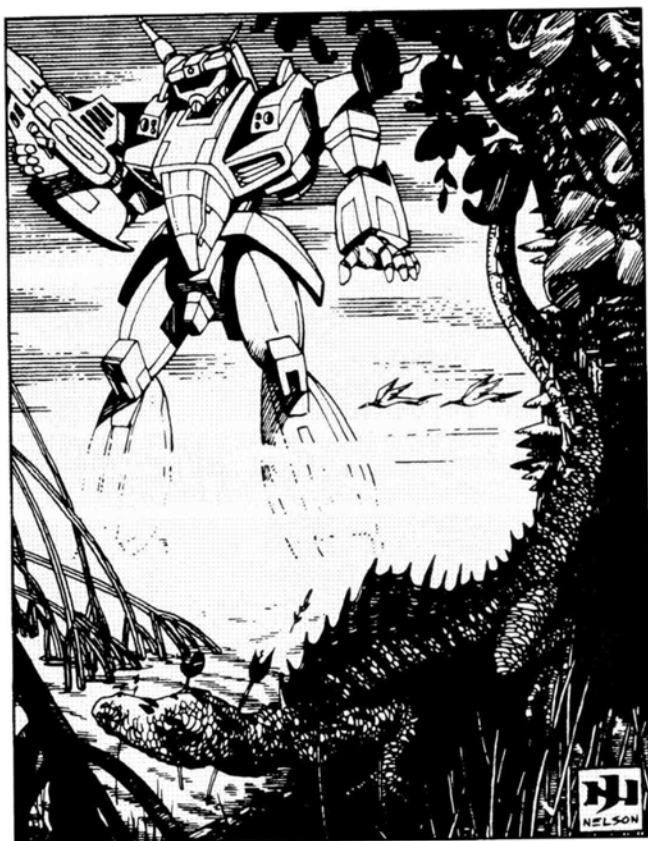
Чарли Нова (5 ОмниМехов, 10 истребителей)



279-й БОЕВОЙ КЛАСТЕР (ЗОЛОТАЯ ОРДА)

Звёздный Полковник Лара Вард

Корабли поддержки: 3 клановских *Звёздных
Властелина/Star Lord*, 4 клановских *Союзов-
C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 1
клановский *Бегемот/Behemoth*



Тринарий Альфа (Звёздный Полковник Лара Вард)

Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Пьюэлл Срадак)

Браво Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Эльва)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Чарли Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Орсон)

Дельта Штурмовая (10 истребителей)
Боевая Звезда (10 истребителей)
Ударная Звезда Истребителей (10 истребителей)

8-й УДАРНЫЙ ШТУРМОВОЙ КЛАСТЕР (МЕЧИ ВОЛКА)

Звёздный Полковник Родхэм Уинсон
Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 3 клановских *Захватчика/Invader*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Родхэм Уинсон)

Первая Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Вторая Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Капитан Алексия Нобл)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Капитан Альверез)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Хэйдэн Самис)

Чарли Штурмовая (10 истребителей)
Боевая Звезда (10 истребителей)
Ударная Звезда Истребителей (10 истребителей)

37-й УДАРНЫЙ КЛАСТЕР (КРОВАВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ)

Звёздный Полковник Динер Викирс
Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 2 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Повелитель-C/Overlord-C*, 5 клановских *Союзов-C/Union-C*, 1 клановский *Курьер/Carrier*, 1 клановский *Туман/Titan*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Динер Викирс)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Штурмовая Звезда (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Альфа (Капитан Харрелл Викирс)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Капитан Корсон Торши)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Вик ЛеРокс)

Чарли Штурмовая (10 истребителей)
Боевая Звезда (10 истребителей)
Ударная Звезда Истребителей (10 истребителей)

11-й ВОЛЧИЙ ГВАРДЕЙСКИЙ (СТАЯ МОЛНИЙ)

Звёздный Полковник Алос Уинсон
WarShip: *Убийственный Удар/Killing Blow (Винсент Mk 42/Vincent Mk 42)*
Корабли поддержки: 1 клановский *Звёздный Властелин/Star Lord*, 3 клановских *Захватчика/Invader*, 1 клановский *Лев/Lion*, 3 клановских *Союза-C/Union-C*, 2 клановских *Леопарда/Leopard*, 3 клановских *Курьера/Carrier*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Алос Уинсон)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Командная СуперНова (10 БэтлМехов, 10 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Дана Горга)

Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Флахар Сворд)

Браво Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Гиллтерн Керенский)

Чарли Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Чарли Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Дельта (Звёздный Капитан Карл Мисьяк)

Дельта Штурмовая (10 истребителей)
Боевая Звезда (10 истребителей)
Ударная Звезда Истребителей (10 истребителей)

**ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН
(МОЛЧАЛИВЫЕ ВОЛКИ)**

2 Кластера

СО: Командир Галактики Гэйлон Норуфф

WarShip: *Мать Джокаста/Mother Jocasta*
(Камерон/Cameron)

Корабли поддержки: 1 клановский
Охотник/Hunter, 1 клановский
Комитатус/Comitatus, 1 клановский
Монолит/Monolith, 1 клановский *Повелитель-С/Overlord-C*, 1 клановский *Союз/Union*, 1 клановский *Курьер/Carrier*

АЛЬФА ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Полковник Толли

Корабли поддержки: 3 клановских
Захватчика/Invader, 5 клановских *Союзов-С/Union-C*

Тринарий Альфа (Звёздный Капитан Конрад)

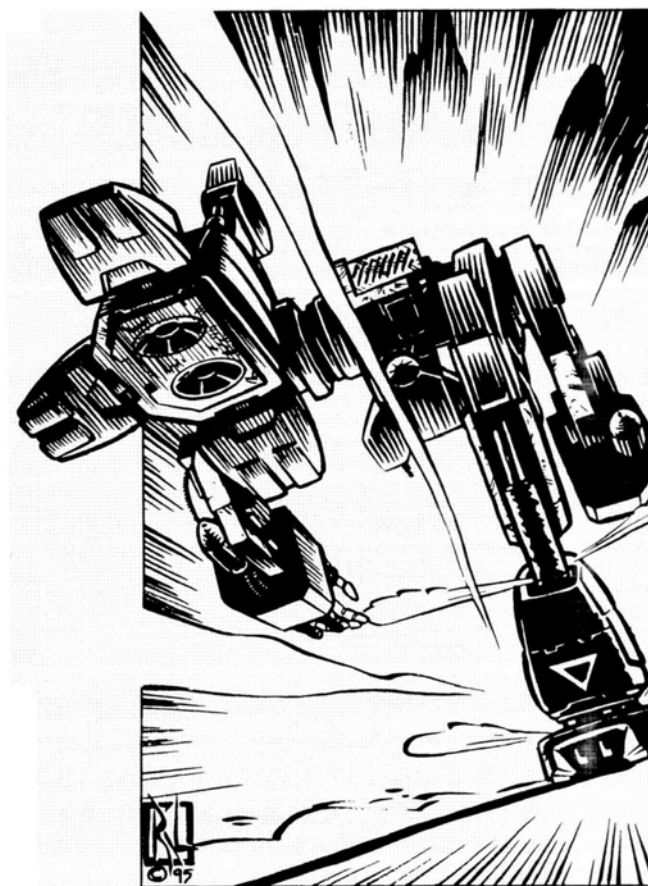
Альфа Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Браво (Звёздный Капитан Дарнелл)

Браво Штурмовая (5 БэтлМехов)
Боевая Звезда (5 БэтлМехов)
Ударная Звезда (5 БэтлМехов)

Тринарий Чарли (Звёздный Капитан Фредрик Самис)

Чарли Штурмовая (10 истребителей)
Боевая Звезда (10 истребителей)
Ударная Звезда Истребителей (10 истребителей)



БРАВО ГАРНИЗОННЫЙ КЛАСТЕР

Звёздный Полковник Бретт Вард

Корабли поддержки: 3 клановских
Захватчика/Invader, 1 клановский *Повелитель-С/Overlord-C*, 5 клановских *Союзов-С/Union-C*

Командный Тринарий (Звёздный Полковник Бретт Вард)

Командная Звезда (5 БэтлМехов)
Штурмовая Звезда (5 БэтлМехов)
Командная Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)

Тринарий Альфа (Капитан Байрон Кабрински)

Альфа Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Альфа Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

Тринарий Браво (Капитан Тамар Тутуола)

Браво Нова (5 БэтлМехов, 5 Точек Элементалов)
Браво Штурмовая (5 Точек Элементалов)
Боевая Звезда Элементалов (5 Точек Элементалов)

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ЭЛИАС КРИЧЕЛЛ

ХАН, КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Атрибуты

BLD	4	(8+)
REF	3	(9+)
INT	6	(6+)
LRN	6	(6+)
CHA	5	(7+)

Характеристики

Атлетическая	11+
Физическая	9+
Умственная	6+
Социальная	7+

Навыки

Администрирование	2	(4+)
Бюрократизм	5	(2+)
Компьютер	2	(4+)
Стрельба/Мех	6	(3+)
Допрос	2	(5+)
Лидерство	5	(2+)
Переговоры	6	(1+)
Восприятие	4	(2+)
Пилотирование/Мех	5	(4+)
Протокол	5	(2+)
Малое оружие	2	(7+)
Стратегия	5	(1+)
Тактика	4	(2+)
Безоружный бой	2	(9+)

Лимит: 2

Предпочитаемый БэтлМех: *Sunmmoner*

Элиас Кричелл, ведущий Хан Клана Нефритового Сокола, - самый знаменитый политический лидер в Кланах и он является самой возможной кандидатурой на пост ильХана, как только Токкайдское Перемирие будет формально отброшено. Хотя он никогда не был тактическим гением, он компенсирует этот недостаток, окружая себя лучшими и самыми яркими воинами своего Клана. Ловкий политик, Хан Кричелл всегда разделяет успех этих своих воинов и умело дистанцируется от их неудач. Возраст Кричелла – показатель его умения выживать; для своих 60 лет он хорошо выглядит, хотя дни, когда он пилотировал свой БэтлМех, давно минули. Он опирается на своего саХана Вандервана Чисту, последние несколько лет несущего боевое знамя Соколов.

Подозревая, что Чисту желает его сместить, Хан Кричелл поддержал Звёздного Капитана Влада из Клана Волка в его Испытании Обиды против саХана. После гибели Чисту Хан Кричелл сумел превратить Влада в своего союзника, наградив его Родовым Именем и частично аннулировал Обряд Отречения, заявленный Чисту. Хан Кричелл объявил, что вместо того, чтобы быть поглощёнными Кланом Нефритового Сокола, уцелевшие в Войне Отказа «верховоды»-Волки станут Кланом Нефритового Волка. Хан Кричелл надеялся, что такое политиканство уберёт как минимум одну потенциальную угрозу выживаемости ослабленного Клана Нефритового Волка.



ДЖОАННА ЗВЁЗДНЫЙ КОМАНДИР, ГВАРДИЯ НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Атрибуты

BLD	5	(7+)
REF	4	(8+)
INT	6	(6+)
LRN	4	(8+)
CHA	3	(9+)

Характеристики

Атлетическая	9+
Физическая	8+
Умственная	8+
Социальная	9+

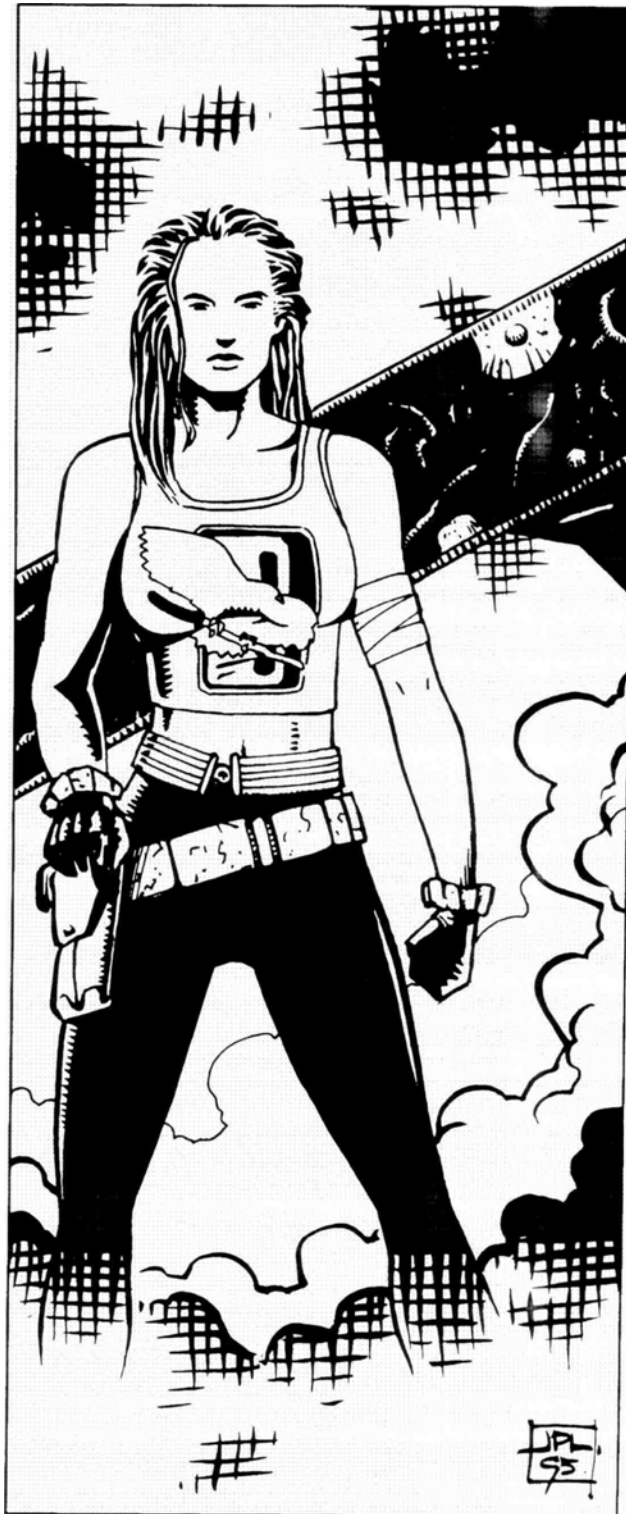
Навыки

Акробатика	4	(5+)
Ножи	5	(4+)
Альпинизм	4	(5+)
Разрушительность	1	(7+)
Стрельба/Мех	6	(2+)
Допрос	4	(5+)
Лидерство	1	(8+)
МедТех	2	(6+)
Переговоры	1	(8+)
Восприятие	2	(6+)
Пилотирование/Мех	5	(3+)
Бег	2	(7+)
Малое оружие	4	(4+)
Выживаемость	3	(5+)
Плавание	3	(6+)
Тактика	4	(4+)
Техника/Мех	2	(6+)
Метательное оружие	3	(5+)
Следопыт	2	(6+)
Подготовленность	6	(3+)
Безоружный бой	5	(4+)

Лимит: 3

Предпочитаемый БэтлМех: *Mad Dog*

Хотя она и является стареющим МехВоином с таким непримечательным званием, Звёздный Командир Джоанна – известная личность среди воинов Нефритового Сокола. Долгое время являясь членом Соколиной Гвардии, Звёздный Командир присоединилась к этому подразделению незадолго до их позорного поражения на Туаткрессе. Один-единственный МехВоин Внутренней Сферы собственноручно уничтожил подразделение Соколов – это поражение ещё долгие годы преследовало Соколиную Гвардию и весь Клан Нефритового Сокола. Джоанна, одна из немногих уцелевших в том бою, была лишена своего звания Звёздный Капитан и вынуждена была пройти два Испытания Отказа, чтобы получить своё нынешнее звание. Однако кажется, что Звёздный Командир искупила позор – свой и Соколиной Гвардии – когда убила легендарного Хана Волков Наташу Керенскую в одиночном бою в ходе недавнего сражения между Нефритовыми Соколами и Волками на Туаткрессе.



МАРИЭЛЛ РАДИК ЗВЁЗДНЫЙ КАПИТАН, КЛАН НЕФРИТОВОГО ВОЛКА

Атрибуты

BLD	4	(8+)
REF	5	(6+)
INT	4	(8+)
LRN	5	(7+)
CHA	4	(8+)

Характеристики

Атлетическая	8+
Физическая	8+
Умственная	9+
Социальная	10+

Навыки

Бюрократизм	2	(8+)
Стрельба/Мех	6	(2+)
Лидерство	2	(8+)
МедТех	2	(7+)
Переговоры	2	(8+)
Восприятие	1	(8+)
Пилотирование/Мех	6	(2+)
Протокол	3	(7+)
Малое оружие	2	(6+)
Стратегия	1	(8+)
Выживаемость	2	(7+)
Плавание	1	(7+)
Тактика	2	(7+)
Техника/Мех	2	(7+)
Безоружный бой	3	(5+)

Лимит: 1

Предпочитаемый БэтлМех: *Fenris*

В ходе Битвы за Токкайдо Мариэлл Радик была Звёздным Командиром и возглавляла Браво Нову 16-го Боевого Кластера, она сумела подбить 7 Мехов КомСтара, прежде чем был повержен её *Fenris*. За её отважные действия она получила полевое повышение звания до Звёздного Капитана и ей было поручено командовать 6-м Штурмовым Кластером. Убеждённый Крестоносец, Мариэлл помогала подготовить смещение Ульрика Керенского и ожидается, что она станет саХаном Клана Нефритового Волка. Она в нетерпении хочет использовать этот пост или любой другой, который она сможет получить, для продвижения Нефритовых Волков на передовые политическую и военную позиции во фракции Крестоносцев.



МАРТА ПРАЙД

САХАН, КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Атрибуты

BLD	4	(8+)
REF	6	(6+)
INT	5	(7+)
LRN	4	(8+)
CHA	5	(7+)

Характеристики

Атлетическая	8+
Физическая	7+
Умственная	9+
Социальная	8+

Навыки

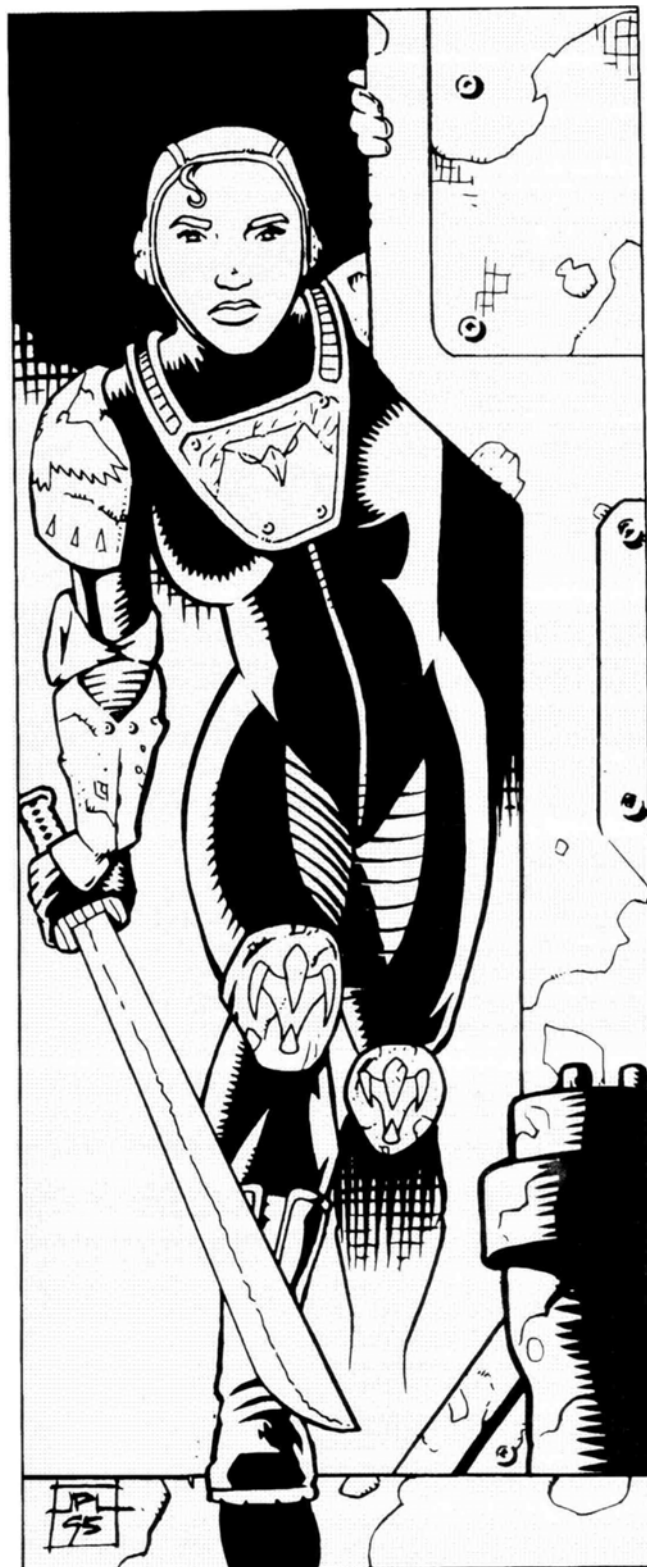
Акробатика	3	(5+)
Ножи	2	(6+)
Стрельба/Мех	6	(1+)
Допрос	3	(5+)
Лидерство	4	(4+)
МедТех	1	(8+)
Переговоры	1	(7+)
Восприятие	2	(7+)
Пилотирование/Мех	5	(2+)
Бег	2	(6+)
Малое оружие	3	(4+)
Стратегия	2	(7+)
Выживаемость	1	(8+)
Плавание	1	(7+)
Тактика	4	(5+)
Техника/Мех	1	(8+)
Подготовленность	2	(6+)
Безоружный бой	4	(4+)

Лимит: 2

Предпочитаемый БэтлМех: *Summoner*

После смерти Вандервана Чисту Элиас Кричелл назначил Звёздного Полковника Марту Прайд новым саХаном. Звёздный Полковник Марта Прайд имеет внушительный список сражений и будет грозным Ханом.

Марта Прайд на протяжении всей своей военной карьеры служила с отличием, а её подразделение под её руководством одержало несколько впечатляющих побед. Подсознательно она продолжает сравнивать свои достижения с достижениями своего легендарного сиблинга – Эйдена Прайда из Соколиной Гвардии, - память о нём с годами всё ещё не стирается. Звёздный Полковник пользуется широким уважением, но она редко заводит дружеские отношения даже с равными ей. В последние годы она несколько разочаровалась в византийской политике Ханов Соколов и верит, что они искусно пренебрегают военными достижениями. Прайд решительно настроена изменить положение вещей, установившееся после Войны Отказа, и восстановить разбитую мощь Клана и его престиж.



ФЕЛАН КЕЛЛ

ХАН, КЛАН ВОЛКА В ИЗГНАНИИ

Атрибуты

BLD	5	(7+)
REF	5	(7+)
INT	6	(6+)
LRN	4	(8+)
CHA	4	(8+)

Характеристики

Атлетическая	8+
Физическая	7+
Умственная	8+
Социальная	8+

Навыки

Акробатика	5	(3+)
Бюрократизм	2	(6+)
Стрельба/Мех	6	(1+)
Лидерство	5	(3+)
МедТех	2	(6+)
Переговоры	3	(5+)
Пилотирование/Мех	6	(1+)
Бег	5	(3+)
Малое оружие	3	(4+)
Стратегия	3	(5+)
Выживаемость	2	(2+)
Плавание	5	(3+)
Тактика	5	(3+)
Техника/Мех	2	(6+)
Техника/Механика	6	(2+)
Безоружный бой	5	(3+)

Лимит: 3

Предпочитаемый БэтлМех: *Wolfhound IIC*

Его захват Кланом Волка на планете Периферии Скала (The Rock) стал коренным переломом и началом новой жизни для Фелана Келла. Поначалу захватившие его отказывались принять то, что этот вольнорождённый может выполнять что-либо ещё, кроме наихудших задач связанного, но его очевидное мастерство, ум и знания в военной области Внутренней Сферы вскоре привлекли к нему внимание Хана Волков Ульрика Керенского, использовавшего молодого Гончего Келла как некоторую часть, необходимую для выдвижения Клана Волка на пост ведущего Клана среди сил Вторжения. Фелан вскоре доказал свою полезность и вернул себе жизнь МехВоина, на этот раз в Кланах, и с огромным мастерством и предусмотрительностью завоевал сокровенное для любого воина — Родовое Имя — и получил командный пост.

Фелан Вард пришёл на пост Хана, когда Ульрик Керенский стал ильХаном Кланов Вторжения. Когда Клан Нефритового Сокола стал выразителем стремлений многих сместить Ульрика Керенского, обвинив его в величайшем преступлении — в преднамеренной подготовке уничтожения генетического наследия Кланов из-за подписания Токкайдского Перемирия, что, следовательно, не позволило бы грядущим поколениям оттачивать

свои воинские умения в сражениях с врагом, — Ульрик разработал план спасения Клана Волка и Внутренней Сферы и одновременного сокрушения самого непримиримо настроенного Клана-Крестоносца. Кульминацией его планов была посылка Хана Фелана, вместе с лучшими и самыми способными Волками-Хранителями, воинами и членами других каст, для защиты дома Гончих Келла — планеты Арк-Ройял. Понимая, что Кланов лишат Фелана за бегство во Внутреннюю Сферу его звания, имени и власти, ильХан Ульрик воспользовался привилегией своего звания и создал Родовое Имя Келл, наградив им Фелана. Затем он получил Хану Фелану Келлу сохранить лучшую часть Клана Волка и продолжать защищать Внутреннюю Сферу от наиболее хищных Кланов-Крестоносцев.



ВЛАД ВАРД

ХАН, КЛАН НЕФРИТОВОГО ВОЛКА

Атрибуты

BLD	5	(7+)
REF	6	(6+)
INT	5	(7+)
LRN	4	(8+)
CHA	3	(9+)

Характеристики

Атлетическая	7+
Физическая	7+
Умственная	9+
Социальная	10+

Навыки

Акробатика	4	(3+)
Ножи	2	(5+)
Бюрократизм	1	(9+)
Стрельба/Мех	6	(1+)
Допрос	4	(6+)
Лидерство	3	(7+)
МедТех	1	(8+)
Переговоры	1	(9+)
Пилотирование/Мех	5	(2+)
Малое оружие	2	(5+)
Стратегия	1	(8+)
Выживаемость	1	(8+)
Плавание	2	(5+)
Тактика	3	(6+)
Техника/Мех	1	(8+)
Безоружный бой	4	(3+)

Лимит: 2

Предпочитаемый БэтлМех: *Timber Wolf*

Исключительный по своим способностям МехВоин, Звёздный Капитан Владимир ещё молодым поддерживал философию Крестоносцев. После Токкайдского Перемирия Влад стал рупором так называемых Волков-«верховодов» - молодых Волков-МехВоинов, симпатизирующих Крестоносцам чуть ли не больше, чем собственному Клану. В ходе 5-и лет нелёгкого, вынужденного мира с 3052 по 3057 года молодые воины-Волки проявляли недовольство лидерами-Хранителями Клана, и Влад видел возможность стяжать славу, которая из-за Перемирия, как он считал, недостижима. Вместе с покойным Хранителем Закона Клана Волка Далком Карнсом и молодым Звёздным Капитаном по имени Мариэлл Радик Влад устроил секретный внутренний заговор против ильХана Ульрика Керенского. Этот заговор обвинял Ульрика в геноциде и предательстве. Однако последовавшее Испытание Отказа вынудило Влада выбирать между преданностью сотоварищам-Крестоносцам из Клана Нефритового Сокола и преданностью своему Клану, и Влад бок о бок встал с Ульриком Керенским против Соколов. Он стал свидетелем бесчестного поступка, вызванного трусостью, и предательства, благодаря

которым Хан Нефритового Сокола Вандерван Чисту убил Ульрика, а затем он убил Хана Чисту в Испытании Обиды. Наградой за его победу стало Родовое Имя Вард, которое он давно уже хотел получить, это Родовое Имя некогда принадлежало Хану Фелану Келлу из Клана Волка в Изгнании.

Как выдающийся воин из числа Волков-«верховодов», которых недавно окрестили Кланом Нефритового Волка, Влад, как ожидается, станет первым Ханом этого Клана. Если он займёт этот пост, он столкнётся с трудной задачей перестройки военной машины Волков и сохранения контроля над системами, захваченными Волками в ходе первого Вторжения во Внутреннюю Сферу. В этом ему поможет и его неистребимая вера в то, что Нефритовые Волки – лучшие из Клана Волка, представители нзыблемых традиций Клана.





A HIGH PRICE TO PAY!



FOR YEARS, THE BITTER RIVALRY BETWEEN THE WARRIORS OF THE WOLF CLAN AND THE JADE FALCONS SIMMERED. THEN IN JUNE OF 3057, GROWING POLITICAL TENSIONS AMONG THE FEARSOME INVADERS ERUPTED IN A BLOODY WAR OF ATTRITION. FROM THE MOUNTAINS OF COLMAR TO THE ICY WASTELANDS OF MORGES, THE ARMIES OF THESE ANCIENT ENEMIES CLASHED IN AN DRAMATIC DUEL TO THE DEATH.

THE FALCON AND THE WOLF IS A BATTLETECH SCENARIO PACK THAT DESCRIBES THE EPIC TRIAL OF REFUSAL BETWEEN THE WOLF AND JADE FALCON CLANS DESCRIBED IN THE BATTLETECH NOVEL BRED FOR WAR. FILLED WITH HISTORICAL NOTES AND PERSONAL ACCOUNTS OF THE TRIAL, GAME SCENARIOS, AND SPECIAL CLAN RULES, THE FALCON AND THE WOLF PROVIDES

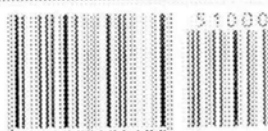


EVERYTHING THE BATTLETECH PLAYER NEEDS TO RECREATE THE BATTLES OF THIS MAJOR INTRACLAN CONFLICT.

BATTLETECH

BATTLETECH® is a Registered Trademark of FASA Corporation.
THE FALCON AND THE WOLF™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1995 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.

FASA
GAMES & SIMULATIONS



9 781555 602635

ISBN# 1-55560-263-0 \$10.00

Годами кипела ожесточённая вражда между воинами Клана Волка и Нефритовыми Соколами. И, наконец, в июне 3057 года растущие политические трения среди внушающих страх захватчиков вылились в кровавую изнурительную войну. От гор Колмара до ледяных пустошей Морджеса – на всём протяжении столкнулись армии этих заклятых врагов в драматической смертельной дуэли.

«Сокол и Волк» – это набор сценариев BattleTech, который повествует об эпическом Испытании Отказа между Кланами Волка и Нефритового Сокола, описанном в новелле BattleTech «Рождённые для Войны». Наполненный историческими заметками и перечнем личного состава Испытания, игровыми сценариями и специальными правилами для Кланов, «Сокол и Волк» предоставляют всё необходимое игрокам вселенной BattleTech, позволяя воссоздать битвы этого главного межкланового конфликта.