

THE BATTLE OF COVENTRY



F959
CROSSING & VISION

THOMAS S. GRESSMAN

BATTLEFIELD 1693

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Как пользоваться этой книгой	3
Специальные правила кампании	3
Честь Клана и тактика на поле боя	3
Вынужденное отступление	4
Огневая поддержка	5
Ближняя воздушная поддержка	5
УЧИМСЯ ЛЕТАТЬ	6
Семена Вторжения	6
Земля испытаний	6
Ковентри	7
Быстрое взросление	7
Важные цели	7
Партизанская война	8
Обещанная помощь	9
Беглец	9
Проба обороны	9
Осада и помощь	10
Расстроенные судьбой	12
Станный союз	12
Witting	12
Игра окончена	13
Последствия	13
КАМПАНИЯ НА КОВЕНТРИ	14
Сценарий 1: Удары Сокола	14
Сценарий 2: Обучение сражением	16
Сценарий 3: Первый огонь	18
Сценарий 4: Ночной удар	21
Сценарий 5: Скрываться и искать	23
Сценарий 6: Предложение и спрос	25
Сценарий 7: Неприятная ссора	27
Сценарий 8: Ужасное зрелище	30
Сценарий 9: Ничейная земля	33
Сценарий 10: Бегство	35
Сценарий 11: Соколиный выводок	39
Сценарий 12: Засада!	41
Сценарий 13: Спасение и преследование	44
Сценарий 14: Волчьи укусы	47
Сценарий 15: И вновь - "Тревога!"	49
Сценарий 16: Удар по Лёгкой Кавалерии	52
Сценарий 17: Грозовое небо	55
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА	57
Гауптман Карадок "Док" Тревена	57
Лейтенант Изабель Мардок	58
Полковник Шелли Брубейкер	59
Хан Марта Прайд	60
Командир Галактики Розендо Хазен	61
Звёздный Полковник Аримас Мальтус	62
COUGAR	63



СОЗДАТЕЛИ

Автор Томас С. Грессман	Плейтестеры <i>Group W</i> Эндрю Бэтке Джеймс В. Мурман мл. Роберт Г. Крэнкер Эрик Манцингер Грегори К. Плэмбек Эдвард К. Витцлиб Брайен Мурман Дэвид Петерсон Дэн Харда Стив Эдмонс <i>Boston's Best Battle Techers</i> (спонсор - Your Move Games) Хью Х. Браун мл. Дэвид Дж. Чернофф Майкл Дифеверс Роберт Р. Догерти Роберт Фихэн Эрик А. Харт Скотт Е. Джонсон Гэрри Шаффер
Разработка проекта Рэндалл Н. Биллс Брайен Нистул	
Редакторы Роб Круз Дайан Пайрон-Джелман Шэрон Тёрнер Мулхивилл	
Разработчик линии BattleTech Брайен Нистул	
Редакционный штат <i>Главный редактор</i> Донна Ипполито <i>Управляющий редактор</i> Шэрон Тёрнер Мулхивилл <i>Ассоциативные редакторы</i> Дайан Пайрон-Джелман Роб Круз	
Производственный штат <i>Главный художник</i> Джим Нельсен <i>Иллюстрация обложки</i> Лэс Доршид <i>Разработка обложки</i> Марк Эрнст <i>Чёрно-белые иллюстрации</i> Джоэл Биск Джефф Лобенштайн Джим Нельсон Майк Нильсен Дж. М. Нильсон <i>Размещение</i> Джон Брайдгрум	Компьютерная генерация иллюстраций Вик Бонилла Том Петерс Стив Теодор
Штат перевода <i>Переводчик</i> Ярослав "Duke" Ненашев <i>Редактор</i> Кирилл "Krok" Вьюжанин	

Специальная благодарность от переводчика:
Всем московским фанатам Вселенной **BattleTech** - благодаря именно вам все поклонники этой игры могут ею наслаждаться.

Информация от переводчика:
На момент перевода я не был знаком с правилами игровых систем **AeroTech/BattleSpace/AeroSpace**, поэтому прошу прощения за возможную неточность перевода; пожалуйста, не предъявляйте ко мне серьёзных претензий - я хоть и переводчик, но это не мой хлеб - просто мне очень нравится эта игра, и я как смог помог всем её поклонникам, переведя эту книгу. Свои пожелания, предложения и просто мнение посылайте на мой почтовый ящик: nyaroslav@mail.ru. Спасибо!

BATTLETECH®, MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. THE BATTLE OF COVENTRY® является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1996 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

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

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

Посетите наш сайт во всемирной паутине: <http://www.FASA.com>

ВВЕДЕНИЕ

От катастрофической Битвы за Токкайдо до сегодняшнего дня никакое другое сражение не вовлекало столь многочисленные силы или не имело такие потенциально далеко идущие последствия, как Кампания на Ковентри.

Для Нефритовых Соколов ставки не могли быть высокими. Несколько ослабленные после Войны Отказа с Кланом Волка, Соколы рассматривали эту кампанию как испытание их чести, как жизненную возможность доказать, что они всё ещё заслуживают быть отдельным Кланом и как доказательство их пригодности вести за собой все Кланов на завоевание Внутренней Сферы.

Ставки были одинаково высоки для Альянса Лиры и других Наследных Государств. Лидеры Внутренней Сферы знали, что вскоре после сообщений о сражениях в ходе марш-броска воинов-Соколов, когда они сметали все войска, брошенные против них, последуют другие вторгшиеся Кланов. Лорды-Наследники должны были остановить вторжение Соколов, иначе другие вторгшиеся Кланов, видя успех Соколов, расценят это как очевидную военную слабость Внутренней Сферы и начнут свои собственные наступательные операции - или даже возобновят полномасштабное Вторжение во Внутреннюю Сферу. Таким образом, для Внутренней Сферы Кампания на Ковентри стала испытанием решительности, военной силы и способности оставить в стороне закоренелую ненависть, чтобы объединиться перед лицом общего врага.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

The Battle of Coventry - набор сценариев для игры в системах BattleTech, BattleSpace и MechWarrior. Просмотрите секцию **Учимся летать** для ознакомления с исторической подоплёкой кампании; в секции **Действующие лица** даются описания и статистика для **MechWarrior** наиболее важных фигур Кампании на Ковентри.

Большинство сценариев в этой книге используют стандартные правила **BattleTech** из **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare (BTC: RoW)**. Некоторые сценарии используют также правила **MechWarrior, Second Edition**. Для игр этих сценариев игрокам потребуются следующие наборы карт: **BattleTech Map Sets 2, 3 и 4**. Игровая статистика для всех Мехов, наземных транспортных средств и аэрокосмических судов, используемая в этих сценариях, взята из следующих руководств: **Revised Technical Readouts 3025, 3050 и 3055; Technical Readouts 3026, 3057 и 3058; BTC: RoW, AeroTech и BattleSpace**. Готовые рекордшеты для Мехов и наземных транспортных средств, используемые в этих сценариях, приводятся в следующих сборниках: **BattleTech Record Sheets 3025, 3026, 3050, 3055 и 3058**. В некоторых сценариях участвуют аэрокосмические истребители (АКИ) и DropShip'ы; эти сценарии могут быть отыграны по правилам **AeroTech** и **BattleSpace/AeroBattle**.

Каждый сценарий The Battle of Coventry воссоздаёт одно из сражений на планете в ходе вторжения Нефритового Сокола. Правила в каждом из сценариев предоставляют игроку всю необходимую для этого случая информацию. Каждый сценарий начинается с перечисления персоналий и краткого исторического описания сражения. Сценарии также включают секции **Игровые установки, Условия победы и Специальные правила**.

Игровые установки предоставляют специфическую информацию, необходимую в этом сценарии, включая инструкции по размещению мапшотов, руководство по размещению специального ландшафта и советы по использованию правил **BattleTech**.

Секции **Атакующий** и **Защищающийся** детально описывают каждую из воюющих сторон. Здесь же даётся информация по развёртыванию и руководящие принципы

для сценария в случае отдельной игры. Предполагается, что все наземные транспортные средства - стандартные модели, если в тексте явно не указано, что они модифицированные или переоборудованные.

Условия победы определяют условия завершения сражения; они меняются от сценария к сценарию. Редко военные действия продолжаются, если одна из сторон уничтожена; в большинстве случаев обе стороны могут требовать победы, если они достигли своих тактических задач. **Условия победы** моделируют такие случаи и предоставляют список специфических целей для одной или обеих сторон.

В конце, в Специальных правилах, приводятся любые другие правила для сценария, не охватываемые **BTC: RoW**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В этой секции рассказывается о новых и редко используемых правилах **BattleTech**, которые позволяют игрокам внести дополнительный колорит и глубину в Кампанию на Ковентри. В секции **Специальные правила** отображены правила, если таковые вообще имеются, для применения в этом сценарии. Для более детальной информации о Чести Клана и тактике смотри добавление **First Strike!** к игре **BattleTech**.

Так как секция **Учимся летать** даёт широкую картину сражений кампании на Ковентри, игроки должны помнить, что большинство сражений, описанных в сценариях, происходили как небольшие, жестокие стычки с минимальными силами. Если в сражении участвуют большие армии, только часть этих сил действительно достигнет цели атаки; большинство же подразделений работают как диверсанты, оттягивающие на себя часть сил противника от основной группы, или служат для дробления противника перед окончательной победой над ним. Хотя большинство сценариев рассказывают об основных сражениях в ходе кампании на Ковентри, игроки могут отыграть множество мелкомасштабных стычек.

ЧЕСТЬ КЛАНА И ТАКТИКА НА ПОЛЕ БОЯ

Жёсткий кодекс чести кланов - единственный наиболее влиятельный фактор в тактике Кланов на поле боя. Этот кодекс чести содержит три тактических соглашения и характеристики, которые отличают МехВоинов Кланов от их оппонентов из Внутренней Сферы: проведение дуэли, отказ МехВоинов Кланов от проведения физических атак в ходе сражения и нежелательность отступления даже в проигранной битве.

Некоторые Кланов стали отказываться от такой тактики после столкновения с силами Внутренней Сферы, которые не придерживались традиций Кланов и, таким образом, не обладали никаким чувством чести. Некоторые подразделения Кланов соблюдают традиционные правила ведения боя до тех пор, пока их противник не предпримет бесчестных поступков, другие же подразделения полностью игнорируют традиции Кланов - "бесчестные" воины-сфероиды не заслуживают благородного поединка.

МехВоины Нефритового Сокола гордились своей долгой приверженностью традициям Кланов, и большинство из них продолжают соблюдать порядок проведения сражения. Чтобы это отобразить, все подразделения Нефритового Сокола соблюдают следующие правила боя Кланов, если не сказано иначе.

Правила дуэли

При использовании правила ритуальной дуэли, или зеллбригена, игроки за Клан должны объявить цели для каждого из своих Мехов. Обычно это звучит так: "Я - МехВоин Сет из Клана Стальной Гадюки. Я пилотирую единственного Summoner'a в Звезде Альфа. Я начинаю зеллбриген и вызываю пилота Marauder'a со знаком отличия 11 на дуэль воинов. Да не вмешается никто в это священное действо!"

В ходе дуэли ни один воин Клана не может атаковать уже сражающиеся Мехи. Если другая вражеская единица вмешается в дуэль, сражающийся воин Клана может атаковать эту единицу, но только если никакой другой Мех Клана уже не вызвал эту единицу. Дуэль завершается, когда один из сражающихся уничтожен, обездвижен или отступил с поля боя.

Обычно воины Нефритового Сокола придерживаются правил дуэли до тех пор, пока их противник делает то же самое. Но если же противник совершает действие, противоречащее правилам дуэли (вмешательство третьей стороны, огонь по уже участвующему в другой дуэли Меху и т.д.), воин Соколов может не соблюдать правила дуэли или какие-либо другие правила чести в отношении нарушителя.

Физические атаки

В отличие от формализованного ритуального поединка, неприятие Кланами физических атак Мехами - неофициальная, широко распространённая практика. Никто из аналитиков до сих пор не смог дать исчерпывающего объяснения подобной практики, хотя некоторые наблюдатели думают, что начало этому нужно искать в ранней истории Кланов, когда делался преднамеренный акцент на стиле сражения на дальних дистанциях.

Чтобы отразить подобную традицию, воин Нефритового Сокола может проводить физическую атаку только если это первым сделал вражеский Мех в ходе фазы физической атаки в ходе боя или в предыдущем ходу.

Отступление

Хотя МехВоины Кланов рассматривают отступление как урон личной чести, большинство из них - особенно воины Нефритового Сокола - отступают, если их Мехи были выведены из строя (и, конечно же, если они победили своих оппонентов). Эти воины рационально относятся к таким отступлениям и рассматривают их как необходимые действия, сохраняющие силу - и, следовательно, честь - своего Клана.

Чтобы это отобразить, воин Нефритового Сокола не отступает до тех пор, пока его оппонент находится на карте и функционален, даже если Мех воина Соколов "выведен из строя" в соответствии с правилами вынужденного отступления (оппонент - любой МехВоин, сражающийся с Нефритовым Соколом по правилам зеллбригена). Игрок за Соколов с выведенным из строя Мехом может отступить только после того, как победит своего оппонента. Оппонент

рассматривается побеждённым, если его Мех уничтожен или вынужденно отступил. В начале любого хода, в котором противник игрока за Клан начинает отступать, потому что его Мех выведен из строя, противник рассматривается побеждённым.

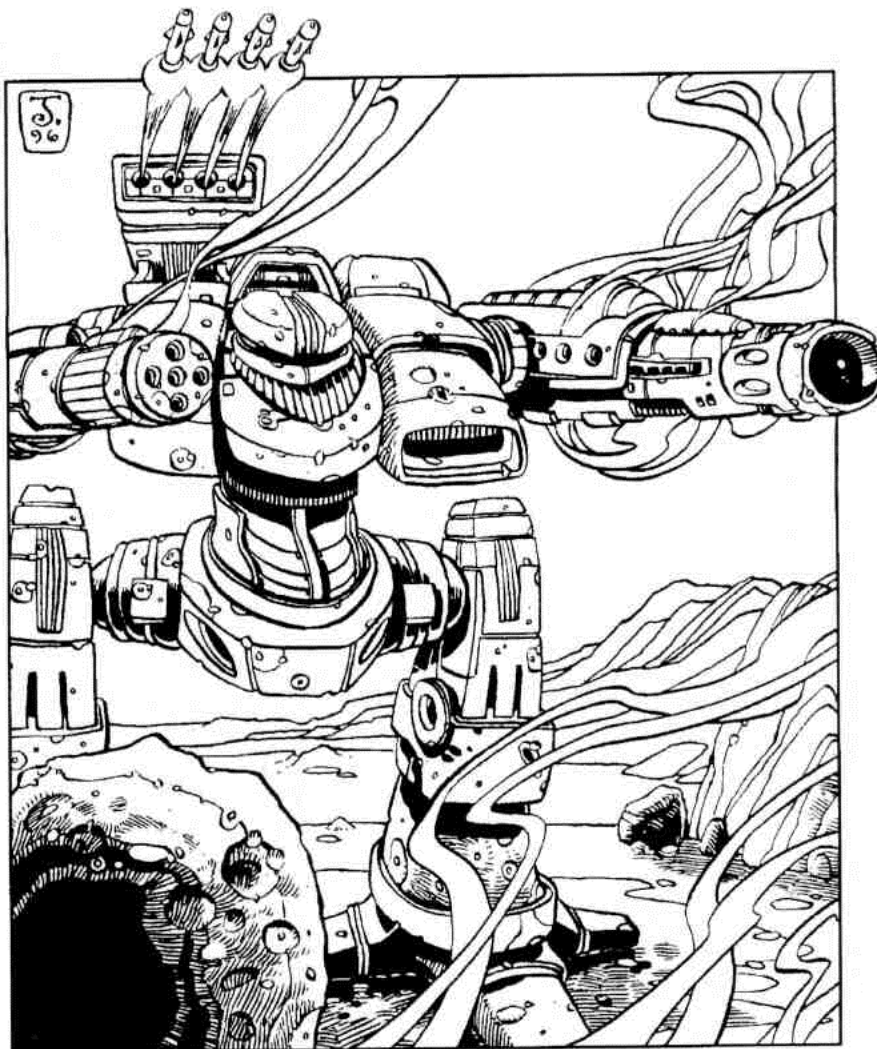
Начав отступление, МехВоин Нефритового Сокола не будет стрелять по любому вражескому Меху, даже если тот будет вести по нему стрельбу, т.к. стрельба по противнику рассматривается как декларация поединка.

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

В круговерти боя Мех может получить такое количество повреждений, которое сделает его бесполезным на поле боя. В этом случае Мех автоматически отступает в попытке самосохранения. Вынужденно отступающий Мех должен двигаться к краю карты, обозначенному в **Специальных правилах** этого сценария, настолько быстро, насколько это возможно. Мех, оборудованный системой MASC, в ходе вынужденного отступления воспользоваться ей не может. Отступающие Мехи не могут проводить физические атаки против противников; но они могут вести огонь по противнику, находящемуся в пределах досягаемости своего оружия в передних арках стрельбы и между собой и своим краем отступления. Отступающие Мехи не могут поворачивать торс.

Выход из строя

Любой Мех, получивший повреждения, выводящие его из строя, должен отступить с карты. Если не сказано иначе в **Специальных правилах** для специфических сценариев, повреждениями, выводящими из строя, признаются следующие:



Мех или ОмниМех рассматривается выведенным из строя, если потерян торс, было 2 критических попадания в двигатель или 1 в гироскоп, всё оружие выведено из строя или пилот получил 4 или больше ранений (Мех, потерявший всё оружие и не способный двигаться, считается "уничтоженным". Пилот уничтоженного Меха может катапультироваться в нормальном режиме).

Танки считаются выведенными из строя, если они потеряли всю броню в одной из локаций. Если танк неподвижен, считается, что команда автоматически покинула транспортное средство, а танк в этом сценарии считается отступившим.

АКИ рассматриваются вышедшими из строя, если было критическое попадание в двигатель или в бензобак или пилот получил 4 ранения.

Кроме того, танки и АКИ также считаются вышедшими из строя, если они потеряли всё оружие. Оборудование, которое непосредственно не может причинить повреждения, например, такие как противоракетная и NARC системы, не рассматриваются как "оружие". Но любое оружие, использующее боеприпасы, при их опустошении рассматривается уничтоженным.

Отряды пехоты рассматриваются вышедшими из строя при потере 21-го или более пехотинцев (16 для прыгающих отрядов).

Точка Элементалов выходит из строя при потере 1/3 или более своего состава.

ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Для определения доступности артиллерийского огня и для определения заградительного артиллерийского огня по указанным целям следуйте правилам артподдержки на с.77-80, **BTC: RoW**, если не сказано иначе.

Пристрелочные залпы

В большинстве случаев перед стрельбой проводится полномасштабный заградительный артиллерийский огонь с использованием "пристрелочных залпов". Эти залпы позволяют провести корректировку стрельбы по целям до полномасштабного заградительного артиллерийского огня. Одиночные пристрелочные залпы при попадании в цель позволяют наблюдателям скорректировать "эффективный огонь" батарей. Следовательно, проходит некоторое время между вызовом артиллерийского заградительного огня и его осуществлением.

Когда в сценарии говорится, что можно использовать пристрелочные залпы, определите их тип огневой поддержки по правилам артподдержки на с.77-80, **BTC: RoW**. Пристрелочные залпы не причиняют повреждений каким-либо юнитам или зданиям в целевом гексе. Наблюдатель может учесть попадание пристрелочных залпов или вызвать полномасштабный заградительный огонь. Это заградительный огонь осуществляется в фазе оружейной атаки вне карты и зависит от расстояния от батареи до целевого гекса.

Случайная артиллерийская поддержка

В некоторых сценариях разрешено использовать случайную артиллерийскую огневую поддержку. В этих случаях игрок вызывает огневую поддержку, бросая 2D6 и консультируясь с таблицей Random Artillery Support. Если не сказано иначе, заградительный огонь представляет собой стандартные залпы (насыщенные по площади). Игрок определяет число доступных залпов, бросая 1D6 и разделив полученный результат на 2 с округлением вверх.

Если в сценарии не указывается какое-либо расстояние и время в полёте артиллерийских снарядов, игрок вызывает артиллерийскую поддержку, бросая 2D6 и консультируясь с таблицей Shell Flight Time для определения времени осуществления заградительного огня.

БЛИЖНЯЯ ВОЗДУШНАЯ ПОДДЕРЖКА

В некоторых сценариях разрешается использовать ближнюю воздушную поддержку. Чтобы определить, какая воздушная поддержка доступна, игрок вызывает удар с воздуха, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей Close Air Support. Обратите внимание, что пикирующие бомбардировщики не могут вести беглый обстрел или проводить ударные атаки. Пикирующие бомбардировщики покидают поле после того, как сбросят свои бомбы.

Разберите сражение и повреждения, полученные в ходе ударов с воздуха, по правилам **BTC: RoW** на с.70-75.

ТАБЛИЦА RANDOM ARTILLERY SUPPORT

Результат 2D6	Доступная артиллерийская поддержка
2-3	Long Tom
4-5	Sniper
6-7	Thumper
8-9	Smoke
10	Arrow IV
11	Arrow IV с захватом цели ¹
12	Arrow IV с минными полями FASCAM ²

¹ Если нет доступных юнитов, оборудованных системой TAG, рассматривайте этот результат как стандартную систему Arrow IV

² Только Клань. Если игрок за Внутреннюю Сферу получает этот результат, берётся стандартная система Arrow IV

ТАБЛИЦА SHELL FLIGHT TIME

Результат 2D6	Расстояние до артиллерии (в мапшитах [*])	Время в полёте (ходы)
2	1	1
3	2	1
4-5	3	2
6-7	4	2
8	5	3
9	6	3
10	7	4
11	8	4
12	9	5

^{*} Если результат превышает максимальное расстояние для выбранного типа артиллерии, считается, что стрельба ведётся с максимального расстояния

ТАБЛИЦА CLOSE AIR SUPPORT

Результат 2D6	Доступная поддержка	Внутренняя Сфера	Клань
2-3	2 ударных атаки	LCF-R16 Lucifer	Jagatai
4-5	2 беглых обстрела	CSR-V12 Corsair	Batu
6	2 беглых обстрела	CHP-W7 Chippewa	Scythia B
7	Пикирующие бомбардировщики с 10-ю HE-бомбами	CSR-V12 Corsair	Turk
8-9	Пикирующие бомбардировщики с 10-ю кластерными бомбами	CSR-V12 Corsair	Turk
10	Пикирующие бомбардировщики с 10-ю зажигательными бомбами	CSR-V12 Corsair	Turk
11	Пикирующие бомбардировщики с 10-ю FASCAM-бомбами	CSR-V12 Corsair	Turk
12	Пикирующие бомбардировщики с 2-я системами Arrow IV с захватом цели [*]	CSR-V12 Corsair	Turk

^{*} Если нет доступных юнитов, оборудованных системой TAG, рассматривайте этот результат как стандартную систему Arrow IV

УЧИМСЯ ЛЕТАТЬ

Токкайдское перемирие резко остановило Вторжение кланов и лишило молодое поколение воинов Клана шанса проявить себя в сражении. Маршбросок Клана Нефритового Сокола под руководством Хана Марты Прайд через Альянс Лиры к планете Ковентри было Аттестацией её неоперившихся воинов и доказательством жизнеспособности Соколов среди других Кланов после разрушительной Войны Отказа.

Нападение Нефритового Сокола также привело к ряду важных событий в Домах Внутренней Сферы. В ответ на вторжение клана Катрина Штайнер-Дэвион (она же Катрина Штайнер) силы обороны в сражении с Соколами на Ковентри. После убедительной победы Клана Нефритового Сокола над Экспедиционными Войсками Ковентри (CEF) Катрина развернула Вспомогательные Войска Ковентри, первоначально сформированные для обороны Таркада. Вспомогательные Войска присоединились к силам, составленным из подразделений Домов и наёмников, которыми командовал принц Виктор Штайнер-Дэвион. Две эти армии вместе успешно контролировали Ковентри. Катрина надеялась воспользоваться преимуществом в этом нападении Клана для дискредитации своего брата; однако успешное противостояние упрочило позицию Виктора как опытного политика и военного правителя, вдохновив его на осуществление своего плана по нападению Внутренней Сферы на домашние миры Кланов.

СЕМЕНА ВТОРЖЕНИЯ

В декабре 3057 года Кланов собрались на планете Wotan для выбора нового ильХана. Так как Клан Нефритового Сокола был инициатором геноцида против бывшего ильХана Ульрика Керенского, что в итоге привело к Испытанию Отказа и смерти Керенского, Соколы надеялись, что следующим ильХаном станет кто-то из них. Хан Вандерван Чисту, веривший, что убил Ульрика в честной борьбе, казался несомненным фаворитом.

Однако события повернулись против Соколов, когда три дня спустя после сражения на Wotan из-под руин разрушенного здания выбрался Влад из Волков и рассказал, что Чисту убил ильХана Керенского предательски и не по-клановски ракетным залпом. Влад вызвал Чисту на Испытание Отказа в попытке отменить Поглощение Соколами Волков; вопреки желанию старшего Хана Соколов, Элиаса Кричелла, Чисту принял вызов. В коротком, безответном бое Влад убил Чисту на Правительственном Холме планеты Wotan - на том же самом месте, где Хан Соколов убил Ульрика Керенского.

Результатом этого Испытания стала отмена сомнительного Поглощения Волков Соколами. В отчаянной попытке обелить запятанную честь Клана, Хан Элиас Кричелл создал Клан, который он назвал Клан Нефритового Волка, сформировав его из Волков, которые были поглощены Кланом Нефритового Сокола. Но Влад стремился сохранить Клан Волка. Он обвинил Кричелла в пособничестве смерти Ульрика и вызвал Хана на второе Испытание Отказа. Умело используя сложную систему ритуалов, испытаний и чести, Влад вынудил Кричелла принять вызов. Он отверг право Хана на выставление вместо себя другого соперника и в сражении легко убил стареющего лидера Соколов. Влад из Волков упразднил название Нефритового Волка и объявил, что формирует новый Клан волка.

Хотя Клан Нефритового сокола пережил смерть своих лидеров, потеря Чисту и Кричелла драматически ослабила Клан, который ещё не успел восстановиться после убийственной Войны Отказа с Волками. Новый Хан Соколов Марта Прайд для сохранения в живых своего расшатанного Клана немедленно начала осуществлять свой план для демонстрации того, что Нефритовые Соколы остаются силой, с которой необходимо считаться.

ЗЕМЛЯ ИСПЫТАНИЙ

30 января 3058 года силы Клана Нефритового Сокола пересекли Альянс Лиры. В ряде лёгких стычек вторгшиеся захватили планеты Engadine, Wilunga, Neerabur и Bucklands. Хотя лиранские защитники имели очень мало шансов перед технологически их превосходившими Нефритовыми Соколами, они выждали захватчиков вести ожесточённые, кровопролитные сражения за каждый мир. Большинство защитников сражались в устаревших Мехах. Некоторые, вроде милиции планеты Bucklands (которая была не многим более общественного клуба для отставных ветеранов), вообще не имели Мехов и прикрепляли тяжёлые пулемёты с листами брони к агророботам. Это не могло оказать большого сопротивления Клану.

Странно, но архонтесса Катрина Штайнер не выступила с широким радиообращением к своим согражданам по поводу этого недавнего возмутительного вторжения в пределы Альянса Лиры. На самом деле же, следуя плану, известному только её ближайшему окружению, архонтесса побывала в Оккупационной Зоне Кланов незадолго до вторжения Соколов. Там она намеревалась встретиться с представителями Клана Дымчатого Ягуара и создать союз Лиры-Ягуаров, направленный для защиты её сепаратного государства против сил Дэвиона и Клана Волка.

Но Катрина так и не добралась до своих возможных союзников. 12 февраля 3058 года её JumpShip -Boadicea -прибыла в точку прыжка около мира Kiamba, контролируемого Дымчатым Ягуаром, это произошло в тот момент, когда штурмовые планетарные силы Клана Волка возвращали свой JumpShip, размещавшийся в этой же самой точке. Силы Клана Волка легко захватили Boadicea и взяли Катрину как связанную Клана Волка. Умело приспособившись к этим непредвиденным обстоятельствам, Катрина добилась аудиенции у Хана Волков, Влада Варда, предложив сформировать военный союз Волков-Лиры против их общих врагов.

А в это время в Альянсе Лиры генерал Нонди Штайнер и мандарин Тормано Ляо, воспользовавшись отсутствием Катрины, пошли на беспрецедентный политический шаг. Чтобы Виктор не узнал об истинном положении дел в Альянсе, они наладили выпуск новостей так, чтобы не освещались события из зоны вторжения Соколов. Ляо и Штайнер опасались, что если архонт принц Виктор узнает о вторжении Соколов, он будет рассматривать эту территорию как территорию Федерального Содружества и предпринял бы военные усилия, направленные на изгнание Соколов из пространства Лиры. Любой его успех ослабил бы позицию Катрины Штайнер в Альянсе и усилил бы Виктора в праве требовать стать правителем этого государства, бывшего когда-то частью Федеративного Содружества.

Действуя быстро, Ляо и Штайнер по тревоге разместили свои подразделения на всём протяжении границы вторжения Соколов и провели открытые переговоры с наёмными подразделениями, желая разместить их в стратегически важных точках обороны. Сделав предварительные расчёты исходя из уже проведённых атак вторгшихся Соколов, мандарин и генерал точно предугадали конечную цель Клана - планета Ковентри.

КОВЕНТРИ

В начале марта Клан Нефритового Сокола доказал истинность предсказания мандарина Ляо. Три JumpShip'a класса Star Lord появились в одной из так называемых пиратских точек Ковентри, от которых отделились DropShip'ы классов Overlord-C и Lion и начали спускаться к планете ещё до выхода из гиперпространства последнего транспорта.

Первый удар в кампании пришёлся на космопорт Port St. William.

DropShip'ы, принадлежавшие 2nd Falcon Jaegers Кластеру на высокой скорости пролетели над главным портом Ковентри и выгрузили из своих отсеков ОмниМехи и Элементалов на ровной площадке к северу от города. Неопытные части Соколов извлекли для себя выгоду, не встретив при высадке сопротивления, - организовав свои силы в эти драгоценные минуты и двинулись к космопорту. Обороняющийся 3-й Батальон из состава 10-х Рейнджеров Скаи, под командованием команданта Гейнриха Оэлера, использовало эти минуты для выдвижения на позиции внутри и вокруг космопорта. Как только показались Соколы, командант Оэлер быстро понял, насколько враг превосходит его по численности; он тщетно вызывал воздушную поддержку, но получил краткий отказ.

Тогда Оэлер переключил частоты и управлял по связи Батареей А из 1-й роты Артиллерийской Поддержки Рейнджеров как обычных стрелков, опираясь на их специализацию. Командант приказал 1-й роте вести оборонный заградительный огонь по наступающим кланерам. 40 секунд спустя первые залпы возвестили о начале Кампании на Ковентри - но они не поразили предназначенные цели. Либо испуганный командант называл неправильные координаты, либо оружием расчётам передали неверное направление, но первые пристрелочные залпы легли ближе, чем в сотне метров, разрываясь на улицах около космопорта. Один 125-мм снаряд пробил крышу хранилища, где находились цистерны с высококачественными химическими веществами. Последовавший взрыв уничтожил здание и выбил окна в соседних строениях. По иронии судьбы, 22 из 38 погибших гражданских - прямой результат этого неудачного "пристрелочного" залпа.

Неспособный увидеть с позиции в центре своего батальона результаты артиллерийского огня, командант Оэлер послал взвод механизированной пехоты под командованием старшего капрала Майкла Досса вперёд своих позиций прямо под огонь артиллерии. Досс установил свой наблюдательный пункт на крыше отеля космопорта и быстро всё урегулировав, запросив эффективную стрельбу без траты драгоценного времени на добавочные пристрелочные залпы. Спустя секунды пять снарядов из Long Tom пронзительно просвистели над Port St. William и взорвались над рядами Клана, осыпая наступающие ОмниМехи бомбами с улучшенными боеприпасами. Бомбы уничтожили 2 лёгких Меха и почти полную Звезду Элементалов. Но это лишь притормозило их наступление.

Досс и его взвод продолжали по радио корректировку, пока Koshi, принадлежащий Тринарию Браво, не обнаружил электронный сигнал наводчика и начал обстрел здания из установок SRM. Несколько пехотинцев были ранены, включая старшего капрала Досса. Командир отряда передал командование своему заместителю, капралу Янису Ври, и приказал им отойти. Досс вместе с радистом, рядовым 1-го класса Сигизмундом Коулом, отстался, корректируя артиллерийский огонь до тех пор, пока его наблюдательный пункт не был уничтожен.

Несмотря на отважные усилия пехоты, Соколы сумели вытеснить защитников с территории космопорта. Командант Оэлер приказал своим войскам отступать с боями для перегруппировки к северо-востоку от города.

БЫСТРОЕ ВЗРОСЛЕНИЕ

Ещё во время штурма Port St. William подразделением 2nd Jaegers вторая армия сил вторжения на Ковентри высадились у другой цели - Военной Академии Ковентри. Захватчики поручили взять эту академию Jade Falcon Eyrie Кластеру. Один пехотинец из Вооружённых Сил Альянса Лиры (LAAF) горько заметил, что сражение походило не на что иное, как на ссору между школьниками во главе с убийцами.

Сражение за академию было энергичным, беспорядочным и кровавым. Ещё до перемещения к новым целям кадеты академии разбили в хлам несколько Мехов Соколов. Со своими противниками неаттестованные воины Соколов сражались в ближнем бою, их превосходство в огневой мощи и способности стрелять с дальних дистанций тут не имело преимуществ. Тем временем опытные воины с обеих сторон, кто обычно работал инструкторами и командирами подразделений, вели смертельное сражение точными залпами оружия длинного диапазона и неумолимыми засадами Меха на Мех.

В итоге тренировки и технология Кланов привели к победе над кадетами академии. Командант Лютер Роорсон приказал кадетскому корпусу прекратить огонь и отступить в заранее назначенное место в 5-и км к востоку от академии, и кадеты оставили горящий колледж Соколам. Большинство зданий, включая административные и научные центры, были сильно повреждены или вообще уничтожены. Анализ этих событий показал, что кадеты сами преднамеренно разрушили научные и административные здания, чтобы уберечь жизненно важную информацию от врага.

Горстка истощённых стажёров, раненных и контуженных, очевидно, неправильно истолковала приказ Роорсона и отступила на запад к Port St. William. Там потрясённые кадеты столкнулись с победоносным 2nd Falcon Jaegers и провели несколько диких, жестоких схваток с ними. Потрёпанные, но не сломленные, кадеты уничтожили подбитый Ryoken и вывели из строя лёгкий Uller, дорого заплатив за этот заключительный аккорд в обороне академии. Шесть Мехов кадетов и 32 пехотинца отступали к Port St. William; выжившие сдались Нефритовым Соколам, 4 Меха были уничтожены и 19 пехотинцев убито, большинство из них - в неудачной атаке против Uller C, оборудованного противопехотными контейнерами. Falcon Jaegers взяли выживших кадетов как связанных.

ВАЖНЫЕ ЦЕЛИ

Третье острие вторжения Нефритового Сокола на Ковентри было направлено на единственно ценный объект на планете: Металлургический завод. Некоторые из наиболее отчаянных, диких и кровавых сражений кампании имели место именно здесь.

Хан Марта Прайд поручила захватить этот завод Звёздному Полковнику Дэвину Бухаллину, командующему Gyrfalcon Eyrie Кластером. Как и в случае с Jade Falcon Eyrie Кластером, штурмовые силы Бухаллина были составлены из новичков, неаттестованных воинов. Для многих из них нападение было их Испытанием Положения. Прайд и Бухаллин планировали развернуть это подразделение вокруг DropShip'a Кластера только вне заводского комплекса, не рискуя необстрелянными новичками в боевой высадке на разбитой, с валунами земле вокруг завода.

Весь состав Аэрокосмических Сил Обороны Ковентри (CADF) был брошен на защиту Металлургического завода. Как только DropShip's Клана заполнили утреннее небо огнём и дымом, АКИ звена Гамма из CADF ринулись на перехват. На первом заходе АКИ устремились на DropShip класса Broadsword. Им навстречу вылетели АКИ Gyrfalcons, и ракеты, огненные разрывы и разрушенные АКИ заполнили дождливое небо над заводом. Отказываясь приземлиться и разгружаться под обстрелом, Звёздный Полковник Бухаллин приказал пилотам DropShip'a приземлиться в другой точке, более чем в 2-х км к западу от завода; это изменение почти на полчаса задержало осуществление намеченного нападения.

А на земле командант Клаудия Пеймэн, полуотставной ветеран войн с Кланами, командовавшая подразделением 2й Donegal March Militia Ковентри, воспользовалась преимуществом небольшой задержки и переместила свои войска на позиции между точкой приземления Клана и Металлургическим заводом. Информированная относительно приближающихся сил Клана одним из выживших пилотов звена Гамма, Пеймэн приказала своим войскам укрепиться на выбранной позиции. Она знала, что её команда милиции, составленная из новобранцев и уволенных ветеранов, пилотировавшие устаревшие модели Мехов образца 3025 года, не шли ни в какое сравнение с ОмниМехами Клана. Пеймэн не могла знать, что большая часть вражеских сил составляли Мехи второго эшелона, которыми командовало небольшое соединение ОмниМехов, пилотируемых Звёздными Командирами.

Как только части Gyrfalcons приблизились к позициям милиции, вернулись АКИ звена Гамма. Несколько беглых обстрелов и точечных ударов вывели из строя два наступавших Меха ещё до того, как они приметили Мехи Пеймэн, звено Гамма могло бы повернуть ход сражения, если бы не возвратились истребители Соколов для полного уничтожения аэрокосмических сил обороны. Когда АКИ захватчиков приблизились на 300 м к передней линии обороны, командант Пеймэн отдала приказ открыть огонь. Несколько Мехов Клана были сметены этим разрушительным дождём, включая Peregrine, который был уничтожен четырьмя попаданиями из PPC.

В ответ на обширный заградительный огонь оборонявшихся, воины Клана забили на маленькие группы и выбрали для себя по отдельному участку обороны милиции. Map O'War А Звёздного Полковника Бухаллина и Banshee-S команданта Пеймэн обменивались выстрелами и физическими нападениями долгих 3 минуты. Дикая стычка была прервана, когда Firestarter милиции, пилотируемый МехВоином Рэндалом Фетско-младшим, атаковал Бухаллина сзади. Распылив на Мех Звёздного Полковника горящий напалм, Фетско настолько перегрел Map O'War, что офицеру Клана пришлось катапультироваться из горящего Меха. В пылу сражения МехВоин-новичок не попытался захватить Бухаллина. Вместо этого он направил пулемёты Firestarter'a на пешего офицера.

У Фетско не было времени порадоваться своему первому убийству, у команданта Пеймэн тоже не было времени для обругивания резервиста за его необдуманную резню беззащитного врага. В этот момент истребитель Клана типа Lucifer обстрелял позиции милиции, уничтожив Firestarter и убив прямым попаданием его пилота. Та же атака разрушила броню кокпита Banshee команданта Пеймэн. Тяжело раненная и потерявшая сознание, Пеймэн медленно умирала в своём упавшем Мехе.

Смерть Бухаллина и Пеймэн символизируют ожесточённую борьбу за очистительный завод. Ещё до генерального сражения произошёл ряд стычек, в которых участвовало по 2 и 4 Меха, где победа доставалась наиболее ожесточённым соперникам. В конце концов победу одержали Gyrfalcons, но победа эта Пиррова; они вынудили милицию отступить, но потеряли более 65% личного состава.

Так как защитники Port St. William, Академии Ковентри и Металлургического осуществили стратегическое

отступление, некоторые командиры Нефритового Сокола пытались догнать и уничтожить выжившие части Внутренней Сферы. Большинство попыток не удалось, но несколько поисково-зачистные партии обнаружили и легко добились растерянного противника, хотя некоторые командиры достаточно долго удерживали силы Клана, пока их войска успеют отойти вглубь Ковентри.

ПАРТИЗАНСКАЯ ВОЙНА

После первой атаки на Ковентри сражения резко сузились. Защитники Внутренней Сферы были настолько потрёпаны, что не смогли бы провести эффективную контратаку, а Нефритовые Соколы пополнением своих частей, понесших существенные потери. Те силы обороняющихся, которые не были задействованы в первые дни сражений, вскоре начали вести партизанскую войну против захватчиков. Одним из наиболее успешных партизанских соединений, оснащённых Мехами, была 2-я рота 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи под командованием гауптмана Карадока Тревены.

Во время прибытия Нефритовых Соколов 1-й Батальон, включая 2-ю роту Тревены, выполнял особое поручение в центре Молекулярной плавки МакКензи, более чем в 100 км от родной базы Рейнджеров в Port St. William. Как только до командного поста батальона дошли сведения, что в оперативном пространстве приземлились Соколы, политически преданный, но некомпетентный командующий 1-го Батальона, командант Хорст Сарц, напился до бесчувствия. Тревена немедленно принял на себя командование батальоном; он увёл своё подразделение из центра Молекулярной плавки в пещеры, шахтные туннели и глубокие каньоны в отрогах Пересечённых Гор Ковентри. Из этого своего убежища Тревена выводил свой батальон на ряд смелых атак против захватчиков. Эти операции типа "стреляй и убегай" вынудили Соколов увеличить количество боевых частей для охоты за неуловимыми налётчиками.

Партизанская кампания 1-го Батальона в итоге завершилась смелой атакой по двум направлениям по базе обеспечения Соколов около Collivette, где стояли гарнизоном части 5-го Боевого Кластера и соединение Мехов второго эшелона того же самого Кластера.

Первый набег Рейнджеров был совершён под руководством лейтенанта Изобель Мардок, в итоге были разбиты небольшое подразделение лёгких Мехов и Элементалов, охранявших склад поставки. Они стремительно захватили несколько груженых грузовиков и скрылись в тоннелях прежде, чем прибыли подкрепления Клана. В это же время Тревена, командуя двумя полными копиями Мехов, увёл в узкий проход и разбил подразделение Мехов второго эшелона Соколов, которых он заманил в ловушку с помощью ложных сообщений датчиков.

После перегруппировки 1-го Батальона, в подземном штабе Мардок сказала Тревене, что воины Клана, кажется, отступили с базы обеспечения. Тревена решил поразмыслить, что бы это значило. Или Нефритовый Сокол решил отказаться от Ковентри, или 5-й Боевой Кластер проводит перегруппировку перед сражением с противником посильнее. Когда Тревена увидел огненные выхлопы дюз DropShip'ов в атмосфере Ковентри, он понял, что его второе предположение оказалось верным. Прибыла долгожданная помощь.

ОБЕЩАННАЯ ПОМОЩЬ

Нефритовым Соколам или осаждённым защитникам было неизвестно, что сражение за обладание планетой приобрело другое направление. Мандарин Ляо, действуя от имени архонтессы Катрин Штайнер, вызвал полки Дельта и Гамма Волчьих Драгун вместе с 1-м полком Лёгкой Кавалерии Эридана в столицу Альянса Лиры Таркад. По плану Ляо, если будет возможно, подразделения наёмников должны были возглавить атаку лиранских войск на Ковентри. Если же Нефритовые Соколы захватили планету и начнут двигаться к Таркаду, наёмники должны будут помочь оборонять столицу.

Перестраховываясь, Ляо для обороны Таркада также нанял Рейнджеров Вако, несмотря на их ненависть к Драгунам. Бывший командир Рейнджеров Вако, Уэйн Вако, поклялся убить любого из Драгун, которых захватит его подразделение, мстя за смерть его сына Джона от руки МехВоина Драгун. Следовательно, антидрагунские настроения были всё ещё сильны среди наёмников. Мандарин Ляо, уверенный в личной преданности к нему Рейнджеров, решил положиться на это подразделение, чувствуя себя в гораздо большей безопасности вдаль от Таркада, если действия потерпят неудачу и архонтесса решит переложить ответственность на него.

После своего внезапного возвращения из тайного путешествия в пространство Кланов, Катрина одобрила планы Ляо, но настояла на том, чтобы Рейнджеры Вако были в составе сил помощи. 10 апреля недавно созданные Экспедиционные Силы Ковентри (CEF) предприняли свои первые усилия по выдворению Нефритовых Соколов с Ковентри.

1-й полк Лёгкой Кавалерии был первым приземлившимся вспомогательным подразделением. Используя ту же пиратскую точку, в которой появились Соколы перед нападением на Ковентри, в системе появились JumpShip'ы Лёгкой Кавалерии - Falkirk и Bosworth, отделили свои DropShip'ы и быстро, как по учебнику, вышли из системы. Скоростные DropShip'ы наёмников класса Overlord и Leopard не встретили никакого сопротивления до тех пор, пока их не заметили истребители обороны Соколов, которые сразу же стали обстреливать медленно снижавшиеся DropShip'ы.

Но АКИ Соколов атаковали слишком поздно. Части 1-го Falcon Striker Кластера вступили в сражение с наёмниками, но отступили около 16:00, когда последний DropShip Лёгкой Кавалерии приземлился в городе Lietnerton.

БЕГСТВО

С течением времени события в зоне высадки Лёгкой Кавалерии сходили на нет. Начали своё приземление Волчьих Драгун. В нехарактерной для неё вызывающей манере полковник Шелли Брубейкер из полка Дельта Волчьих Драгун по радио бросила вызов защищающимся Соколам. Офицер Драгун назвала себя Соколам и объявила о своём намерении напасть и уничтожить космопорт в Port St. William с использованием лишь одного из трёх своих батальонов.

Спустя мгновение Звёздный Полковник Крид Маттлов принял вызов Брубейкер и объявил, что 2 Тринария из 3-го Falcon Regulars Кластера встретятся с подразделением Драгун на равнине к востоку от города. Демонстрируя строгую приверженность типичному поведению кланеров на поле боя, Маттлов позволил DropShip'у Драгун приземлиться нетронутым. Оставив свои 2-й и 3-й Батальоны для охраны зоны высадки, Брубейкер повела 1-й Батальон к космопорту.

Продвигавшиеся Мехи 1-го Батальона легко разобрались с лёгкими и средними ОмниМехами, ожидавшими их у космопорта. А потом буквально протаранили постройку. Почти 15 минут Мехи Драгун беспрепятственно двигались через космопорт, сжигая постройки, уничтожая оборудование и ремонтные доки,

нанося всяческий ущерб. После того, как силы Клана пришли в себя, они прямоё наводкой уничтожили 3-х Мехов Драгун. Завязалось жестокое сражение среди построек. Мехи Соколов и Драгун обменивались ракетными ударами, огнём пушек и лазеров и разрушали друг друга, используя огромные куски бетонной арматуры как чудовищные дубины. Большинство историков согласно с тем, что бойня в космопорте Port St. William'a была наиболее ожесточённым в ходе всей кампании на Ковентри. Наблюдатели отмечают, что Соколы питают давнюю ненависть к Клану Волка и к Драгунам в частности, что и послужило причиной свирепости их нападения.

Менее 20 минут спустя полковник Брубейкер вызвала подкрепление. Это обстоятельство освободило Звёздного Полковника Маттлова от данного им обязательства и он немедленно вызвал подкрепление. В эти минуты оба командира также вызвали воздушную и артиллерийскую поддержки - сражение разрасталось. Вскоре более чем 150 Мехов и примерно столько же бронированной и небронированной пехоты участвовало в этом ужасном, беспощадном сражении за космопорт.

В конце концов Драгуны отступили. Хотя 1-й Батальон понёс серьёзные потери, он выполнил свою задачу - достаточно разрушил космопорт, чтобы Клан не смог им воспользоваться. Также Звёздный Полковник Маттлов заявил о своей победе, т.к. Соколы вынудили Драгун аннулировать свою заявку и отступить.

Рейнджеры Вако и 8-е Бешеные были последними, кто приземлился на Ковентри. Решение командования CEF о том, что Рейнджеры и Бешеные должны обеспечить приземление DropShip'ов, было захватывающей, но опасной посадкой в боевых условиях, т.к. это создавало некоторую напряжённость между командиром Рейнджеров Уэйном Роджерсом и Брубейкер, пока генерал Лёгкой Кавалерии Адриана Уинстон не уладила другие сложные проблемы. Вскоре, в 11:25 10 апреля 3058 года Рейнджеры и Бешеные начали спуск на планету. По ходу тяжёлого спуска и приземления Рейнджеры уничтожили 8 ОмниИстребителей Соколов и 5 Мехов первого эшелона. 8-е Бешеные уничтожили ещё 2 ОмниМеха и огромное число Элементалов.

ПРОБА ОБОРОНЫ

Последовавшие в течение недели после прибытия CEF несколько небольших перестрелок, произошедших между Нефритовыми Соколами и силами Внутренней Сферы, послужили как бы пробой сил противников. CEF получили задание помочь оставшимся Рейнджерам Скаи, кадетам Академии Ковентри и милиции Ковентри выбраться из котла у города Witting.

В серые предутренние часы 15 апреля рядовой Регина Уолфорд из 10-х Рейнджеров Скаи встретила с разведывательным копьём Рейнджеров Вако. В последние дни гауптман Тревена из 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи перемещал своё потрепанное подразделение через оккупированную Соколами территорию, надеясь соединиться с присланным подкреплением. Когда в тусклом, дождливом рассвете вырисовался Jenner Уолдорф, лейтенант Донна де ла Калб из Рейнджеров Вако ошиблась, приняв искалеченную машину за Мех Клана Fire Falcon, относительно новую модель, иногда мелькавшую среди Соколов. К счастью для Рейнджеров Скаи, предупредительный крик помощника командира копия де ла Калб, сержанта Дейла Фрайца, уберёг появлявшихся из пелены дождя Мехи де ла Калб от открытия огня.

С прибытием 1-го Батальона большинство защитников Ковентри было сконцентрировано в городе Lietnerton. После некоторого размышления, командование CEF приняло решение начать атаку по трём направлениям против Соколов в Port St. William. План сражения предусматривал участие Драгун и Лёжкой Кавалерии Эридана, которые должны были атаковать обороняющихся космопорт Нефритовых Соколов. Остатки милиции Ковентри, кадеты Академии и Рейнджеры Скаи должны были завязать бой в западном направлении, прикрывая ряды наёмников от возможной фланговой атаки со стороны более подвижных соединений Клана. Третья часть операции заключалась в нанесении ударов по тылу противника. Для осуществления этой части операции было сформировано соединение, состоящее из Рейнджеров Вако и 8-х Бешеных, которые должны были пройти через дикие, холмистые районы, известные у местных как Долины. Единственное, что нужно было сделать этим войскам, - провести неожиданную атаку в тылу Клана. Незавидную работу провести Рейнджерам через сильно пересечённые холмы поручили Карадоку Тревене и его подразделению. Рейнджеры Вако могли бы спокойно выполнять возложенные на них обязанности, не завязывая бой с захватчиками до начала совместной атаки Драгун и Лёжкой Кавалерии.

Но у Нефритовых Соколов был свой собственный план, неизвестный Внутренней Сфере. Разведка Клана выяснила, что Рейнджеры Вако и 8-е Бешеные, охраняя базу CEF, остались в Lietnerton'e. Звёздный Полковник Аримас Мальтус сильно сомневался в осуществлении такого взаимодействия, хорошо зная об известной вражде между Драгунами и Рейнджерами. Он предположил, что сообщения о присутствии в Lietnerton'e Рейнджеров ошибочны и рассудил, что Рейнджеры прошли через Долины для атаки Соколов в тылу.

Чтобы предотвратить это, командиры Соколов перебросили часть Мехов и Элементалов из каждой из 3-х Галактик для защиты Port St. William и сформировали из них 2 Кластера. Первый, под кодовым названием Гончие, состоял из лёгких ОмниМехов. Тяжёлые и штурмовые Мехи составляли второй Кластер, названный Красным Хвостом. Эти два Кластера расположились в засаде согласно плану, предложенному Мальтусом. Хотя план строго следовал понятиям чести Клана, Хан Прайд признала его тактическую разумность и позволила его провести в жизнь. Но она запретила использовать такую вводящую в заблуждение тактику в любых других будущих сражениях.

Смертоносная эффективность плана Звёздного Полковника Мальтуса стала очевидна ранним утром 21 апреля. После того Драгуны и Лёгая Кавалерия нанесли удар по позициям Нефритового Сокола, Гончие вступили в сражение у Долин с группой Рейнджеров и 8-х Бешеных, растягивая ряды наёмников по травянистому полю между Port St. William и Долинами. Как только последний Мех Рейнджеров появился в поле видимости, ОмниМехи из Красного Хвоста стали проводить заградительный ракетный огонь со своих позиций позади осиновой рощи у поля. Первыми залпами были уничтожены 5 Мехов Рейнджеров, а двигавшиеся Мехи Соколов добивали оставшихся наёмников. Только своевременные действия гауптмана Тревены и 10-х Рейнджеров Скаи, назначенных для разведывательных операций наёмников, вместе с прибывшим полком Дельта Драгун предотвратили полное уничтожение Рейнджеров Вако и 8-х Бешеных. В засаде Соколов погибло 85% Рейнджеров и Бешеных.

ОСАДА И ПОМОЩЬ

Потеря большой группы Рейнджеров Вако, наряду с провалившейся атакой Драгун и Лёжкой Кавалерии, а также успешные действия Соколов против подкрепления милиции Ковентри, заставили командующих CEF отказаться от попыток отвоевать Port St. William и вернуть их войска обратно в Lietnerton. Недостаток оборудования для замены,

боеприпаса, брони и боеспособных войск не позволял CEF сделать что-либо крупное, но они ждали и надеялись, что подкрепление прибудет до захвата города Соколами.

Несколько недель Нефритовые Соколы методично проводили плотные и частные атаки небольшими силами. 8 мая они предприняли широкомасштабную попытку изгнания CEF с Ковентри. Части Jade Falcon Eyrie Кластера, воспользовавшись сильной грозой, осуществили скрытый ночной марш к позициям защитников и возобновили штурм Lietnerton'a, около 06:30 ударив по истощённым милиции Ковентри и Рейнджерам Скаи. Несмотря на массированное нападение Соколов, защитники отказались покинуть свои посты. Командант Джаспер Грир вызвал артиллерию одной из сохранившихся батарей Рейнджеров Thumper, обрушивших на кланеров высоковзрывчатую смесь залпов из ICM и FASCAM. Разрывной заградительный огонь замедил, но не остановил продвижение Соколов. Понимая, что милиция Ковентри сейчас будет уничтожена полностью, генерал Уинстон выслал группу АКИ для поддержки попавших под удар отрядов. В конечном итоге комбинированные удары АКИ и артиллерии вынудили Соколов отступить. Сражение продолжалось около 4-х часов и стоило жизни почти сотням солдат с обеих сторон, линия фронта осталась неизменной.

9 мая Соколы вновь атаковали, ударив по Лёжкой Кавалерии Эридана в южной оконечности города. В этот раз их атаке предшествовал их собственный артиллерийский заградительный огонь. Артиллерийские наводчики Клана продемонстрировали незнание основ проведения заградительного огня и не смогли дать точные координаты и, т.о., скорректировать огонь своей артиллерии. Большинство залпов артиллерии Клана были впустую, перелетев ряды Лёжкой Кавалерии, снаряды разрывались среди нежилых домов и магазинов в предместьях Lietnerton'a.

А вот расчёты Лёжкой Кавалерии не совершали таких ошибок. Сначала они поразили выдвигавшийся Тринарий Альфа 305-го Штурмового Кластера залпом ракет дальнего диапазона. Несколько ОмниМехов были поражены, но Соколы продолжали давление. Спустя мгновение артиллерийские залпы, которые направляла полковник Сандра Барклай, стали ложиться среди атаковавших Соколов. Некоторые артиллерийские батареи Соколов предположили, что штурмующие находятся в опасности и начали обстреливать артиллерийские части Лёжкой Кавалерии. В ответ на это Барклай быстро приказала 1-й роте огневой артиллерийской поддержки перенести огонь на позиции кланеров. Оружейные расчёты лейтенанта Родни Маллиника вскоре взяли в вилку артиллерийские подразделения Соколов. С этого момента опытные артиллерийские расчёты уничтожили три мобильных установки Long Tom, которые Соколы захватили на главной базе 10-х Рейнджеров Скаи, и вынудили отступить оставшиеся подразделения огневой поддержки Соколов.

На замену потерянной артиллерийской поддержки Звёздный Полковник Аримас Мальтус приказал АКИ Звёздного Капитана Дженис Фолкнер из Тринария Эхо обеспечить ближнюю огневую поддержку для своих продвигавшихся Мехов.

LEARNING TO FLY



Фолкнер уже находилась в воздухе и бросила свою Sulla в крутое пике, открыла ураганный огонь из лазеров и PPC, уничтожив Guillotine командира взвода Е. М. Катаниса (невероятно, но у Катаниса было лишь небольшой разрыв плеча хладожилета). Барклай ответила на эту новую угрозу вызовом АКИ Лёгкой Кавалерии. Вскоре завязалось сражение. Пять часов спустя выжившие воины Соколов ковыляли обратно через дымящуюся, разбитую вдребезги землю. И снова Клан, бросивший лучшие силы против CEF, и снова войска Внутренней Сферы выбили их обратно. Как и прежде, обе стороны понесли тяжёлые потери.

РАССТРОЕННЫЕ СУДЬБОЙ

Предупреждая третье нападение Соколов на Драгун в центре позиций CEF, генерал Джудит Ниемайер из милиции Ковентри и генерал Уинстон запланировали наутро 10 мая массированный превентивный воздушный удар по тылам Соколов. Командиры полагали, что основная атака по складам обеспечения позади защитного периметра Соколов прервёт любое новое их наступление на осаждённый город. Первоначально, по плану Волчьи Драгуны начинали штурмовое наступление на земле, как только АКИ вылетят со станции.

Как только последний нагруженный бомбами и ракетами АКИ поднялся в воздух, начался неожиданный штормовой ливень. Несмотря на угрожающую погоду, отчаянные командиры CEF приказали АКИ выполнить возложенное на них задание. И тогда Судьба разыграла свою вторую карту в этот день. Когда первые бомбы разорвались среди кланеров, необнаруженный патруль ОмниИстребителей ринулся на перехват атакующих АКИ Драгун. Предупреждённые о приближении врага, АКИ CEF приняли сражение с Соколами, быстро сбив 2 перехватчика и разогнав остальные. В этот короткий период АКИ CEF схватились со всеми оставшимися противниками, имея лишь наполовину заполненные топливные баки или частично опустошённые магазины. В эти минуты АКИ Нефритовых Соколов, Рейнджеров Скаи и милиции Ковентри заполнили всё небо каруселью стычек, напоминая сражения истребителей Терры 20-го века. Жёсткое сопротивление Нефритовых Соколов вынудило многие АКИ Внутренней Сферы сбросить впустую свой боезапас для увеличения манёвренности и эффективного выполнения возложенных задач. Поэтому командование CEF отменило наземный штурм и осада Lietnerton'a продолжилась.

СТРАННЫЙ СОЮЗ

Поскольку сражение за Ковентри пришло в безвыходное положение, военные руководители Альянса Лиры и Федеративного Содружества предприняли дополнительные меры по нейтрализации угрозы Клана. В ответ на просьбу о помощи против вторгшегося Клана архонтессы Катрин Штайнер, Томас Марик и Сун-Цу Ляо направили Рыцарей Внутренней Сферы и Рейнджеров Харлока на защиту Таркада. Теперь, получив эти подразделения Мехов, Катрина вместе с 12-ми Стражами Лиры и тремя полными полками Волчьих Драгун могла прийти на помощь CEF на Ковентри.

В это же самое время архонтесса потребовала помощи от своего брата, принца Виктора Штайнер-

Дэвиона из Федеративного Содружества. Очевидно, Катрина специально приуменьшала силы Клана на Ковентри в надежде, что Виктор погибнет на этой планете, что даст ей возможность взять бразды правления всем Содружеством в свои руки. Очень кстати Виктор вместе с другими лидерами Внутренней Сферы участвовал в военно-тренировочных играх на Токкайдо по приглашению КомСтара, когда разразилась война на Ковентри. Он и другие правители внимательно следили за сообщениями о ходе сражений; после получения требования Катерины некоторые войска на Токкайдо - 1-е Джениоши, 1-й Уланский Сент-Ива и Галактика Вторжения КомСтара - согласились присоединиться к Тяжёлой Гвардии Дэвиона под командованием Виктора. Вместе с 2-я полками Гончих Келла с Арк-Ройяла состав сил достиг 6-и полных полков Мехов.

WHITTING

Последнее военное столкновение на Ковентри произошло с использованием малочисленных войск в горах около деревни Whitting 30 мая 3058 года.

Это заключительное сражение основывалось на плане гауптмана Тревены, предложившего задействовать небольшие силы Мехов CEF и пехоты, которые должны были пройти по туннелям шахт под Пересечёнными Горами и совершить набег на командный тыл Соколов в Whitting'e (согласно Треване, Соколы не знали расположение всех туннелей). Одновременные атаки по фронту и на фланги основной позиции Соколов отвлекли бы кланеров и это заставило бы их увязнуть в этих местах, давая хороший шанс подразделению CEF. Рейдеры должны будут уничтожить или захватить как можно больше из командного состава Клана и уточнить информацию. Простой, ясный план имел вполне определённые цели, и осторожничавшее командование CEF одобрило его.

При очень малых запасах CEF и без поддержки операция в Whitting была бы, вероятно, последней, что смогли бы сделать защитники Ковентри. Но как только командование CEF обсудило план набега, защитники несколько воодушевились, когда лейтенант Рикардо Копли, бывший квартирмейстер 10-х Рейнджеров Скаи, выделил группу из беженцев для секретного патруля Драгун. По неизвестным причинам, Копли в своё время устроил в одной из пещер тайник, состоящий из боеприпасов, запасных частей, полевых рационов и медикаментов, которым воспользовался батальон Тревены для своих беспокоящих кланеров набегов в первые дни вторжения. Неожиданное пополнение материалами дало измотанным отрядам Внутренней Сферы некоторую надежду.

Воспряв духом, отряд CEF начал атаку на Whitting ранним утром 30 мая. Под общим командованием полковника Брубейкер, вместе с полком Драгун Дельта, остатки войск Тревены с подразделением "спешенных" МехВоинов "тактического действия" и пехотой начали свой путь под Пересечёнными Горами. В назначенное время Брубейкер начала нападение всеми доступными средствами против обороняющихся в Whitting'e кланеров и смогла вытянуть их силы в северном направлении, пока маленький, но очень мобильный отряд Тревены проскользнул в город с юга.

Атака прошла даже лучше, чем планировалось. Большинство гарнизона Нефритового Сокола начало преследование подразделений Брубейкер, уведших их далеко в поле, а для защиты города гарнизона осталась лишь горстка Мехов и Элементалов. Отряды Тревены легко смели эту силу, прорвавшись до городского центра и побывав в штабе Соколов. Менее 40 минут спустя набег завершился. Атакующие собрали обширную информацию о целях Соколов в их набеге на миры Лиры, и захватили ценного пленника - Звёздного Полковника Аримаса Мальтуса, офицера Клана, планировавшего засаду для Рейнджеров Вако.

ИГРА ОКОНЧЕНА

После набег на Whitting, в CEF обсудили возможность продолжения сопротивления несмотря на истощение людей, недостаток техники и слабый шанс на победу. В конечном итоге CEF решили разделить на маленькие партизанские группы, отступить в горы и совершать набеги до прибытия помощи.

Этот вопрос поставили на обсуждение 5 июня, когда прибыл принц Виктор Дэвион с коалицией сил под номинальным командованием Военного Прецента КомСтара Анастасиуса Фохта (члены коалиции справедливо полагали, что статус Фохта как победителя Битвы за Токкайдо поможет определить возможную силу Соколов). По рекомендации воина Клана Волка в Изгнании Рагнара, бывшего принца Республики Расалхаг, Виктор отсрочил заявку своего вызова и предложил сафкон силам Внутренней Сферы, воспользовавшись своим положением заместителя. Связанные традициями, лидеры Соколов имели небольшой выбор, но просьбу уважили. Хан Прайд предоставила право прибывающим DropShip'am войск без дополнительных потерь приземлиться около Lietnerton'a, и два лидера согласились встретиться в Whitting'e для проведения формального вызова. Тогда же, перед расставанием, Хан Прайд объявила о своём намерении оборонять Ковентри всеми имевшимися в её распоряжении силами.

После объявления сил Соколов по традициям Клана, Виктор начал составлять собственную заявку. Он понимал, что силы коалиции и подразделения Соколов на Ковентри должны быть равносильны, и обе стороны стояли перед лицом долгого и кровавого сражения, если коалиция попытается вырвать планету у Соколов. Но если бы силы коалиции просто спасали остаток защитников Ковентри, это было бы расценено как поражение - сокрушительное поражение как для Федеративного Содружества, Внутренней Сферы, так и для него лично, если он сразится с Соколами и проиграет. Катрина собиралась использовать его отступление перед лицом врага как политический инструмент против него. Зарождавшиеся отношения между Федеративным Содружеством и Синдикатом Драконов испарятся, расцветут антидэвионовские настроения из-за возможного союза с Координатором Хохиро Куритой, давнего врага. Капелланский канцлер Сун-Цу Ляо расценил бы отступление как слабость и, вероятно, попытался бы укрепить отношения с генерал-капитаном Томасом Мариком из Лиги Свободных Миров для возврата соседнего Договора Сент-Ив. Даже КомСтар не избежал бы огненного вала. Конкуренты КомСтара, фанатики Слова Блейка, представили бы роль Фохта как неудачную попытку сделать Виктора Верховным Правителем. И даже если силы коалиции победят Соколов, это сражение подкосило бы их силы и поставило бы Внутреннюю Сферу в беззащитное положение перед другими Кланами. Не желая отступать, перед лицом кровавой, затяжной кампании, результат которой ещё неизвестен, Виктор попытался сформировать свою стратегию.

Виктор не мог знать, что, как ни странно, Хан Марта Прайд стояла перед подобной же дилеммой. Вскоре после прибытия сил коалиции Хан Прайд получила сообщение от

Хана Клана Волка Владимира Варда, поздравлявшего Нефритовый Сокол с впечатляющим походом в Альянс Лир и как бы между прочим проинформировал Прайд о том, что он выдвигает подразделения Клана Волка для нанесения удара по удерживаемым Соколами мирам в Оккупационной Зоне Клана. Если Хан Прайд оставит свои войска на Ковентри перед лицом сил Внутренней Сферы, Клан Волка уверенно одолеет малочисленные гарнизоны Соколов в спорных мирах Оккупационной Зоны и захватит их - это ударило бы по престижу Соколов среди других кланов. Если же она выведет Соколов с Ковентри для поддержки обороноспособности угрожаемым планетам, она отдаст Ковентри в руки коалиции без боя - несомненно, это превратило бы, в частности, Прайд - и Клан Нефритового Сокола вообще - в дезгра.

Неуверенность и чувство высокой ответственности ощущалось у обеих сторон в течение последующих нескольких дней, это напряжение достигло своей кульминационной точки, когда Виктор встретился в разорённом войной Whitting'e с Ханом Нефритового Сокола. Тогда Виктор сделал то, что не ожидает ни один Клан от варваров Внутренней Сферы, - он предложил Нефритовым Соколам хегиру, почётное право побеждённому врагу покинуть поле боя со всеми силами и без урона чести. Долгое время Хан Соколов всматривалась в невидимую даль; потом, с высоким достоинством, она приняла его предложение. Это считается концом Кампании на Ковентри..

ПОСЛЕДСТВИЯ

В соответствии с традициями Клана, после принятия Кланом хегиры стороны обменялись заключёнными. Связанные, включая полковника Уэйна Роджерса, были возвращены Кланом, а большее число его наёмников погибло в засаде на Рейнджеров Вако. Гауптману Треване, неподходящий командир для такого же неподходящего 1-го Батальона, получил предложение от Волчьих Драгун. Но он уважительно отклонил его, когда принц Виктор Штайнер-Дэвион предложил ему звание генерал-лейтенанта в Вооружённых Силах Федеративного Содружества и вся его дальнейшая работа была посвящена антиклановским действиям сил коалиции Внутренней Сферы.

Принятие хегиры дало Хану Марте Прайд спасительное для престижа оправдание для подтягивания своих войск в Оккупационную Зону, эффективно предупреждая, т.о., угрозу вторжения Хана Клана Волка Влада Варда во владения Соколов. Это отступление было нехарактерным для такого горячего приверженца идеалам Крестоносцев, что немедленно привело к широкому кругу предположений среди наблюдателей во Внутренней Сфере, Каковы же в действительности были мотивы и намерения Соколов. Но, кажется, ни один из этих слухов не имеет под собой основания. Так что намерения Соколов так и останутся секретом.

На Таркаде же известие о бескровной победе было Катриной Штайнер встречено менее радостно. Виктор жив; следовательно, он вне опасности. Кроме того, его предложение хегиры сделало из него миротворца, роль, которую Катрина примеряла на себя.

Возможно, наиболее важно то, что успех коалиции Внутренней Сферы на Ковентри был демонстрацией того, как старые враги действуют как союзники. Уроки Ковентри позволили Виктору обдумывать новые планы ведения борьбы с Кланами.

СЦЕНАРИЙ 1: УДАРЫ СОКОЛА

"Соколы были разгорячены и высадили полный Тринарий невядалеке от Port St. William. Командант Озлер вызвал воздушную поддержку, но центр ТАС ответил, что придётся подождать, поэтому он воспользовался

поддержкой артиллерийской Батареи В. залпы наводчиков артиллерии превратили буквально в ад склады космопорта, но посланный вперёд взвод механизированной пехоты под командованием капрала быстро скорректировал стрельбу артиллеристов.

Я никогда не забуду этого свиста пролетающих снарядов над головой. Эти звуки напоминали какого-то сумасшедшего животного, воющего от боли, и охотящегося за тем, кто причинил эту боль ему. Пехотный капрал был или очень хорошим, или очень удачливым, т.к. первые залпы заградительного огня легли прямо поверх рядов Соколов. Пара лёгких ОмниМехов исчезли в разрывах, остальные же получили повреждения брони. Я уже говорила, что полная Звезда Элементалов была выкошена снарядами, разорвавшимися прямо на их позициях. Ещё два попадания заградительного огня было наведено по кланерам моим копьём. Второе приземление произошло не более чем в 100 м от моего Меха - я подумала, что это то, что они называют "в опасной близости". После этого сражение превратилось в ближний бой".

- Выдержки из Дела о Ковентри, опубликованные Дэйной Гэлбач, издательство Cavalier, 3058 год

ОБСТАНОВКА

Port St. William, Ковентри

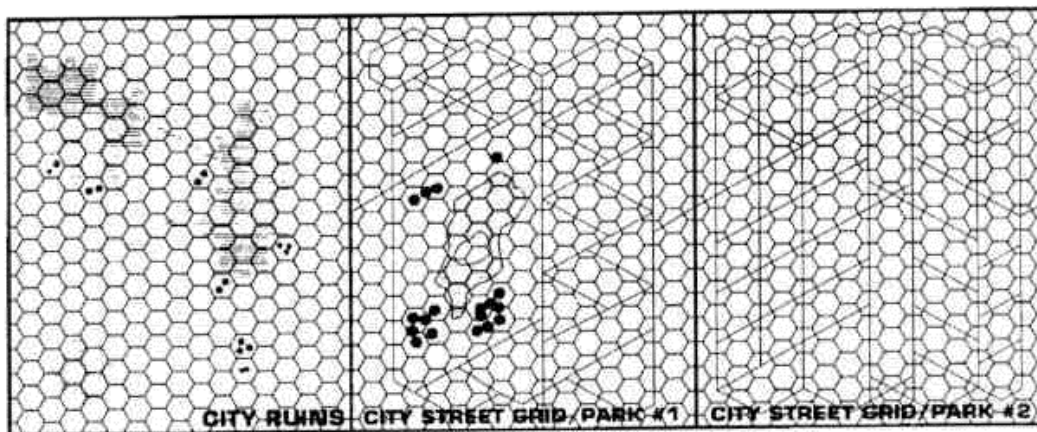
15 марта 3058 года

Время 08:45

Вторжение Нефритового Сокола на Ковентри началось с высадки частей 2-го Falcon Jaegers Кластера в Port St. William. Высадка произошла на ровной местности к северу от города, против них был выставлен 3-й Батальон 10-х Рейнджеров Скаи. Воюющие стороны встретились в городе Port St. William, в 6-и км к северо-западу от главного космопорта Ковентри.

Командир 3-го Батальона, командант Гейнрих Озлер, немедленно понял, что его отряды слишком слабы и вызвал артиллерийскую поддержку. К несчастью, в городе снаряды ложились неточно; большинство из выпущенных залпов оказалось впустую и легко среди гражданских построек.

Несмотря на ожесточённый ближний бой, Мехи Соколов и Рейнджеров повредили лишь несколько зданий в Port St. William. Хотя и плохо направленный, артиллерийский огонь всё-таки уничтожил 2 жилых дома и повредил большой деловой комплекс. К счастью, жители этих домов были эвакуированы ещё до сражения.



ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте карту City Ruins из набора **BattleTech Map Set 2** и обе карты City Street Grid/Park из набора **BattleTech Map Set 4**.

Игрок за Внутреннюю Сферу размещает 18 лёгких, 18 средних, 10 тяжёлых и 2 укреплённых здания на любых гексах, не имеющих дорог, на мапшитах City Street Grid/Park. Ровные площади карты City Ruins представляют собой космопорт Port St. William.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 2-го Falcon Jaegers Кластера.

Charlie Eye 1

Звёздный Капитан Дэнор Рошак (Piloting 3, Gunnery 3), *Loki* МехВоин Бэлл (Piloting 3, Gunnery 3), *Thor* МехВоин Эвелин (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken* МехВоин Конви (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken A* МехВоин Гарбо (Piloting 5, Gunnery 4), *Uller*

Charlie Eye 2

Звёздный Командир Гарет (Piloting 3, Gunnery 4), *Ryoken C* МехВоин Бид (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Hawk B* МехВоин Тирца (Piloting 4, Gunnery 4), *Uller B* МехВоин Элвин (Piloting 4, Gunnery 4), *Dragonfly* МехВоин Нэвил (Piloting 5, Gunnery 4), *Cougar B*

Delta Strider 2

Звёздный Командир Вальхоа,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Рета, 4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Суэйн, 4 Элементала с огнемётами
Командир Точки Мэдлон, 4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Бьёрн, 4 Элементала с пулемётами

Развёртывание

Силы Клана совершают низкоуровневую высадку на мапшитах City Street/Park #2 в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из 1-го отряда 3-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи при поддержке частей городской милиции Port St. William.

Командное копье

Командант Гейнрих Озлер (Piloting 4, Gunnery 3),
WHM-7M Warhammer
Гауптман Карло Пендлишок (Piloting 4, Gunnery 4),
TDR-7M Thunderbolt
Альберт Моско (Piloting 4, Gunnery 3), *GRF-3M Griffin*
Эмми Дигло (Piloting 6, Gunnery 4), *CN9-D Centurion*

Копьё огневой поддержки

Лейтенант Евгений Лонго (пилотирование 4, стрельба 4),
DV-7D Dervish
Джек Кулин (пилотирование 5, стрельба 4).
PXH-3D Phoenix Hawk
Чарльз Грегори (пилотирование 4, стрельба 4),
JR7-K Jenner
Рик Сантос (пилотирование 4, стрельба 4),
COM-5S Commando

Разведывательное копьё

Сержант Шейла Рут (пилотирование 4, стрельба 4),
HER-5S Hermes II
Доминик Нэйв (пилотирование 5, стрельба 4),
WSP-3M Wasp
Дэйна Гэлбач (пилотирование 5, стрельба 4),
WSP-3M Wasp
Джордж Кву (пилотирование 5, стрельба 3), *STG-5M Stinger*

Части городской милиции Port St. William

Сержант Грегор Суини,
1-й Маршевый пехотный взвод с пулемётами
Капрал Тео Фосс,
1-й Маршевый пехотный взвод с ружьями

Развёртывание

Первыми выставляются пехотные отряды милиции. Они могут начинать игру где угодно на мапшитах City Street Grid/Park #1 и могут быть скрытыми. Мехи Рейнджеров входят с южного края мапшита в течение фазы движения хода 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель игрока за Клан - захватить космопорт Port St. William и удерживать его 4 хода подряд.

Для захвата космопорта игрок должен переместить действующие ОмниМехи на ровные площади на карте City Ruins. Для удержания космопорта игрок должен предотвратить любое продвижение вражеских Мехов на оставшиеся ровные площади до завершения хода (если игрок за Клан уничтожит вражеского Меха или оттеснит врага с ровных площадей до полного завершения хода, пространство считается "удержанным" в этом ходу).

Сценарий продолжается до тех пор, пока игрок за Клан не удержит 4 хода подряд космопорт, или пока не начался ход 20-й.

Для определения уровня победы подсчитайте количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
Игрок за Клан захватил космопорт	+35
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	+15
За каждый уничтоженный взвод пехоты милиции	+5
За каждую уничтоженную Точку Элементалов	-10
За каждый уничтоженный Мех Клана	-20
Игрок за Клан не захватил космопорт	-35

ТАБЛИЦА VICTORY	
Всего очков	Итог
101+	Убедительная победа Клана
от 65 до 100	Победа Клана
от 29 до 64	Неубедительная победа Клана
от 28 до -33	Ничья
от -34 до -79	Неубедительная победа В.С.
от -80 до -125	Победа В.С.
-126+	Убедительная победа В.С.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Высадка Клана в боевых условиях

Силы Соколов входят в сценарий в условиях боевой высадки, по стандартным правилам высадки в боевых условиях (см. с.82, **BTC: RoW**). Перед ходом 1 игрок за Клан должен записать номера гексов, где он собирается высаживать каждый юнит (например: Loki Рошака, карта 3, гекс 0514). Обратите внимание, что юниты не могут преднамеренно высаживаться на гексы, содержащие здания. Любой Мех, сброшенный на гекс, содержащий здание, должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать врезания в здание. Если бросок провален, Мех врезается в здание и получает такое повреждение, как если бы он упал с крыши этого здания. Если бросок успешен, Мех безопасно высаживается на здание, хотя здание может и разрушиться, если не выдерживает веса этого Меха (см. с.57, **BTC: RoW**).

Огневая поддержка вне карты

Игрок за В.С. по ходу сценария может вызвать 2 обстрела установками огневой поддержки вне карты. В начале фазы инициативы хода 3, командант Оэлер, гауптман Пендлишок, лейтенант Лонго или сержант Рут могут вызвать огневую поддержку. Для этого требуется бросок 1D6. Если результат 1 или 2, огневая поддержка в этом ходу доступна. Проконсультируйтесь с таблицей Random Artillery Support (с.5) для определения типа доступной артиллерийской поддержки и определите, как скоро будут произведены пристрелочные залпы. Разберите эту стрельбу по правилам на с.77-80, **BTC: RoW**.

Воздушная поддержка

Оба игрока могут по ходу этого сценария использовать по одному авиаудару. Игрок за Клан может затребовать этот удар в ходе фазы инициативы хода 2 или позже. Только Звёздный Капитан Рошак или Звёздные Командиры Гарет или Вальхоа могут затребовать этот удар. Игрок за В.С. может затребовать этот удар в ходе фазы инициативы хода 5 или позже. Только командант Оэлер, гауптман Пендлишок или лейтенант Лонго может затребовать этот удар.

Перечисленные офицеры бросают 1D6. При результате 1 или 2 авиаудар в этом ходу возможен. Авиаудар происходит в том же ходу, в котором он был затребован. Разберите эти авиаудары по правилам на с.70-75, **BTC: RoW**.

Командование, управление и связь

Командование, управление и связь в условиях города сильно осложняются. В ходе фазы инициативы каждого хода оба игрока должны бросить 2D6 для каждого юнита, находящегося на картах City Street Grid/Park. При результате 11 или 12 связь с этим юнитом в данном ходу считается потерянной. Они могут вести огонь только по тем врагам, которые находятся в пределах прямой видимости. Также эти юниты не могут вызывать артиллерийскую или воздушную поддержку. Если этот юнит вызывает какой-либо удар и теряет связь, огневая поддержка проваливается.

Мехи, имеющие в пределах прямой видимости своих командиров копья/Звезды, являются исключением из этого правила. Если этот сценарий используется в игре команда на команду, игроки, находящиеся на картах City Street Grid|Park, не могут связаться с каким-либо членом их команды до тех пор, пока в их пределах прямой видимости нет их командиров копья/Звезды.

СЦЕНАРИЙ 2: ОБУЧЕНИЕ СРАЖЕНИЕМ

"Сестрица,

Мне сказали, что одной-единственной вещи был посвящён целый выпуск новостей, так что я не знаю, что вы слышали о сражении на Ковентри. В любом случае, ч просто хотел бы, чтобы ты знала - я в безопасности.

В действительности я не могу много рассказать об этом сражении - я просто не имею полной картины всего случившегося. Нефритовые Соколы ударили по Ковентри 15 марта в 08:45 утра. Мы были подняты по тревоге примерно за 8 часов до этого, так что у меня было много времени поразмыслить над случившимся. Не скрою - за время ожидания мой желудок буквально переполнился желчью. Это тем более удивительно, если учесть, что язвы размером с дыню у меня нет.

После прибытия всех кланеров они произвели высадку прямо в Port St. William. Как выяснилось позже, они вытурили этих Рейнджеров и заняли космопорт. Другой Кластер высадился прямо на крышу Академии (кланеры Кластером называют батальон. Или это полк они так называют? Я до сих пор точно не знаю).

Мы вступили в бой как только они приземлились. Гауптман Перец поразил Ryoken прежде, чем он коснулся земли, - удивительно, что пара PPC может наделать с приземляющимся Мехом. Кланер не справился с управлением и врезался в административное здание. Я должен сказать тебе, что большинство кадетов первого и второго года обучения многое бы отдали, чтобы поменять свои школьные рекорды на уничтожение Меха. Очень скоро я сцепился с Uller'ом. Этот лёгкий Мех нёс автопушку, ракетные установки и пару лазеров, а вот броня была тонкой, как фольга (моя Cicada была потяжелее на 10 тонн). Довольно красиво он упал на землю и больше уже не поднялся (между прочим, к этому письму прилагается кусок металла. Это фрагмент брони Uller'a).

Но прежде, чем я развернулся, чтобы продолжить сражение, что-то большое, тяжёлое и стремительное попало в мой Мех. Чем бы это ни было, оно раскрошило мою броню на правом торсе и привело к детонации боеприпасов автопушки. Слава Богу, что у меня была CASE, иначе от меня осталось бы немного, а так я лишь немного подкоптил и без того чадное небо. Но это уже не имело значения - попадания в мою Cicada крушили её довольно прилично. Я вылетел из кабины (по пути вниз мои умственные способности почти не пострадали) и остаток битвы провёл в бессознательном состоянии в ногах моего разрушенного Меха.

После сражения кланеры собрали оставшихся в живых кадетов и поместили нас под надзор. Следующие два месяца, день в день, я провёл в клановском лагере для военнопленных".

- Выдержки из письма кадеты Гарри Элчика к сестре, 23 июня 3058 года

ОБСТАНОВКА

Академия Ковентри, Port St. William, Ковентри
15 марта 3058 года
Время 09:00

Вскоре после высадки 2-го Falcon Jaegers в Port St. William части Jade Falcon Eyrie Кластера предприняли при полёте штурм с малой высоты Подготовительной Академии Ковентри.

Кадеты, под командованием своих инструкторов, развязали энергичное сражение с оккупантами. Некоторое время казалось, что необстрелянные, малоопытные воины отбросят Соколов, но войска

Клана не уходили поле боя. В ходе этой операции с переменным успехом некоторые из новобранцев Академии отступили в город, где они были уничтожены или захвачены в плен подразделением Jaegers. После продолжительной, кровавой бойни воины Eyrie Кластера обезвредили оставшихся защитников и захватили Академию.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Используйте стандартный мапшит **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или набор **BattleTech Map Set 2**) и мапшит Scattered Woods из набора **BattleTech Map Set 2**.

Считайте все водные гексы и гексы с пересечённой местностью на стандартной карте **BattleTech** ровными гексами

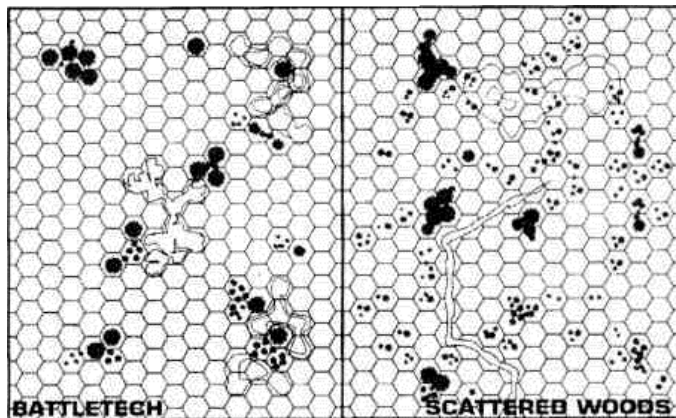
Разместите здания на мапшитах как показано ниже:

Мапшит **BattleTech**

Гекс	Тип здания
0809-0909	HD2
1308	M1
1309	L2
1311	L2
1412	L1
1508	M1
1510	L2
1511	L2
1516	L3

Мапшит Scattered Woods

0115	L3
0117	L3
0310	H1
0316	L3



АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Тринария Bravo Eyrie Кластера.

Bravo Beak 2

Звёздный Командир Келлог Прайд
(Piloting 4, Gunnery 3), *Thor A*

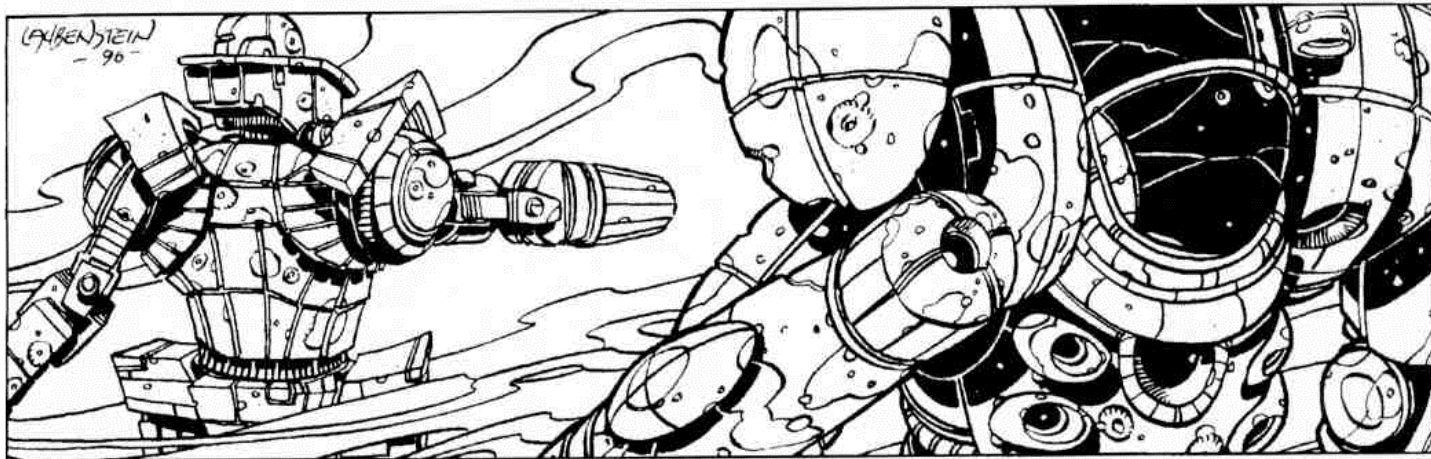
MexВоин Тайлер (Piloting 5, Gunnery 4), *Vulture*

MexВоин Аластэр (Piloting 4, Gunnery 4), *Hellhound*

MexВоин Мэнки (Piloting 5, Gunnery 4), *Griffin IIC*

MexВоин Эктор (Piloting 4, Gunnery 4),

Phoenix Hawk IIC



Части Bravo Beak 3

Звёздный Командир Грир (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller*
МехВоин Ливиа (Piloting 5, Gunnery 4), *Peregrine*

Развёртывание

Атакующий появляется на восточном крае мапшита *Scattered Woods* в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей кадетского корпуса Академии Ковентри.

Alpha Training Lance

Гауптман Луиза Перец (Piloting 4, Gunnery 3),
MAD-5D Marauder
Кадет Ральстон Гиллеспи (Piloting 4, Gunnery 4),
CN9-D Centurion
Кадет Джун Пикола (Piloting 5, Gunnery 4),
BJ-2 Blackjack
Кадет Джаи Басс (Piloting 5, Gunnery 4),
CLN-7V Chameleon

Bravo Training Lance

Сержант Луис Джессуп (Piloting 4, Gunnery 3),
WVR-7D Wolverine
Кадет Гарри Элчик (Piloting 4, Gunnery 4),
CDA-3M Cicada
Кадет Ричард Пайл (Piloting 5, Gunnery 4),
COM-5S Commando
Кадет Джозеф Кэмбер (Piloting 5, Gunnery 4),
LCT-3M Locust

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым. Alpha Lance может выставляться в любых гексах с номерами 06xx по западному краю мапшита *Scattered Woods*. Bravo Lance выходит из ангара Мехов Академии в течение фазы движения хода 1 (см. Развёртывание Bravo Lance в секции **Специальные правила**).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель для обеих сторон одинакова - уничтожить или изгнать противника с мапшита. Это сценарий заканчивается при наступлении хода 20 или когда все юниты одной из сторон были уничтожены или вынужденно отступили.

Обратите внимание, что обе стороны могут объявить победу в этом сценарии. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков для каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

ТАБЛИЦА VICTORY	
Условие	Результат
6+ Мехов Клана уничтожены/отступили	Убедительная победа В.С.
4-5 Мехов Клана уничтожены/отступили	Победа В.С.
2-3 Мехов Клана уничтожены/отступили	Неубедительная победа В.С.
0-1 Мехов Клана уничтожены/отступили	Ничья
0-2 Мехов кадетов уничтожены/отступили	Ничья
3-4 Мехов кадетов уничтожены/отступили	Неубедительная победа Клана
5-6 Мехов кадетов уничтожены/отступили	Победа клана
7+ Мехов кадетов уничтожены/отступили	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Развёртывание Bravo Lance

Укреплённое здание, расположенное на гексах 0809-0909 на мапшите **BattleTech**, представляет собой ангар Мехов Академии. Bravo Training Lance начинает игру, находясь внутри этого здания. В течение фазы движения хода 1 это копьё может начать выход из этого здания. Выход из здания оценивается в 3 МР, и для выхода юнитов используется ходьба. Юниты покидают здание через гекс 0808.

Правила вынужденного отступления

В этом сценарии применимы Правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Соколы отступают через восточный край карты, кадеты отступают через западный край карты.

СЦЕНАРИЙ 3: ПЕРВЫЙ ОГОНЬ

"Одно из наиболее драматических действий Кампании на Ковентри происходило в скалистых холмах вокруг Металлургического завода Ковентри.

Незавидная задача по защите этого важного производства выпала на части Donegal March Militia Ковентри, возможно, одного из слабейших военных подразделений на планете в это время. Это плохо экипированное, предназначенное для сторожевых задач, подразделение состояло из стариков и зелёных резервистов, и они выступили против таких же неопытных воинов из Gyrfalcon Eyrie Кластера, оснащённых ОмниМехами второго эшелона.

Противники встретились около 10:00 утра 15 марта 3058 года. DropShip'ы Eyrie Кластера приземлились примерно в 2-х км от завода, очевидно, не желая подвергать риску неопытных воинов при приземлении на пересечённой местности вокруг завода. Хотя это приземление Кластера уменьшило риск при высадке Мехов, это дало командирам милиции время для вывода своих Мехов старого образца и бронемашин на позиции между зоной приземления Соколов и заводом.

Последовавшее вскоре сражение было диким. Было уничтожено 8 из 12 Мехов милиции, также погибли 6 МехВоинов, включая команданта Клаудия Пеймэн. Было уничтожено 7 бронемашин, плюс 22 пехотинца были убиты или тяжело ранены. Сражение было таким же разрушительным и для Gyrfalcon Eyrie Кластера, который потерял 9 из 15 Мехов. Среди потерь личного состава числится и Звёздный Полковник Дэвин Бухаллин".

- Выдержки из книги "Возрождение Соколов - Кампания на Ковентри" Джеймса Вессона, издательство Tharkad, 3059 год

ОБСТАНОВКА

Взгорье Bradford, Ковентри

15 марта 3058 года

Время 10:10

В этом сражении основной целью Нефритовых Соколов был захват всех основных производственных комплексов Металлургического завода Ковентри. Штурмовать основной заводской комплекс было поручено Звёздному Полковнику Дэвину Бухаллину, превосходно проявившему себя в сражениях с КомГвардией на Токкайдо. Бухаллин командуя необстрелянными воинами Клана, приземлил 2 DropShip'а класса Union-C в 2-х км к западу от завода, решив не подвергать риску своих воинов приземлением в боевых условиях на пересечённой местности.

Командант милиции Клаудия Пеймэн, ветеран войн с Кланами, вывела свои отряды на пересечённое пространство между заводскими корпусами и зоной приземления Клана. Последовавшее сражение на взгорье Bradford в действительности было скорее рядом жестоких и кровавых стычек, нежели цельным сражением, и было одним из наиболее кровавых событий в Кампании на Ковентри.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

В этом сценарии используются игровые системы BattleTech и BattleSpace/AeroBattle или AeroTech.

Разложите мапшиты AeroTech Low Altitude или 1 мапшит BattleSpace. 4 центральных гекса представляют собой 4 мапшита BattleTech:

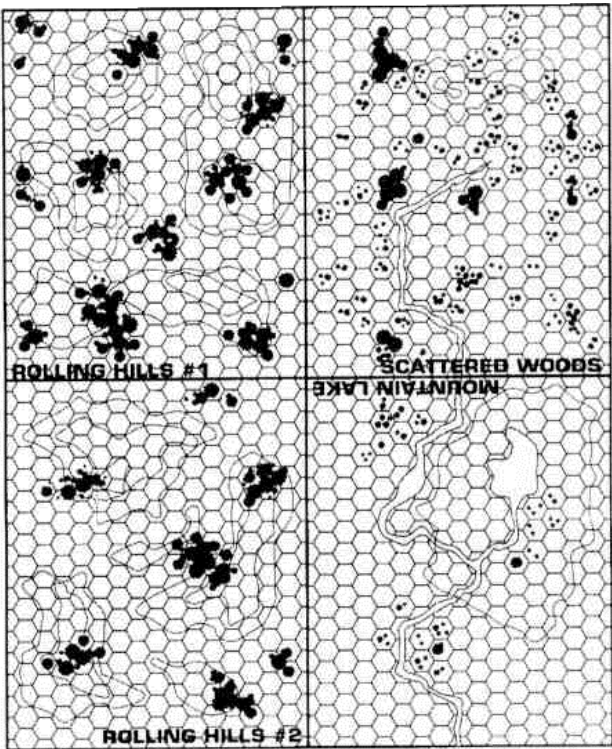
Гекс BattleSpace	Карта BattleTech
1307	Scattered Woods
1408	Mountain/Lake
1208	Rolling Hills #1
1308	Rolling Hills #2

Разложите карты BattleTech как показано. Воспользуйтесь обеими картами Rolling Hills из набора BattleTech Map Set 3 и картами Scattered Woods и Mountain Lake из набора BattleTech Map Set 2.

Считайте все лесные гексы гексами пересечённой местности.

Разместите здания на карте Scattered Woods как указано ниже, они представляют собой Металлургический завод Ковентри.

Гекс	Тип здания
0914	L2
0916	H2
1116-1215	H1
1212	M1
1213	M2



АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Тринария Альфа Eyrie Кластера и из подразделения Charlie Wing 2 Тринария Чарли.

Cluster Command Star

Звёздный Полковник Дэвин Бухаллин (Piloting 3, Gunnery 3), *Man O'War*

МехВоин Врон (Piloting 4, Gunnery 3), *Phoenix Hawk IIC*

МехВоин Седан (Piloting 4, Gunnery 3), *Hellhound*

МехВоин Эдвард (Piloting 4, Gunnery 4), *Griffin IIC*

МехВоин Брайент (Piloting 4, Gunnery 4), *Hunchback IIC*

Alpha Beak 2

Звёздный Командир Зиллон (Piloting 4, Gunnery 3),
Gladiator
МехВоин Фрэйн (Piloting 4, Gunnery 4), *Rifleman IIC*
МехВоин Мартина (Piloting 4, Gunnery 4), *Hellhound*
МехВоин Нестор (Piloting 5, Gunnery 4), *Griffin IIC*
МехВоин Эйлиф (Piloting 5, Gunnery 4),
Phoenix Hawk IIC

Alpha Beak 3

Звёздный Командир Сьюэрс (Piloting 4, Gunnery 3),
Black Hawk D
МехВоин Джеван (Piloting 4, Gunnery 4),
Shadow Hawk IIC
МехВоин Бертран (Piloting 5, Gunnery 4), *Peregrine*
МехВоин Афра (Piloting 5, Gunnery 4), *Peregrine*
МехВоин Пайк (Piloting 5, Gunnery 4), *Baboon*

Части Charlie Wing 2 из Тринария Чарли

Пилот Карвелл (Pilot 4, Gunnery 3), *Vandal*
Пилот Мадхао (Pilot 4, Gunnery 4), *Vandal*
Пилот Паска (Pilot 4, Gunnery 3), *Turk*
Пилот Верта (Pilot 4, Gunnery 4), *Turk*

Развёртывание

Наземные войска Соколов появляются на западном крае карты в течение фазы движения хода 1.

Подразделение Charlie Wing 2 появляются с края левой руки карты **BattleSpace/AeroTech** в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей роты Альфа 22-й Donegal March Militia Ковентри, частей Наземной бронированной роты милиции Ковентри и частей Звена Гамма Аэрокосмических Сил Обороны Ковентри.

Рота Альфа 22-й Donegal March Militia

Command Lance

Командант Клаудиа Пеймэн (Piloting 4, Gunnery 3),
BNC-5S Banshee
Гауптман Эрл Логрэн (Piloting 4, Gunnery 4),
TDR-5S Thunderbolt
Сержант Джон Деспорт (Piloting 4, Gunnery 4),
RFL-3N Rifleman
Рэндал Фетско ст. (Piloting 4, Gunnery 4),
HBK-4G Hunchback

Fire Lance

Лейтенант Якоб Израэль (Piloting 4, Gunnery 4),
ZEU-9S Zeus
Торри Периннио (Piloting 5, Gunnery 4),
SHD-2H Shadow Hawk
Уиллис Брук (Piloting 5, Gunnery 4), *DV-6M Dervish*
Дэвид Стэри (Piloting 5, Gunnery 4), *TBT-5N Trebuchet*

Combat Lance

Лейтенант Т. К. Нонн (Piloting 4, Gunnery 3),
ENF-5D Enforcer
Такаясу Ишикава (Piloting 4, Gunnery 4),
WVR-6R Wolverine
Сами Муниджи (Piloting 5, Gunnery 4),
VND-1R Vindicator
Рэндал Фетско мл. (Piloting 5, Gunnery 4),
FS9-H Firestarter

Рота бронемашин милиции Ковентри

1-й взвод

Сержант Майкл Гриф (Driver 5, Gunnery 4),
тяжёлый танк Manticore
Сержант Джон Куэнси (Driver 5, Gunnery 4),
средний танк Vedette
Сержант Ольга Выжлански (Driver 5, Gunnery 4),
средний танк Vedette
Капрал Р. А. Синго (Driver 5, Gunnery 4),
лёгкий танк Striker

Части 2-го взвода

Сержант Харральдсен Мур (Driver 4, Gunnery 3),
тяжёлый танк Demolisher
Капрал Паула Бриггс (Driver 4, Gunnery 4),
танк Patton
Капрал Лэрри Ланг (Driver 5, Gunnery 4),
лёгкий танк Galleon

Пехотная рота

1-й взвод

Старший сержант Майлс Купер,
моторизованный взвод с пулемётами

3-й взвод

Сержант Вальтер Спана,
моторизованный взвод с установкой SRM

Звено Гамма,

Аэрокосмические Силы Обороны Ковентри

Лейтенант Янис Митло (Pilot 4, Gunnery 3),
CSR-V12 Corsair
Рут Лигонер (Pilot 4, Gunnery 4), *CSR-V12 Corsair*
Стэнли Эппель (Pilot 4, Gunnery 3),
SPR-H5 Sparrowhawk
Эден Демхартер (Pilot 4, Gunnery 4),
SPR-H5 Sparrowhawk

Развёртывание

Наземные силы милиции выставляются первыми по восточному краю на любых гексах с номерами 02xx карты Scattered Woods и на гексах 14xx карты Mountain Lake.

Звено Гамма появляется с края левой руки карты **BattleSpace/AeroTech** в течение фазы движения хода 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Противники должны пытаться уничтожить друг друга. Но командующие Нефритового Сокола используют новичков - не добивайте их. Если Нефритовые Соколы не уничтожат силы Внутренней Сферы и не захватят завод после 20-и ходов, считается, что они отступили.

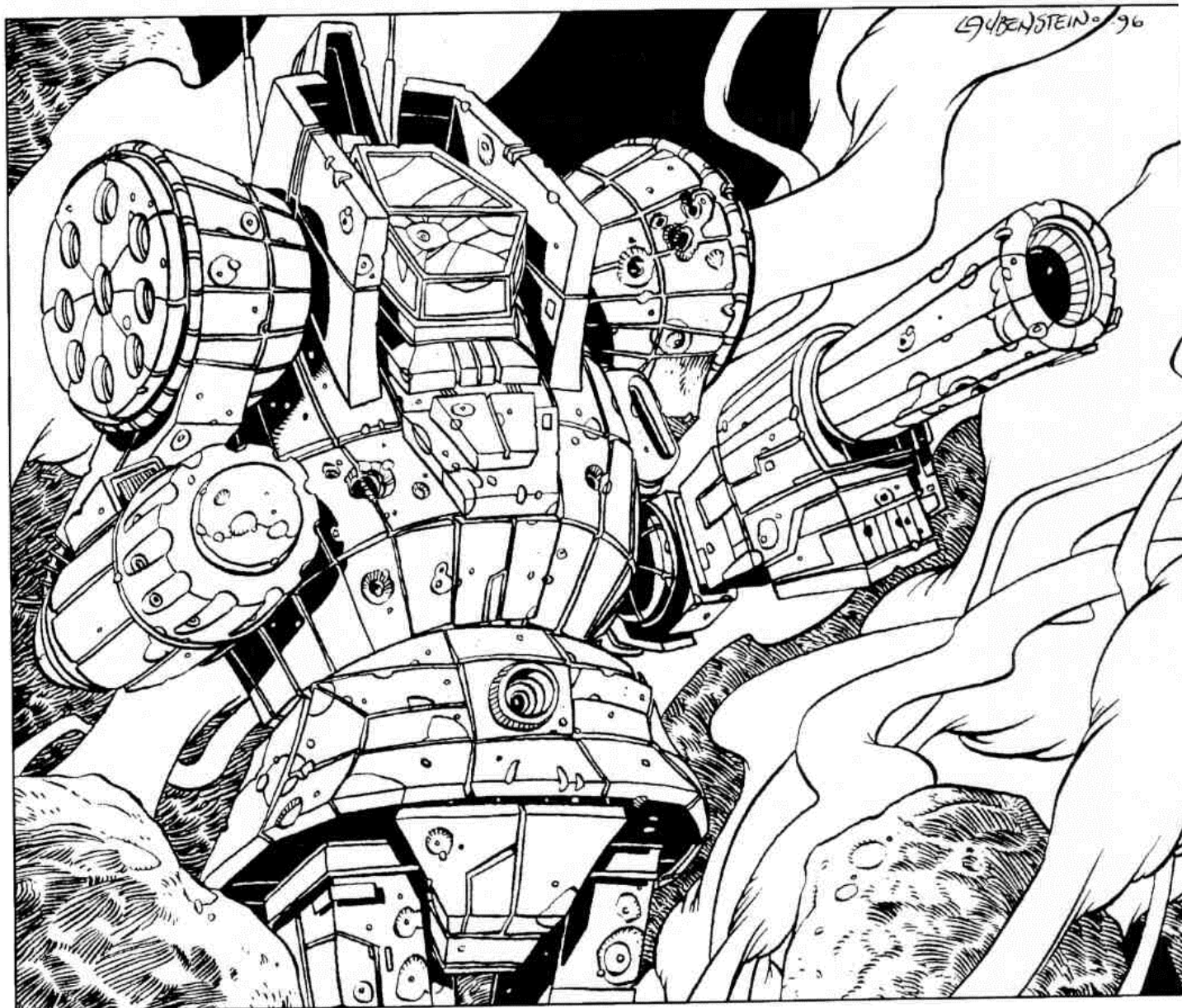
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вынужденное отступление

В этом сценарии применимы Правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Соколы отступают через западный край карты, милиция отступают через восточный край карты.

Авиаудары

АКИ могут выполнять задачи по нанесению наземных ударов. Но перед игрой каждый игрок должен обратить внимание на то, какой из его истребителей (или все) несёт средства наземного нападения и какого типа боеприпасы он несёт (стандартные бомбы, инферно, установки LRM Thunder и т.д.).



Порядок игры

Ниже приводится порядок игры для этого комбинированного сценария:

1. Фаза инициативы
2. Фаза движения **AeroSpace**
3. Фаза движения **BattleTech**
4. Фаза реакции **BattleTech**
5. Выбор пути атаки для АК и КЛА
6. Фаза оружейной атаки
7. Фаза физической атаки
8. Фаза нагрева
9. Конечная фаза

Пересечённая местность

Местность вокруг Металлургического завода очень пересечённая. Всякий раз, когда в такой гекс входит Мех или танк, МехВоин/водитель

должны немедленно бросить навык пилотирования/навыку вождения с дополнительным модификатором +1. Если бросок провален, Мех падает и получает соответствующее количество повреждений. Если юнит - это танк, считается, что он столкнулся с огромным валуном, и танк получает 1 повреждение за каждые 20 тонн.

В этом сценарии стоимость входа в пересечённые гексы - 3 МР.

Сильно пересечённая местность может также являться укрытием для юнитов. К броску попадания в Мех или танк, находящийся в таком гексе, дополнительно прибавьте модификатор +1. К броску попадания во взводы пехоты, находящихся в таких гексах, дополнительно прибавьте модификатор +2.

СЦЕНАРИЙ 4: НОЧНОЙ УДАР

"После сдачи космопорта Ковентри войскам Falcon Jaegers 10-е Рейнджеры Скаи отступили из Port St. William. Неудовлетворённый своей победой над Рейнджерами, Командир Галактики Розендо Хазен приказал Звёздному Капитану Кэтлин Спаунн и Тринарию Bravo из 2-го Falcon Jaegers преследовать отступающие войска Альянса.

Стремясь как можно скорее догнать растворившиеся в сумерках подразделения Внутренней Сферы, Спаунн была несколько небрежна при инструктировании Звёздного Командира Берла и Bravo Eye 3, приказав им догнать колонну Альянса "как можно быстрее". В результате недавно назначенный командир провёл разведку Мехами из Bravo Eye 3 стремительным маршем по следам Рейнджеров.

Неизвестная Хазену и Спаунн командант Энн Сэрч, командир 2-й роты 3-го Батальона Рейнджеров, сумела достаточно крепко сплотить отступающих защитников и организовала засаду, в которую попали бы любые отряды Соколов, которые стали бы их преследовать. С 10-ю Мехами, несколькими лёгкими танками и горсткой пехотинцев Сэрч устроила свою ловушку в 5 км к югу от города.

Когда на дороге появилась идущая со скоростью более 90 км/ч Звезда Берла, состоящая из лёгких ОмниМехов, Сэрч быстро отказалась от своих планов и решила провести неожиданную атаку и встретить кланеров подальше. Первые залпы Jaegers заставили Рейнджеров попятиться назад, но более опытные воины быстро пришли в себя и стали наносить тяжёлые повреждения лёгким машинам Клана. Но сражение сложилось не в пользу сил Альянса, когда на поле боя прибыл Тринарий Bravo. С наступлением вечера Рейнджеры потеряли 2 танка и средний Мех. Оставшиеся в живых, окружённые и искалеченные, были в опасности. И вновь ход битвы изменился.

Свет практически померк, когда сражение, казалось, было уже бесповоротно проиграно. Неопытные воины Соколов растерялись, стали неуверенно перемещаться по полю боя, неверно определяя цели и их местоположение на поле боя. В эту образовавшуюся передышку командант Сэрч вновь смогла сплотить свой дрогнувший отряд и вывести его из затягивавшейся петли. После причинения ещё больших потерь захватчикам, 2-я рота скрылась в сгущавшейся темноте".

- Выдержки из книги "Возрождение Соколов - Кампания на Ковентри" Джеймса Вессона, издательство Tharkad, 3059 год

ОБСТАНОВКА

Округ Bradford, Ковентри

15 марта 3058 года

Время 18:50

Стремясь извлечь преимущество, полученное при отступлении 10-х Рейнджеров Скаи, Командир Галактики Розендо Хазен приказал 2-му Falcon Jaegers усилить атаку. День спустя части этого Кластера настигли 3-й Батальон Рейнджеров в холмах к югу от города. Здесь командант Энн Сэрч организовала арьергард из 2-й роты 3-го Батальона для задержки или уничтожения преследовавших кланеров.

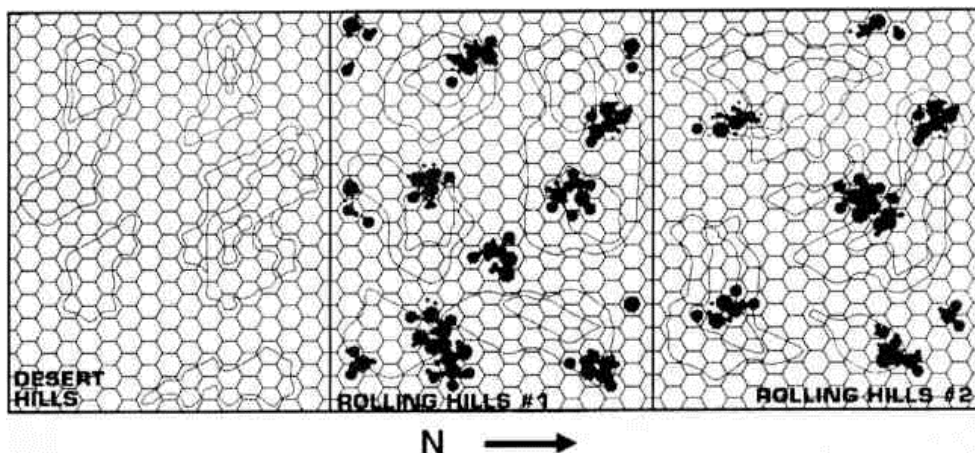
Ведущее подразделение преследовавших кланеров, Bravo Eye 3, вступило в сражение с отрядами Альянса до того, как они смогли закончить свою ловушку для Клана. Превосходя численностью и огневой мощью, силы Внутренней Сферы были способны причинить тяжёлые повреждения растянувшейся сверх всякой меры Звезде Клана ещё до прибытия Тринария.

Сражение проходило с переменным успехом, обе стороны и сами понесли, и причинили значительные повреждения друг другу. В конце концов техническое преимущество Соколам сказалось, и Рейнджеры понесли большие потери. С приходом темноты командант Сэрч приказала Рейнджерам прорываться из окружения и скрыться под покровом ночи.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты как показано. Воспользуйтесь картой Desert Hills из набора **BattleTech Map Set 2** и обеими картами Rolling Hills из набора **BattleTech Map Set 3**.

Считайте все гексы с пересечённой местностью гексами с редким (лёгким) лесом.



АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Тринария Bravo 2-го Falcon Jaegers Кластера.

Bravo Eye 1

Звёздный Капитан Кэтлин Спаунн
(Piloting 3, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Эвадн (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture B*
МехВоин Кеван (Piloting 4, Gunnery 4), *Loki**
МехВоин Эрлин (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken*
МехВоин Райкес (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken C*

Bravo Eye 2

Звёздный Командир Фануэль (Piloting 4, Gunnery 3),
*Dragonfly**
МехВоин Адальберт (Piloting 4, Gunnery 4),
Black Hawk
МехВоин Уэдлэйк (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken*
МехВоин Мона (Piloting 5, Gunnery 4), *Ryoken*
МехВоин Калбрайт (Piloting 5, Gunnery 4), *Ferri**

* См. с.22

Bravo Eye 3

Звёздный Командир Берл (Piloting 4, Gunnery 3),
Cougar

МехВоин Ховард (Piloting 4, Gunnery 4), *Dasher*

МехВоин Дьюр (Piloting 4, Gunnery 4), *Uller**

МехВоин Ловелла (Piloting 5, Gunnery 4), *Uller B**

МехВоин Арик (Piloting 4, Gunnery 4), *Koshi**

* Юниты, оборудованные прожекторами. См. **Специальные правила** для более детальной информации

Развёртывание

Bravo Eye 3 входит с северо-восточного угла карты Rolling Hills #2, между гексами 1101 и 1505. Остальные силы атакующего входят с северного края карты Rolling Hills #2 в течение фазы движения хода 4.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей 2-й роты 3-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи, 3-го бронедивизиона Ковентри и Батальона пехотной поддержки Рейнджеров.

Command Lance

Командант Энн Сэрич (Piloting 4, Gunnery 3),
*GLT-5M Guillotine**

Гауптман Рональд Гэйрзон (Piloting 4, Gunnery 3),
ARC-4M Archer

Деннис Сантмейер (Piloting 4, Gunnery 3),
TDR-7M Thunderbolt

Кристен Кек (Piloting 4, Gunnery 3), *CRD-5M Crusader*

Strike Lance

Лейтенант Роберта Даннсдоттер (Piloting 4, Gunnery 3), *JM6-DD JagerMech*

Тео Мутнански (Piloting 4, Gunnery 3),
*SHD-5M Shadow Hawk**

Стивен Зукко (Piloting 4, Gunnery 3), *DV-7D Dervish*

Т. Уильям Миколо (Piloting 4, Gunnery 3),
TBT-7M Trebuchet

Attack Lance

Винсент Краул (Piloting 4, Gunnery 3),
CN9-D Centurion

Кальвин Джерсон (Piloting 4, Gunnery 3),
ENF-5D Enforcer

Части 3-го бронедивизиона Ковентри

Сержант Райт Касимелевич (Driver 5, Gunnery 4),
*разведывательный ховертанк Pegasus**
(переоборудованная модель 3058 года)

Фрэнсис Оукс (Driver 5, Gunnery 4),
*ракетная платформа Harasser**

Части Батальона пехотной поддержки 10-х Рейнджеров Скаи

Лейтенант Барри Маркс,
1 моторизованный взвод с лазерами

Сержант Харольд МакКарвер,
1 моторизованный взвод с ружьями

* Юниты, оборудованные прожекторами. См. **Специальные правила** для более детальной информации

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым, между столбцами гексов с номерами от 05xx до 13xx на карте Rolling Hills #1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Клан побеждает, если уничтожит как можно больше юнитов В.С.

Игрок за В.С. побеждает, если уничтожит как можно больше юнитов Клана до тех пор, пока не выведет как можно большее количество своих боеспособных Мехов через южный край карты Desert Hills.

Сценарий заканчивается, когда последний юнит В.С. выходит с карты или уничтожается. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков для каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный боеспособный Мех Рейнджеров	+20
За каждый уничтоженный Мех Клана	+15
За каждый выведенный боеспособный ховертанк	+10
За каждый выведенный боеспособный взвод пехоты	+5
За каждый ход, в котором Мехи Рейнджеров ещё на карте, до хода 12	+5
За каждый уничтоженный взвод пехоты	-8
За каждый боеспособный Мех Клана, оставшийся на карте	-10
За каждый уничтоженный ховертанк	-15
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	-25

ТАБЛИЦА VICTORY	
Всего очков	Результат
240+	Убедительная победа В.С.
от 160 до 239	Победа В.С.
от 80 до 159	Неубедительная победа В.С.
от 79 до -123	Ничья
от -124 до -261	Неубедительная победа Клана
от -262 до -399	Победа Клана
-400+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Победные очки

При определении победных очков любой юнит, становящийся "выведенным из строя" по правилам вынужденного отступления (см. секцию **Вынужденное отступление**, с.4), рассматривается как небоеспособный.

Ночной бой

Начиная с хода 1 все юниты подпадают под действие темноты. Поле боя погружается в полную темноту в ходе 5. Для отображения эффектов в отсутствие дневного света примените штраф +1 ко всем броскам попадания, начиная с хода 1. Начиная с хода 5 применяйте штраф +2 ко всем броскам попадания.

В добавок у игрока за Клан с начала хода 5 к броску инициативы применяется модификатор -1. Этот штраф отображает неопытность воинов Клана.

Юниты, помеченные звёздочкой (*) в секциях **Атакующий** и **Защищающийся**, оборудованы прожекторами. Эти юниты могут высвечивать поле боя по стандартным правилам ночного боя (см. с.94, **BTC: RoW**). Прожекторы могут быть включены в любое время по ходу битвы, но имеет никакого эффекта до хода 5. Юниты, использующие прожекторы до хода 5, высвечивают на поле боя самих себя.

СЦЕНАРИЙ 5: СКРЫВАТЬСЯ И ИСКАТЬ

"Когда Док Тревена изложил свой план атаки Нефритовых Соколов, то, если честно, я подумала, что он сошёл с ума. Нет-нет, не то - я знала, что он сошёл с ума. Хуже всего то, что я знала, что Я сошла с ума по его опрометчивой схеме.

Мы стали перемещаться по пещерам и туннелям пористых Пересечённых Гор - это единственная возможность, когда Соколы не могут засечь нас сенсорами и попытаться завлечь в ловушку. Все работали попарно. Это пример того, как блестяще придумал Тревена заманить Соколов в их же ловушку.

Энди Бик перепрограммировал радиоперехватчики так, что они не реагировали на наши тяжёлые Мехи, и Соколам казалось, что мы обладаем лишь лёгкими разведывательными Мехами. Какой-то мальчишка преподнёс им сюрприз."

- Из журнала гауптмана Шэрон Дорн, 1-я рота 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи

ОБСТАНОВКА

Пересечённые Горы, Ковентри

5 апреля 3058 года

Время 15:00

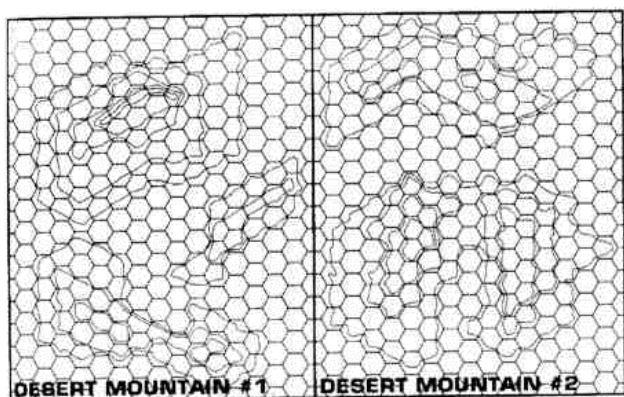
Когда Нефритовые Соколы высадились на Ковентри, большая часть 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи проводила манёвры в гористой местности на востоке Пересечённых Гор. Когда Соколы высадились в Port St. William, это подразделение подтянулось к центру Молекулярной плавки МакКензи, где обычно находился штаб 2-го Батальона.

Понимая, что его вышестоящий офицер, командант Хорст Сарц, безнадёжный алкоголик, гауптман Карадок Тревена принял на себя командование батальоном и оставил политически важный, но стратегически незначимый центр, укрывшись в разветвлённых туннелях и пещерах Пересечённых Гор. Отсюда и появлялся периодически 1-й Батальон для разведки расположения Соколов или набегов на склады.

Впервые с момента высадки на Ковентри Соколы оказались в положении защищающихся.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите мапшиты как показано. Воспользуйтесь обеими картами Desert Mountain из набора **BattleTech Map Set 3** и считайте все гексы с пересечённой местностью гексами с лёгким лесом.



АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи

Command Lance (усиленное)

Гауптман Карадок Тревена (Piloting 3, Gunnery 3),
PTR-4D Penetrator

Гауптман Шэрон Дорн (Piloting 4, Gunnery 3),
ARC-4M Archer

Бобби Спенглер (Piloting 5, Gunnery 4),
RFL-5M Rifleman

Сэмми Бресфорд (Piloting 5, Gunnery 4),
OSR-2D Ostroc

Хоран Эллис (Piloting 5, Gunnery 4),
VND-3L Vindicator

Close Assault Lance

Гауптман Тони Уэллс (Piloting 4, Gunnery 4),
CN9-D Centurion

Сержант Бренда Пасек (Piloting 4, Gunnery 4),
PXH-3M Phoenix Hawk

Кевин Смит (Piloting 5, Gunnery 4), *OTL-5M Ostsol*
Теодор Белл (Piloting 5, Gunnery 4), *ENF-5D Enforcer*

Развёртывание

Атакующий выставляется первым и может провести развёртывание по правилам скрытых юнитов (с.89, **BTC: RoW**) в любом месте между столбцами гексов с номерами 08xx карты Desert Mountain #1 и 05xx карты Desert Mountain #2.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Тринария Альфа 5-го Боевого Кластера.

Alpha Eye

Звёздный Командир Валерия (Piloting 3, Gunnery 3),
Goshawk

МехВоин Лейард (Piloting 4, Gunnery 3), *Vixen*
МехВоин Герхарт (Piloting 4, Gunnery 3), *Vixen*
МехВоин Маркус (Piloting 4, Gunnery 3), *Peregrine*
МехВоин Григгс (Piloting 4, Gunnery 4), *Peregrine*

Alpha Beak 1

Звёздный Капитан Тина Хазен (Piloting 3, Gunnery 3),
Thor

МехВоин Алмас (Piloting 4, Gunnery 3),
Phoenix Hawk IIC

МехВоин Слания (Piloting 4, Gunnery 3), *Hellhound*
МехВоин Ансон (Piloting 4, Gunnery 3), *Hellhound*
МехВоин Густав (Piloting 4, Gunnery 3), *Baboon*

Развёртывание

Alpha Eye появляется с восточного края карты в течение фазы движения хода 1. Alpha Beak 1 появляется с восточного края карты в течение фазы движения хода 5.

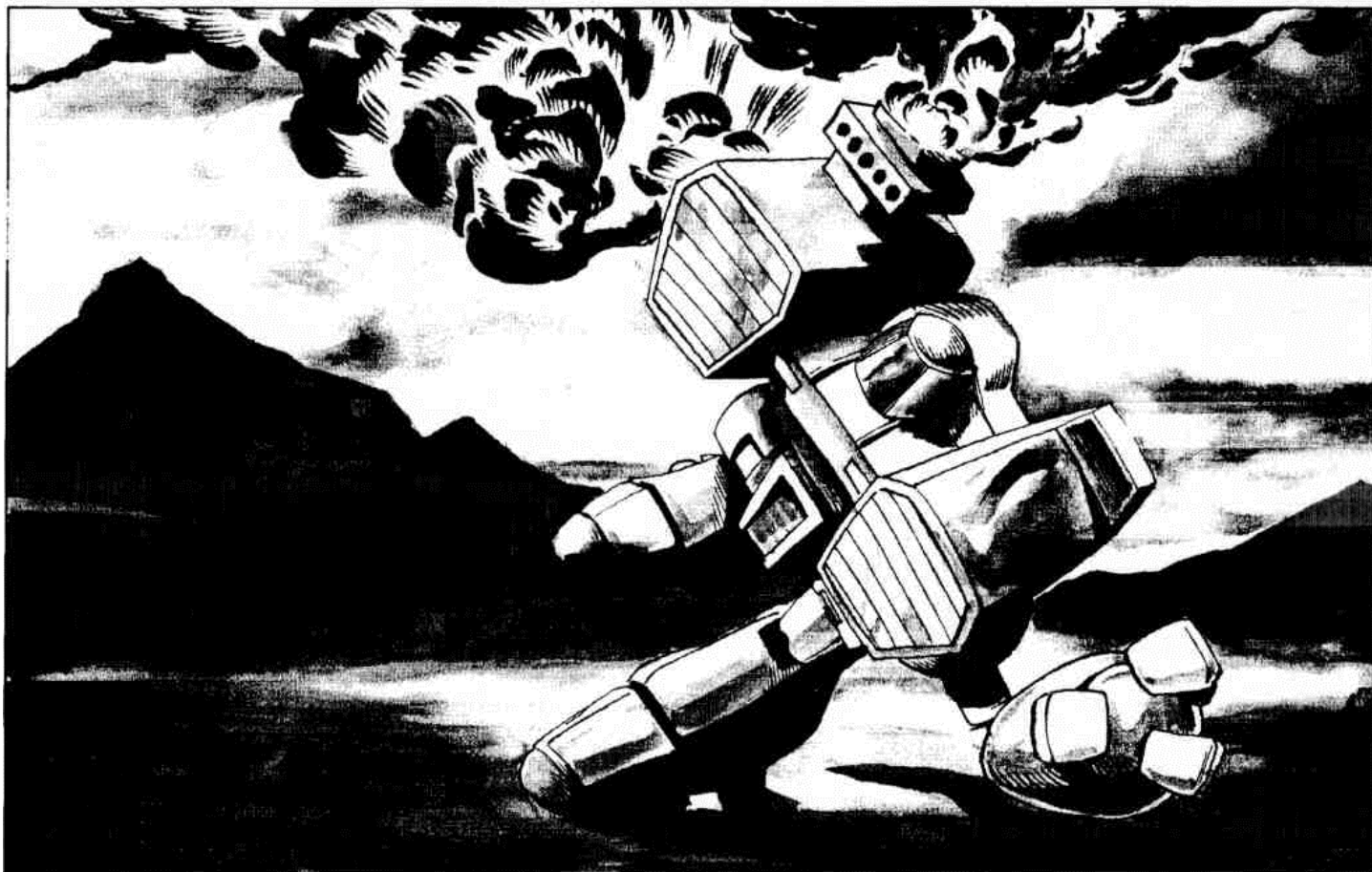
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий побеждает, если уничтожит все Мехи Соколов или вынудит их отступить.

Защищающийся побеждает, если уничтожит как можно больше Мехов Рейнджеров и выведет свои собственные Мехи на западном крае карты (выведенные Мехи должны быть боеспособными).

Сценарий заканчивается, когда соблюдается одно из следующих условий: один игрок уничтожает все Мехи другого игрока; защищающийся выводит все свои Мехи на восточном крае карты; прошло более 20 ходов. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

HIDE AND SEEK



Действие	Очки
За каждый уничтоженный Мех Клана	+15
За каждый вынужденно отступивший Мех Клана	+10
За каждый боеспособный Мех Клана, вышедший с восточного края карты	-10
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	-20

ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
120+	Убедительная победа Рейнджеров
от 70 до 119	Победа Рейнджеров
от 16 до 69	Неубедительная победа Рейнджеров
от 15 до -19	Ничья
от -20 до -79	Неубедительная победа Клана
от -80 до -139	Победа Клана
140+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вынужденное отступление

В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Соколы отступают через западный край карты, милиция - через восточный.

Победные очки

При подсчёте очков любой юнит, рассматривающийся "выведенным из строя" по правилам вынужденного отступления, считается небоеспособным.

Подкрепления

Alpha Beak 1 появляется как подкрепление для Alpha Eye в ходе 5. Если боа игрока согласны, они могут время прихода Alpha Beak 1 путём броска кубиков. В этом случае игрок за Клан бросает 1D6 в течение фазы инициативы хода 3. Результат 1 говорит о том, что Alpha Beak 1 появляется в этом ходу. В случае необходимости игрок за Клан может последовательно повторять бросок в течение фазы инициативы каждого следующего хода; всякий раз необходимое число увеличивайте на 1.

Склад боеприпасов

В течение этого сражения у Рейнджеров ощущался недостаток боеприпасов. Чтобы это отобразить, игрок за В.С. при заполнении рекордшита Мехов должен бросить 2D6 для каждого из типов боеприпасов каждого Меха. Потом вычитите результат броска из обычного числа залпов данного оружия - полученное число и будет количеством доступных залпов данного оружия данного Меха в этом сценарии.

Например, если игрок получил результаты 9 и 8 для автопушки LB 10-X (обычно 20 залпов) и для установки LRM 10 (обычно 24 залпа), то теперь для автопушки LB 10-X имеется 11 залпов, а для LRM 10 - 16 залпов.

СЦЕНАРИЙ 6: ПРЕДЛОЖЕНИЕ И СПРОС

"Одна из самых больших трудностей, стоящих перед командиром партизанского соединения, - поддерживать на должном уровне запасы без какой-либо тыловой поддержки, доступной любому регулярному военному подразделению. Кажется, что каждое действие истощит запасы, в то время как у врага как будто неиссякаемый источник снабжения оружием, боеприпасами и продовольствием. Несомненно, гауптман Карадок Тревена испытывал это неприятное чувство.

В ходе операций типа "стреляй и беги", которые проводил Тревена против Нефритового Сокола, многие из его Мехов получили повреждения и израсходовали много боеприпасов. Для поправки своего положения Тревена атаковал в двух направлениях базу Соколов, расположенную недалеко от Пересечённых Гор. Пока Тревена осуществлял отвлекающую атаку тяжёлыми Мехами против небольшой группы Соколов, лейтенант Изобель Мардок провела свои лёгкие, быстрые Мехи на базу 5-го Кластера коло города Colivette.

План Тревены сработал даже лучше, чем он ожидал. Неповоротливые Мехи Соколов второго эшелона вышли для атаки диверсантов, оставив лишь немного лёгких Мехов и две Звёзды Элементалов для обороны базы. Мардок и её рейдеры сровняли с землёй склад поставки, обезвредили защищающихся и смогли увести три грузовика так необходимых запасных частей до того, как ошеломлённые кланеры вызвали подкрепление.

Помимо запчастей, в которых нуждался Тревена и его батальон, они ещё раздобыли нечто более ценное: информацию".

- Выдержки из книги "Испытание Положения - Захват и оборона Ковентри" Ричарда Майкла МакГуира, издательство Dopegal, 3059 год

ОБСТАНОВКА

Склад поставки Нефритовых Соколов #19-A6,
окрестности Colivette, Ковентри

5 апреля 3058 года

Время 15:30

С отступлением в Пересечённые Горы воины 1-го Батальона Рейнджеров решили проводить операции путём быстрых набегов на удерживаемой Соколами территории. Эта серия коротких, острых сражений причинил многим Мехам Рейнджеров повреждения и истощил боеприпасы. Чтобы справиться с этой проблемой, командант Тревена запланировал рейд против базы обеспечения Нефритовых Соколов. План состоял из двух фаз: отвлекающая атака, возглавляемая Тревеной, и фактический рейд под командованием лейтенанта Изобель Мардок.

Операция прошла как и планировали. Захваченное оборудование позволило Тревене и его отряду продолжить партизанское сопротивление в течение последнего месяца, пока не прибыла помощь.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите
мапшиту как
показано.
Воспользуйтесь
стандартной картой
BattleTech (из
коробочного набора
BattleTech или
BattleTech Map Set
2) и стандартной
картой **CityTech** (из
коробочного набора
CityTech или
BattleTech Map Set
2).

Считайте все
водные гексы
ровными гексами. Гексы с дорожным покрытием на карте **CityTech** представляют собой базу обеспечения, который окружён сетчатым забором высотой 4 м с колючей проволокой (см. главу **Забор базы поставки** в секции **Специальные правила**). В заборе - трое ворот, расположенных в гексах 0612, 1004 и 1209.

Перед началом игры игрок за Клан располагает на каком-либо дорожном гексе на карте **CityTech** 6 транспортных средств, которые представляют собой грузовики со снаряжением. Он также размещает где-нибудь на дорожных гексах карты **CityTech** по одному зданию типа L2, M2, M3, H1 и H2. Эти здания представляют собой здания базы поставки.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 1-й роты 1-го Батальона Рейнджеров.

Command Lance (усиленное)

Лейтенант Изобель Мардок (Piloting 4, Gunnery 3),
HBK-5M Hunchback

Джон Линдси (Piloting 4, Gunnery 4), *VLK-QD Valkyrie*
Регина Уолфорд (Piloting 4, Gunnery 4), *JR7-K Jenner*
Регги Иган (Piloting 5, Gunnery 4), *LCT-3M Locust*
Перси Ньюджент (Piloting 5, Gunnery 4),
LCT-3M Locust

Transport Section

Сержант Гари Роулинс, 1-й маршевый взвод с
винтовками (см. главу **Транспортная пехота** в
секции **Специальные правила**)

Фрэнсис Госсон (Driver 4, Gunnery 4),
тяжёлый ховертранспорт Maxim

Развёртывание

Атакующий появляется с северного края карты в течение фазы движения хода 1.

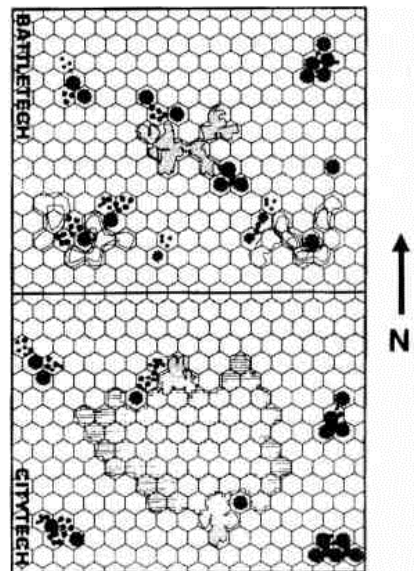
ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей
Триариев Альфа и Дельта 5-го Боевого Кластера.

Части Alpha Beak 2, Тринарий Альфа

Звёздный Командир Натали (Piloting 3, Gunnery 3),
Hellhound

МехВоин Вайнер (Piloting 4, Gunnery 3), *Locust IIC*
МехВоин Оуэйн (Piloting 4, Gunnery 4), *Baboon*



Части Delta Strider 3, Тринарий Дельта

Звёздный Командир Прилл,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Кладинда,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Эрланд,
4 Элементала с огнемётами

Развёртывание

Первым выставляется защищающийся на любом гексе 11xx в южной части стандартной карты **BattleTech**. Ни один из Мехов не может начинать игру, находясь внутри здания. Однако начинать игру, находясь внутри здания, могут Элементалы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Рейнджеров выигрывает, уничтожив как можно больше юнитов Клана и захватив как можно больше грузовиков.

Игрок за Клан выигрывает, если предотвращает захват грузовиков и уничтожает как можно больше юнитов Рейнджеров.

Сценарий заканчивается, если один из игроков уничтожил все или вынудил отступить юниты противника. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый захваченный грузовик Соколов	+20
За каждый спасшийся Мех Рейнджеров	+15
За каждый уничтоженный Мех Клана	+12
За спасшийся взвод пехоты	+10
За каждую уничтоженную Точку Элементалов	+8
За каждую выжившую Точку Элементалов	-8
За уничтоженный взвод пехоты	-10
За каждый выживший Мех Клана	-12
За каждый уничтоженный грузовик	-12
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	-15
За каждый не захваченный грузовик	-20

ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
275+	Убедительная победа Рейнджеров
от 175 до 274	Победа Рейнджеров
от 75 до 174	Неубедительная победа Рейнджеров
от 74 до -70	Ничья
от -71 до -167	Неубедительная победа Клана
от -168 до -264	Победа Клана
-265+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Забор базы поставки

База поставки Соколов окружена сетчатым забором высотой 4 м с колючей проволокой (см. Игровые установки). Юниты могут двигаться через ворота без каких-либо штрафов. Но если же юниты движутся через любые другие секции забора, они получают следующие штрафы. Юниты пехоты должны потратить 1 полный ход, чтобы перелезть через забор, прежде чем могут проследовать дальше. Мехи затрачивают дополнительно 1 МР и должны сделать успешный бросок навыка пилотирования при

пересечении забора. Если бросок провален, Мех падает и не может двигаться или вести огонь до следующего хода.

Мехи, успешно прошедшие через забор, уничтожают секцию забора в данном гексе. Юниты также могут вести огонь, находясь на заборе. У каждой секции забора конструктивный фактор CF 1. Попадание, уничтожающее 1 гекс забора, не уничтожает весь забор целиком; уничтожается лишь данная секция забора в целевом гексе.

Любой юнит может проходить через уничтоженные секции забора без какого-либо штрафа. Помечайте гексы с уничтоженными секциями забора.

Транспортная пехота

В начале игры маршевый взвод с винтовками сержанта Роулинса располагается внутри тяжёлого ховертранспорта Maxim. Если Maxim уничтожается, или выпадет критическое попадание "команда погибла" до выгрузки взвода, игрок за Рейнджеров должен бросить 2D6. При результате 11 или 12 взвод не смог выбраться из транспорта и погиб. При результате от 8 до 10 взвод выбрался из транспорта, но получил повреждение, определяемое броском 2D6. При других результатах взвод выбрался из транспорта без повреждений.

Угон грузовиков

Для захвата грузовика взвод пехоты должен выбраться из Maxim'a и закончить движение в гексе с грузовиком или в смежном с целевым гексе. После захвата грузовика, уменьшите число бойцов в пехотном взводе на одного, как если бы было причинено повреждение. Так отражается то, что один боец управляет захваченным грузовиком.

С начала следующего хода игрок за Рейнджеров может начать перемещение захваченного грузовика к северному краю карты. После выхода захваченного грузовика с северного края карты его необходимо рассматривать как "захваченный" при определении победителя сценария. Если же захваченный грузовик уничтожен игроком за Клан до того, как грузовик выйдет с карты, никто из игроков не получает никаких премиальных очков за этот грузовик.

Тип: **Ховергрузовик Соколов**

Технология: Клан

Тип перемещения: Ховер

Тоннаж: 15

Оборудование

		Масса
Внутренняя структура:		1.5
Тип перемещения:	Ховер	
Двигатель	50	3
Тип:	ICE	
Cruising MP:	9	
Flank MP:	14	
Охладители:	0	0
Контрольное оборудование:		1
Подъёмное оборудование:		1.5
Усилитель мощности:		0
Турель:	0	0
Фактор брони:	48	3
Броня		
Лобовая	14	
Правой/левой стороны	12/12	
Тыловая	10	

Оружие и боеприпасы	Расположение	Тоннаж
Грузовой отсек	-	5

СЦЕНАРИЙ 7: НЕПРИЯТНАЯ ССОРА

"Что же касается дня сегодняшнего, то недавно произошло одно из самых причудливых сражений, в которых я когда-либо принимал участие.

После того, как Соколы выпнули нас из Port St. William, мы направились на запад, надеясь соединиться с основными силами Рейнджеров где-нибудь у Lietnerton'a. Нам нужно было пересечь реку Ridesein на пути к Lietnerton'у, но, к сожалению, большинство мостов, способных выдержать вес наших Мехов, было разрушено. Это означало, что нам пришлось двигаться пятнадцатью переходами севернее, чем я запланировал, прежде чем мы нашли гравийное дно и более-менее устойчивые отмели. Вода была глубиной примерно с метр, и если быть осторожным, то транспорт смог бы перевезти народ. Проблема заключалась в том, что брод уходил вверх по течению под углом примерно в 45 градусов, значит, нам пришлось бы двигаться практически против течения. Понятно, что при ширине гравийной дорожки примерно в 10 м одновременно могла бы двигаться лишь одна машина.

Всё шло хорошо минут 15, и я, стоя на плече своего Warhammer'a, наблюдая за действиями, уже было подумал, что всё пройдёт без инцидентов. Внезапно по звуку я безошибочно определил включение противоракетной системы Меха. Я до сих пор не помню, как оказался в кабине своего Warhammer'a. Всё, что я помню - я уже внутри, в моём кресле пилота и натягиваю нейрошлем, а установка противоракетной системы ищет цель.

И тут я увидел их - 8 ОмниМехов Клана первого эшелона.

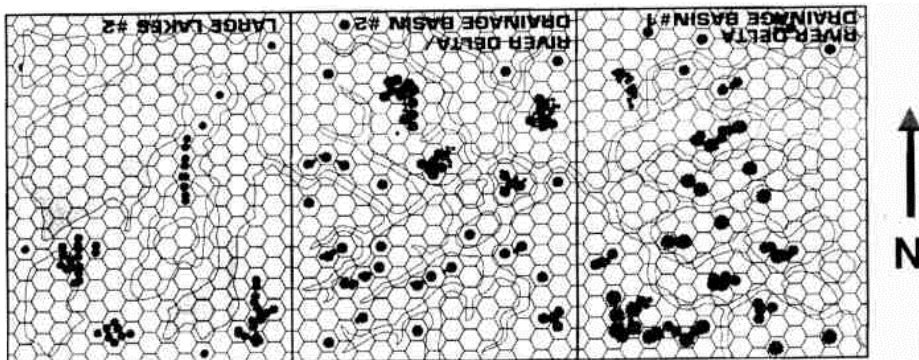
Я включил и направил оба ствола своих PPC на Ryoken, возглавлявшего строй ОмниМехов Клана. ОмниМех остановился, как будто поражённый случившимся, а потом упал своим механическим лицом прямо в речную грязь. Справа от меня Манко стал выводить своё копьё на огневую позицию, когда один из его кадетов сделал ошибочный шаг; мгновение спустя 45-тонный Vindicator по колено увяз в глубокой грязи.

Если бы ситуация не была такой серьёзной, это могло бы показаться смешным.

Я не думаю, что есть какой-либо, включая свой собственный, который хоть раз бы не оступился. В эти минуты любой Мех, казалось, покрывала с ног до головы тёмно-коричневая грязь - это сделало всякую простейшую задачу вроде ходьбы или идентификации друзей и врагов сложнейшей.

Но в ходе сражения - Мех на Мех - которую мы затеяли, 4 Меха Клана были уничтожены, а остальные вынуждены были отступить с поля боя. Мы потеряли 5 своих Мехов в этой грязной дыре".

- Выдержки из личного дневника гауптмана Уилльяма Реффо, инструктора Военной Академии Ковентри, датированные 8 апреля 3058 года



ОБСТАНОВКА

Долина реки Ridesein, северная оконечность Port St. William, Ковентри

8 апреля 3058 года

Время 15:30

После отступления из Port St. William разбитые отряды неопытных воины кадетского корпуса Академии Ковентри перегруппировались около небольшой деревушки Clarksburg и вышли на соединение с Рейнджерами к их новому штабу в Lietnerton'e.

Чтобы достичь поставленной задачи, кадеты должны были пересечь реку Ridesein. Большинство мостов, способных выдержать вес их Мехов, были разрушены отступающими Рейнджерами Скаи, т.о., кадеты были вынуждены провести разведку, прежде чем нашли подходящее место для переправы в 25 км к северу от Port St. William.

День клонился к закату, когда группа переправившихся кадетов столкнулась лицом к лицу с двумя Звёздами ОмниМехов и Звездой Элементалов из 1-го Falcon Striker Кластера.

Липкая, глубокая грязь речного берега сделало сражение исключительно трудным и опасным, и последовавшее столкновение быстро стало диким и кровавым. В конце концов кадеты вынудили Соколов отступить, но они потеряли так необходимые им 5 Мехов, 3 пилота и пару дюжин пехотинцев.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь картой Large Lake #2 и обеими картами River Delta/Drainage Basin из набора **BattleTech Map Set 4**.

Считайте все гексы, смежные с водными, болотными гексами (см. **Специальные правила**).

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Тринариев Альфа и Дельта 1-го Falcon Striker Кластера.

Alpha Beak 1, Тринарий Альфа

Звёздный Капитан Нора Айронс
(Piloting 3, Gunnery 3), *Mad Cat*

МехВоин Мередит (Piloting 3, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Гислейн (Piloting 3, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Эйульф (Piloting 4, Gunnery 4), *Thor C*
МехВоин Киан (Piloting 5, Gunnery 4), *Ryoken D*

Alpha Beak 2, Тринарий Дельта

Звёздный Командир Помер (Piloting 3, Gunnery 2),
Loki

МехВоин Нона (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Lanner*
МехВоин Элвин (Piloting 3, Gunnery 3), *Black Hawk*
МехВоин Лидия (Piloting 4, Gunnery 3), *Fenris A*
МехВоин Айло (Piloting 4, Gunnery 3), *Fire Falcon*

Delta Striker 1, Тринарий Дельта

Звёздный Командир Куан,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Магда,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Тильда,
4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Курд, 4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Ефрем, 4 Элементала с огнёмётами

Развёртывание

Атакующий может войти на карту с южного и/или с западного края карты Large Lake #2 в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей кадетского корпуса Военной Академии Ковентри.

Части Command Lance

Гауптман Уильям Реффо (Piloting 3, Gunnery 3),
WHM-7M Warhammer
Сержант Уэйд Ньюлин (Piloting 4, Gunnery 3),
MAD-5D Marauder
Мабон Линч (Piloting 4, Gunnery 3), *AWS-8Q Awesome*

Fire Lance

Сержант-майор Деффри Киндрик
(Piloting 4, Gunnery 3), *WR-DG-02FC War Dog*
Т. Е. П. Эвингс (Piloting 4, Gunnery 3), *ON1-M Orion*
Цупо Ванг (Piloting 4, Gunnery 4), *OSR-2D Ostroc*
Роберт Куинн (Piloting 4, Gunnery 4),
GHR-5H Grasshopper

Части Combat Lance

Лейтенант Томас Манко (Piloting 4, Gunnery 3),
TDR-7M Thunderbolt
Ханна Кох (Piloting 4, Gunnery 4), *SCP-10 Scorpion*
Дэйл Сальво (Piloting 4, Gunnery 4),
VND-3L Vindicator

Части тренировочной роты Foxtrot

Старший сержант Карлос Гонзалес,
прыжковый взвод с лазерами
Сержант Деннис Фондрик, прыжковый взвод с SRM

Части тренировочной роты Delta

Сержант Мэрлин Уэбстер,
3 бронепехотинца с малыми лазерами

Развёртывание

Кадеты выставляются первыми, располагая свои силы на любом восточном неводном гексе с номером 12xx на карте River Delta/Drainage Basin #1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий выигрывает, уничтожив как можно больше юнитов кадетов.

Защищающийся выигрывает, выведя как можно больше юнитов через северо-западный угол карты Large Lake #2, между гексами 0817 и 1511. Сценарий заканчивается, когда последний юнит кадетов выходит с карты или уничтожается. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный Мех кадетов	+15
За каждый выведенный взвод пехоты	+10
За каждый уничтоженный Мех Клана	+10
За каждого выведенного бронепехотинца	+4
За каждого уничтоженного Элементала	+3
За каждого выжившего Элементала	+3
За каждого уничтоженного бронепехотинца	-4
За каждый уничтоженный взвод пехоты	-10
За каждый выживший Мех Клана	-10
За каждый уничтоженный Мех кадетов	-15

ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
330+	Убедительная победа кадетов
от 210 до 329	Победа кадетов
от 89 до 209	Неубедительная победа кадетов
от -88 до 88	Ничья
от -89 до -209	Неубедительная победа Клана
от -210 до -329	Победа Клана
-330+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Увязание в трясине

Поле боя в основном представляет из себя мягкую, вязкую землю, которая замедляет движение юнитов и может привести к увязанию. Для отображения влияния грязи воспользуйтесь правилами секции **Болото** (с.91, **BTC: RoW**) со следующими модификаторами.

Примените модификатор -1 к броску навыка пилотирования при определении, увяз ли юнит при вхождении в такую местность. Примените такой же модификатор при выходе увязшего юнита с этого гекса. Например, неповреждённый Мех с МехВоином ранга Regular должен выбросить 4+ для того, чтобы не увязнуть. Этот модификатор заменяет обычный модификатор +1 для броска навыка пилотирования в условиях подобного ландшафта.

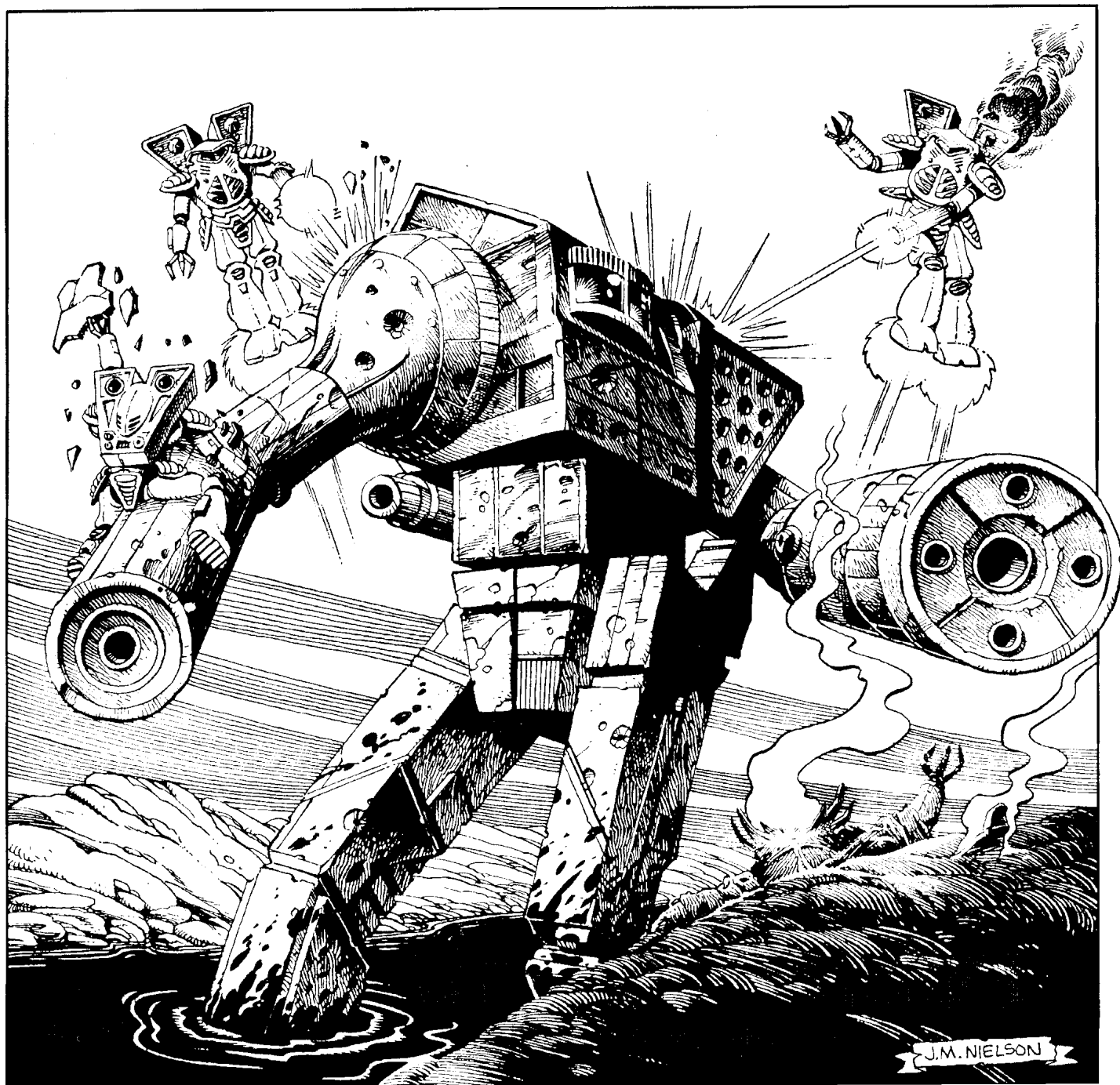
Юниты, которые оснащены прыжковыми двигателями и приземляются в грязь, не становятся автоматически увязшими. Способные к прыжкам юниты могут увязнуть, если движутся шагом или бегом, но они могут высвободиться из грязи в последующей фазе движения, просто выпрыгнув из этого ландшафта.

Обратите внимание, что все модификаторы МР добавляются к стоимости МР обычного ландшафта. Например, при входе в густой (тяжёлый) лес, покрывающий болото, стоимость вхождения будет 4 МР. Как в случае со стандартными модификаторами МР, эти модификаторы МР не имеют влияния на способные к прыжкам юниты.

Модификатор броска навыка пилотирования из-за грязи воздействует на любой бросок навыка пилотирования, сделанный при разборке ландшафта или условий.

Обратите внимание, что все другие правила стандартных ландшафтов **BattleTech** также остаются в действии.

Ховертранспорт, пехота, бронепехота и Элементалы увязнуть не могут.



Скольжение

Юнит, входящий в грязь, рискует поскользнуться или забуксовать. Если наземный юнит входит в грязевой гекс на скорости большей, чем ходьба или крейсерская, и не увязает, управляющий игрок должен сделать бросок навыка пилотирования/вождения. Если бросок провален, юнит теряет управление. Потерявший управление Мех поскользывается и падает в этот гекс. Мех при падении не получает повреждения, т.к. грязь гасит падение, но игрок должен сделать ещё один бросок навыка пилотирования с

модификатором -1 для определения, получил ли МехВоин повреждение при падении (см. с.27, **BTC: RoW**).

Потерявший управление транспорт скользит в один из гексов передней арки. Бросьте 1D6, чтобы определить, в какой из гексов скользит транспорт (1-2=левый передний, 3-4=центральный, 5-6=правый передний). Длина пути скольжения равняется половине дистанции, которую прошёл транспорт до потери управления.

Ховертранспорт, пехота, бронепехотинцы и Элементалы не поскользываются и не буксуют.

СЦЕНАРИЙ 8: УЖАСНОЕ ЗРЕЛИЩЕ

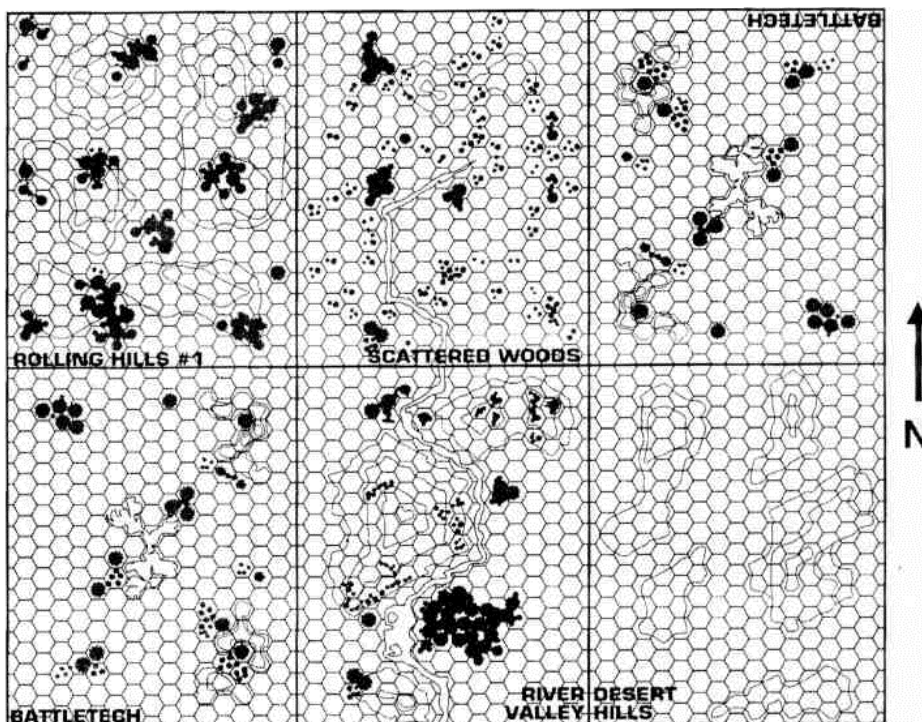
"Как и в первые дни Войны с Кланами, устаревшие Мехи милиции Ковентри не имели никаких шансов перед технологически продвинутыми машинами Нефритовых Соколов. В большинстве случаев милиция оказывала лишь символическое сопротивление перед тем, как отступить и отдать поле боя захватчикам. Но иногда командиры милиции стояли за свою землю. Одним из таких командиров был командант Питер Уэлан, командир 31-го Батальона, энергичных защитников города Coeville.

31-й Батальон недавно начал модернизацию своих Мехов, но к моменту вторжения Соколов лишь наполовину обновил свой парк. Большинство используемых до сих пор Мехов - образца 3025 года. Командант Уэлан, тем не менее, приказал своему батальону сражаться на поле боя в полную силу, это было лучшее, чем он располагал.

Два войска вступили в сражение в 5 км к востоку от города Coeville, на обширном пространстве ровной земли. Лишь кое-где попадалась растительность, обе стороны были вынуждены маневрировать на глазах друг у друга. В ходе этих боевых перемещений 31-й Батальон выставил несколько дымовых завес, скрыв от захватчиков перемещение своей пехоты и бронемашин. Но как только Соколы вплотную подошли к Мехам милиции Ковентри, они потеряли всё своё превосходство в огневой мощи и стрельбы с длинной дистанции. Клан выбил 3 лёгких Меха и нанёс большие повреждения машинам потяжелее. Ряды милиции дрогнули, но потом вновь сгруппировались и продолжили сближение с врагом. При сближении с врагом многие из Мехов 31-го Батальона были поражены и упали. Удачное попадание из винтовки Гаусса уничтожило левую руку Меха Уэлана Crusader.

И тут, укрытые плотными клубами дымовой завесы, пехотинцы и бронепехотинцы 31-го Батальона открыли огонь по Клану. Больше половины пехоты батальона, временно оснащённые переносными подрывными ранцами, лихо атаковали ведущие Мехи клана. Пехотинцы вывели из строя 2 машины Соколов ценой жизни полной роты. Оставшиеся в живых пехотинцы открыли с близкого расстояния огонь из установок SRM типа Inferno, оставив на поле боя ещё 4 горящих Меха Клана.

Пошатнувшись под тяжестью этого штурма, Звёздный Полковник Теген приказал своим силам отойти, с целью уберечься от дальнейших потерь под напором войск Внутренней Сферы. По иронии судьбы он отдал такой же приказ, который подготовил командант Уэлан для своих войск".



- Выдержки из книги "Возрождение Соколов - Кампания на Ковентри" Джеймса Вессона, издательство Tharkad, 3059 год.

ОБСТАНОВКА

Coeville, Ковентри
8 апреля 3058 года
Время 11:00

Как только 7-й Falcon Regulars Кластер показался около Coeville, милиция Ковентри приготовилась к обороне города. У милиционеров было лишь несколько новых Мехов; большинство же их оборудования вплоть до винтовок у пехотинцев были устаревшего образца. Когда появились передовые отряды Клана, командант Уэлан решил дать им сражение на огромном, открытом поле. Большое открытое пространство предоставляло захватчикам широкое поле деятельности и свободу перемещений. Чтобы воспрепятствовать этому, командант Уэлан приказал артиллеристам - как только появятся Соколы, накрыть поле боя дымовыми завесами. Дым лишь ненамного скрывал Мехи милиции, но зато прекрасно скрыл танки и пехоту, которые должны были вступить в ближний бой с врагом.

Сражение вскоре превратилось в потасовку, нанеся немало потерь обеим сторонам.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь двумя стандартными картами **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или набором **BattleTech Map Set 2**) и картами River Valley, Desert Hills Scattered Woods из набора **BattleTech Map Set 2** и картой Rolling Hills #1 из набора **BattleTech Map Set 3**.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Тринариев Браво и Чарли 7-го Falcon Regulars Кластера.

Bravo Beak 1

Звёздный Полковник Теген (Piloting 3, Gunnery 3),
Loki

МехВоин Лэйард (Piloting 3, Gunnery 4), *Vulture*
МехВоин Тесса (Piloting 4, Gunnery 4), *Mad Cat*
МехВоин Дизель (Piloting 4, Gunnery 4), *Vulture C*
МехВоин Герхард (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken D*

Bravo Beak 2

Звёздный Командир Борис (Piloting 4, Gunnery 4),
Galahad

МехВоин Эрик (Piloting 4, Gunnery 4), *Marauder IIC*
МехВоин Хансон (Piloting 4, Gunnery 3),
Hunchback IIC

МехВоин Ора (Piloting 4, Gunnery 3), *Hellhound*

Charlie Nova

МехВоин Ваддик (Piloting 4, Gunnery 3), *Cougar C*
Командир Точки Литтон, 4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Кейн, 4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Юллов, 4 Элементала с огнемётами
Командир Точки Аптон,
4 Элементала с малыми лазерами

Развёртывание

Атакующий появляется с восточного края стандартной карты **BattleTech** в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Donegal March милиции Ковентри, 31-го Батальона, роты Альфа.

Command Lance

Командант Питер Уэлан (Piloting 4, Gunnery 3),
CRD-5M Crusader

Лейтенант Рон Хениген (Piloting 4, Gunnery 4),
QKD-5M Quickdraw

Эдвард Ферраи (Piloting 4, Gunnery 3),
GHR-5H Grasshopper

Скотт Холлис (Piloting 4, Gunnery 4), *ARC-2R Archer*

Fire Lance

Гауптман Джо Стэнгл (Piloting 4, Gunnery 3),
STK-5M Stalker

Сержант Патриция Йерцик (Piloting 4, Gunnery 4),
JM6-S JagerMech

Нейл Аткинсон (Piloting 5, Gunnery 4),
CPLT-C1 Catapult

Гари Леонард (Piloting 5, Gunnery 4),
CRD-5R Crusader

Scout Lance

Лейтенант Мелисса Изо (Piloting 4, Gunnery 3),
SHD-5M Shadow Hawk

Артуро Джорджини (Piloting 4, Gunnery 4),
HCT-3F Hatchetman

Расселл Аретц (Piloting 5, Gunnery 4), *GRF-1N Griffin*
Дебора Минс (Piloting 4, Gunnery 3),
WVR-7D Wolverine

Рота Charlie (3 взвода)

Лейтенант Джек Логан,
1 моторизованный взвод с пулемётами
Сержант Хью Поттер,
1 маршевый взвод с установками SRM
Сержант Кери Дуайер,
1 моторизованный взвод с винтовками

Рота Delta (3 взвода)

Лейтенант Трент Карлсон,
1 моторизованный взвод с винтовками
Сержант Карл Хемпнер,
1 моторизованный взвод с винтовками
Сержант Джеймс Дулин,
1 маршевый взвод с установками SRM

Рота Foxtrot, части 1-го танкового взвода

Сержант Джеймс Колберт (Driving 4, Gunnery 4),
лёгкий танк Striker
Капрал Джордж Ригби (Driving 5, Gunnery 3),
танк Patton

Развёртывание

Защищающийся входит с западного края стандартной карты **BattleTech** в течение фазы движения хода 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда одна из сторон уничтожена или атакующий переместил все свои юниты за карту. атакующий побеждает, выведя как можно больше своих юнитов за карту через западный край; защищающийся победит, уничтожив как можно больше юнитов атакующего.

Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный за карту ОмниМех Клана	+15
За каждый выведенный за карту Мех Клана второго эшелона	+10
За каждую выведенную за карту Точку Элементалов	+5
За каждую уничтоженную Точку Элементалов	-5
За каждый уничтоженный Мех Клана второго эшелона	-10
За каждый уничтоженный ОмниМех Клана	-15

ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
140+	Убедительная победа Клана
От 87 до 139	Победа Клана
От 34 до 86	Неубедительная победа Клана
От -33 до 33	Ничья
От -34 до -86	Неубедительная победа В.С.
От -87 до -139	Победа В.С.
-140+	Убедительная победа В.С.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дымовые завесы

Игрок за В.С. имеет в течение сценария 4-7 дымовых завес, устанавливаемых артиллерией. Для определения числа доступных дымовых завес, игрок за В.С. должен бросить 2D6 до начала игры и проконсультироваться с нижеследующей таблицей.

Результат 2D6	Число дымовых завес
2-3	4
4-7	5
8-10	6
11-12	7

Дымовые завесы становятся доступными в течение фазы атаки вне карты хода 1. Каждая дымовая завеса заполняет 4 смежных гекса вокруг целевого гекса, куда попал дымовой залп.



Игрок, вызывающий дымовую завесу, может определить, лягут ли залпы в ряд или группой из 4-х гексов и должен записать тип и расположение залпа на листке. Дымовые завесы выставляются 1 ход спустя после вызова их игроком за В.С. В ходе выставления завес игрок должен сделать бросок попадания - необходимо целевое число 8. Если бросок успешен, дымовая завеса попадает в цель. Если же нет, дымовая завеса рассеивается как обычно (с.79, **BTC: RoW**).

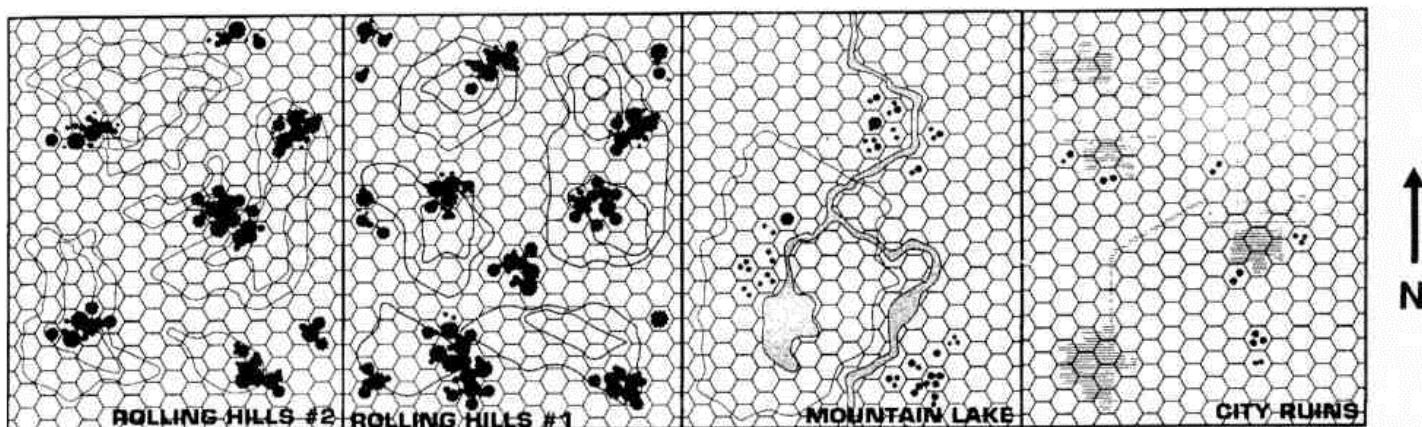
Переносные подрывные ранцы

Каждый пехотный взвод милиции Ковентри несёт с собой по 2 переносных подрывных ранца улучшенного типа, с которыми защищающиеся могут атаковать ноги Мехов Клана. Разберите эти атаки по правилам специальных случаев атак ног (с.76, **BTC: RoW**) , но добавьте модификатор +2 к

базовому числу попадания для каждой атаки; этот модификатор отражает недостаточную подготовку пехотинцев в проведении таких атак и ненадёжность ранцев. Необходимо учитывать, сколько атак ног провели каждый из вводов. Каждая атака уменьшает на 1 количество доступных подрывных ранцев, независимо от того, успешной была атака или нет.

Атаки с Inferno

2-й взвод роты Charlie и 3-й взвод роты Delta оснащены установками SRM с боезапасом на 3 атаки типа Inferno. Защищающийся может вести из них огонь в любое время в течение сценария. Необходимо учитывать, сколько атак Inferno провёл каждый из взводов; после 3-х атак эти юниты ограничиваются стандартными залпами.



СЦЕНАРИЙ 9: НИЧЕЙНАЯ ЗЕМЛЯ

"Полковник Уэйн Роджерс, командир наёмного подразделения Рейнджеры Вако, не выглядел счастливым человеком. Он впился взглядом в своих товарищей, командиров наёмников, сидевших за холостолом, сжимая свои кулаки так, как будто хотел кого-то ударить. "Я же сказал вам, мои ребята смогут провести высадку на малой высоте! Если Волки не могут это сделать, это можем сделать мы - мы не ренегаты-кланеры, но, чёрт побери, мы знаем, что мы делаем!"

Только полковник Шелли Брубейкер из Волчьих Драгун собралась уничтожительно ответить, как её перебила генерал Адриана Уинстон из Лёгкой Кавалерии Эридана.

"Никто не сомневается в способностях ваших людей, полковник", - сказала она, заставляя Роджерса сесть. - "И, если честно, сейчас не время обсуждать происхождение Драгун. Мы нужны вам при развёртывании на поверхности, т.к. ваше подразделение меньше нашего. При высадке на малой высоте, командуя Мехами, количеством менее половины чем у Драгун или Лёгкой Кавалерии, вы, скорее всего, будете быстро рассеяны, получите обширные повреждения или уничтожены - а мы не можем позволить себе потерю даже одного Меха".

Роджерс, всё ещё вне себя, хранил молчание.

10 апреля 3058 года в 09:00 Рейнджеры Вако начали продвижение в сторону своей зоны приземления, в 150 км к юго-западу от города Lietnerton. Нужно отдать должное уменью Рейнджеров - все их DropShip'ы провели высадку аккуратно и без какого-либо урона. Истребители Рейнджеров уничтожили 8 ОмниМехов Клана, а вывели из строя ещё больше. Некоторые штабные генералы приписывают это гневу со стороны Рейнджеров, которые были одним из двух подразделений, которым запретили высадку с малой высоты".

- Выдержки из книги "Испытание Положения - Битва за Ковентри" Джексона Бира и Паулы Уитстон, издательство Тамар, 3059 год

ОБСТАНОВКА

Зона приземления Bishop, Ковентри

10 апреля 3058 года

Время 11:00

Рейнджеры Вако посадили свои DropShip'ы в лесу к юго-западу от укрепленного города Lietnerton. Их

задачей было расположиться на передовой между Соколами и разбитым гарнизоном Ковентри. Однако в ход войны вмешалась судьба.

Между началом подхода Рейнджеров к Ковентри и моментом первого приземления их DropShip'a 3-й Falcon Talon Кластер выдвинулся на 60 км от их предыдущей известной позиции, в итоге они оказались прямо в центре зоны посадки Рейнджеров. После изучения сложившегося положения генерал Уинстон из Лёгкой Кавалерии Эридана приказала полковнику Роджерсу подтянуть свои войска к Lietnerton'у, уменьшая, т.о., периметр обороны более чем на 20 км. Чтобы отступить на новые позиции, Рейнджерам Вако сначала необходимо пробиться через два Тринария Соколов.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь обеими картами Rolling Hills из набора **BattleTech Map Set 3** и картами Mountain Lake и City Ruins из набора **BattleTech Map Set 2**.

Считайте все гексы с пересечённой местностью гексами с редким (лёгким) лесом. Считайте все гексы с дорожным покрытием карты City Ruins чистыми гексами.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из штурмовой роты Маршалл и частей роты поддержки Сенмаи штурмового батальона Джефферсона Рейнджеров Вако.

Marshall's Assault Lance

Майор Мелисса Маршалл (Piloting 3, Gunnery 3),

CP-11-A Cyclops

Капитан Леонард МакКарти (Piloting 4, Gunnery 3),

ON1-M Orion

Капитан Севис Симс (Piloting 4, Gunnery 3),

STK-5M Stalker

Лейтенант Роберт Батлер (Piloting 3, Gunnery 3),

MAL-1R Mauler

Sinn's Assault Lance

Лейтенант Четок Синн (Piloting 4, Gunnery 4),

BLR-3M BattleMaster

Сержант Гай Чентовик (Piloting 4, Gunnery 4),

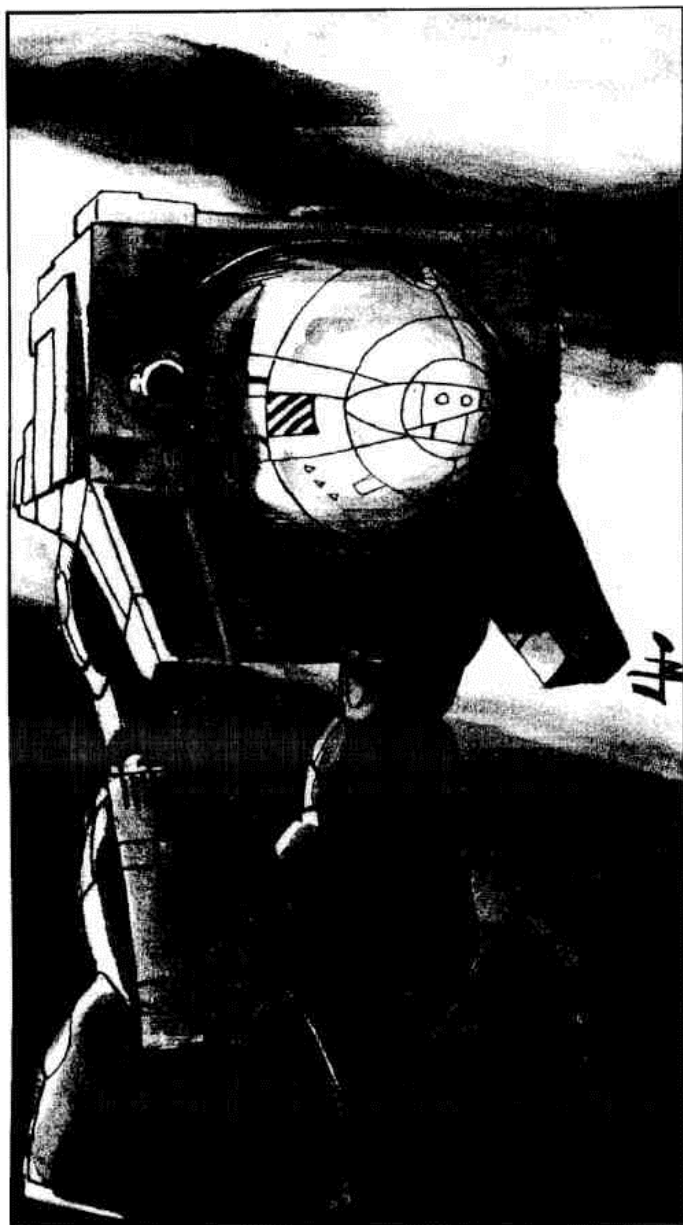
GLT-5M Guillotine

Ширли Тачберри (Piloting 4, Gunnery 4),

TDR-7M Thunderbolt

Джон Миллер (Piloting 5, Gunnery 4),

WVR-7D Wolverine



Martinelli's Scout Lance

Лейтенант Лопез Мартинелли (Piloting 4, Gunnery 4),
GRF-3M Griffin

Сержант Джером Мэнс (Piloting 4, Gunnery 4),
PXH-3D Phoenix Hawk

Орин Антис (Piloting 5, Gunnery 4), *ASN-23 Assassin*
Гари Оверли (Piloting 5, Gunnery 4), *JR7-K Jenner*

Zimmer's Fire Support, рота поддержки Сенмаи

Лейтенант Эми Циммер (Piloting 4, Gunnery 4),
MAD-5d Marauder

Бет МакБлэйн (Piloting 5, Gunnery 4),
CRD-5M Crusader

Ханумант Нахар (Piloting 4, Gunnery 4),
TBT-7M Trebuchet

Клэйтон Стронг (Piloting 5, Gunnery 4), *BJ-2 Blackjack*

Развёртывание

Атакующий появляется с западного края карты в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей 3-го Flacon Talon Кластера.

Cluster Command Star

Звёздный Полковник Коуэн Ньюклэй

(Piloting 3, Gunnery 3), *Masakari A*

МехВоин Тина (Piloting 3, Gunnery 3), *Thor C*

МехВоин Биттни (Piloting 3, Gunnery 3), *Man O'War*

МехВоин Джотэм (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture A*

МехВоин Родерик (Piloting 4, Gunnery 3), *Thor*

Alpha Talon 2, Тринарий Альфа

Звёздный Командир Заж Хазен

(Piloting 3, Gunnery 3), *Daishi B*

МехВоин Эллин (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture B*

МехВоин Бапиндар (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki*

МехВоин Новомира (Piloting 3, Gunnery 3), *Ryoken D*

МехВоин Ригэн (Piloting 3, Gunnery 4), *Black Hawk B*

Charlie Nova, Тринарий Чарли

МехВоин Херма (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken*

МехВоин Эллистон (Piloting 4, Gunnery 4), *Uller B*

МехВоин Малар (Piloting 4, Gunnery 3), *Cougar D*

Командир Точки Трин,

4 Элементала с малыми лазерами

Командир Точки Коно, 4 Элементала с огнёмётами

Командир Точки Рона, 4 Элементала с пулемётами

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым, развёртывая силы где-нибудь на восточных гексах с номерами 08xx карты Mountain Lake и/или карты City Ruins.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда последний Мех Рейнджеров покидает карту и уничтожается. Атакующий выигрывает, выведя как можно больше боеспособных Мехов через восточный край карты. Защищающийся выигрывает, уничтожив как можно больше Мехов Рейнджеров. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный с карты боеспособный Мех Рейнджеров	+15
За каждый выведенный с карты повреждённый Мех Рейнджеров	+7
За каждый повреждённый Мех Рейнджеров	-7
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	-15

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При определении победных очков юнит, выведенный из строя в любое время по ходу сценария, рассматривается небоеспособным (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Юнит считается повреждённым, если этот юнит получил повреждение огнём вражеского оружия и/или в ходе физической атаки.

СЦЕНАРИЙ 10: БЕГСТВО

"Бэтчелл, имя суш. Б. - ритуал, посредством которого воины Клана объявляют боевой вызов. Хотя тип сражения может варьироваться, большинство Б. Начинается с идентификации вызывающего, объявления цели сражения и требования, чтобы защищающийся назвал силы, которыми он или она будут отстаивать цель сражения. Защищающийся также может указать место испытания и может увеличить ставку сражения целью равной или большей ценности на случай своей победы. После этого обе стороны начинают проводить свои собственные торги для определения сил, участвующих в сражении. Командир, который объявил наименьшие силы, получает право возглавить атаку.

Любая сторона в любое время в ходе сражения может вызвать силы предыдущей заявки. Однако, осуществление таких намерений демонстрирует, что командир, вызвавший подкрепление, или был слишком самоуверенным в торге, или непригоден для поля боя. В любом случае, командир, вызвавший подкрепление, теряет уважение противника и своего Клана".

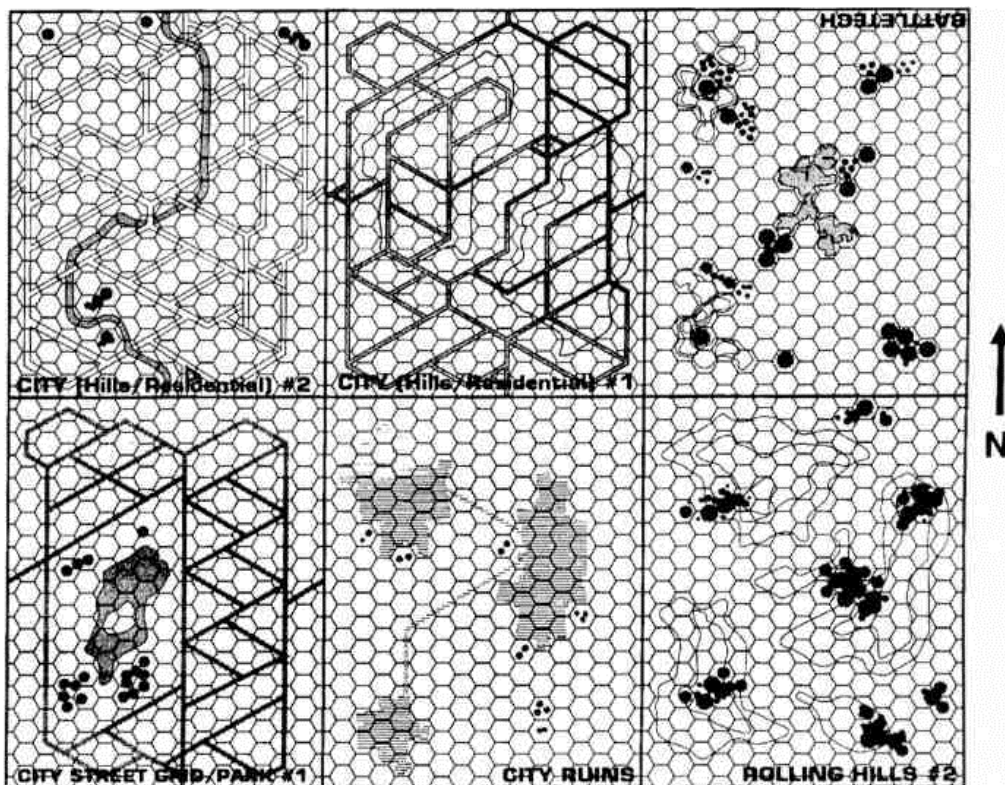
- Выдержки из "Энциклопедии современной войны" под ред. Коллиера, издание Datachip Press, Новый Авалон, 3057 год

"Мы ударили по Port St. William примерно в 10:30. Полковник Брубейкер послала 1-й Батальон нанести первый удар, удерживая 2-й и 3-й Батальоны в резерве.

Если быть точным, она не следовала бэтчеллу Кланеров, а просто бросила вызов до нашей высадки, сказав, что мы собираемся одним батальоном захватить космопорт. Звёздный Полковник Соколов, назвавшись Кридом Маттловым, запросил её лишь относительно времени нашего прибытия. Он сказал, что встретит нас на равнинах к востоку от города двумя Тринариями 12-го Flacon Regulars Кластера.

Полковник Брубейкер проверила военный справочник и показала нам, как мы сможем взять их без подстраховки. Забавно было то, что подсмотрел в боевом журнале. Там было отмечено, что командиром 12-го Regulars была Звёздный Полковник Сенза Орьега, предположительно раненая на Токкайдо и возвратившаяся в строй. Я полагаю, она купила эту книгу в ходе войны Волков с Соколами.

Во всяком случае, мы ударили по Соколам примерно в трёх переходах к юго-востоку от космопорта, потеснив защитников и начав осваиваться на местности. Наступило время, когда всё стало разваливаться. Мощь Regulars была проявлена в полную силу на наших флангах, когда они смели наши пикеты и устремились к нашим главным силам. Всё настолько смешалось, что вам необходимо было перепроверить, чтобы удостовериться в том, что вы не собирались



ударить по сотоварищам вместо Julie-Fox. Спустя примерно минут 15 ужасно неудачного ближнего боя, который я когда-либо видел, полковник Брубейкер назвала код.

Через полминуты воздушный поток от наших DropShip'ов почти свалил на землю мой Hercules. Это был прибывший на помощь 3-й Батальон. Естественно, кланеры тут же обвинили нас в нарушении заявок - ведь мы вызвали подкрепление, а должны были действовать без подстраховки.

К этому времени полковник Брубейкер считала, что нас уже достаточно потрепали и приказала отступить к точке сбора, чтобы забрать нас, пока сражение не превратилось в неконтролируемое. Мы вызвали целый полк и приказали нанести три ближних воздушных удара. Соколы вызвали целый Кластер, включая их истребители.

Я знаю, что планы хороши до первого столкновения с врагом, но брат..."

- Выдержки из официального должностного отчёта капитана Эммета Кауффмана, 2-я рота 1-го Батальона Мехов полка Дельта Волчьих Драгун, 20 июня 3058 года

ОБСТАНОВКА

Космопорт Port St. William, Ковентри
12 апреля 3058 года

Время 10:30

Третье удар Экспедиционных Сил Ковентри по Соколам был возложен на Волчьих Драгун. Их задачей было уничтожить портовые здания в Port St. William, так, чтобы Соколы уже больше не смогли ими воспользоваться.

Бравидура, полковник Шелли Брубейкер выдала экспромтом бэтчелл, объявив, что намеревается разрушить портовые здания силами лишь одного батальона. Командир гарнизона, Звёздный Полковник Крид Маттлов, ответил, что он встретит Драгун за городом силами двух Тринариев.

Сражение завязалось около 10:30, когда Драгуны смели Bravo Talon 2 и Bravo Beak и вступили в космопорт St. William.

Через 15 минут Драгуны уже бежали по космопорту и уничтожали всё, что попадало им на глаза. Тут на помощь Тринарию Браво прибыл Тринарий Альфа.

Соколы навязали Драгунам мелкие перестрелки на обоих флангах, неоднократно сражаясь с атакующими с тычков Мех на Мех. Почувствовав, что её команда и задание находится в опасности, полковник Брубейкер вызвала как подкрепление 3-й Батальон. Звёздный Полковник Маттлов расценил это как нарушение бэтчелла и вызвал свои резервные силы. Начиная с этого момента сражение стало неконтролируемым.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь картой Rolling Hills #2, обеими картами City (Hills/Residential) из набора **BattleTech Map Set 3**, картой City Ruins из набора **BattleTech Map Set 2**, стандартной картой **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**) и картой City Street Grid/Park #2 из набора **BattleTech Map Set 4**.

Считайте все гексы с пересечённой местностью на карте City Ruins как гексы с редким (лёгким) лесом.

Разместите здания на карте в соответствии с секцией **Специальные правила**.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 1-го Батальона Мехов и Аэрокосмической роты Дельта полка Дельта Волчьих Драгун.

Части 1-й роты

Command Lance

Полковник Шелли Брубейкер (Piloting 3, Gunnery 3),
NSR-9J Nightstar

Джек О'Бин (Piloting 3, Gunnery 4), *Gallowglas WD*

Command Lance 2-й роты

Капитан Эммет Кауффман (Piloting 3, Gunnery 3),
Thor

Лейтенант Кэти Вентер (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki A*

Билли МакГуэн (Piloting 4, Gunnery 4), *Vulture*

Вард Вархолд (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken A*

First Lance

Лейтенант Франк Козар (Piloting 4, Gunnery 3),

WHM-7M Warhammer

Сержант Бонни Ричардс (Piloting 4, Gunnery 3),

HOP-4D Hoplite

Флойд Лонг (Piloting 4, Gunnery 4), *DV-7D Dervish*

Алекс Дисгайн (Piloting 3, Gunnery 3),

CN9-D Centurion

Second Lance

Сержант Барбара Насс (Piloting 3, Gunnery 3),

JM6-DD JagerMech

Эмерсон Сметак (Piloting 4, Gunnery 4),

WVR-7D Wolverine

Моррис Манди (Piloting 4, Gunnery 4),

SHD-5M Shadow Hawk

Генри Линч (Piloting 4, Gunnery 4), *RVN-3L Raven*

Подкрепление

1-я рота

Command Lance

Майор Гаррон деВэйн (Piloting 3, Gunnery 3),
Masakari B

Лейтенант Нэнси Статлер (Piloting 4, Gunnery 3),
SHG-2F Shogun

Томас Кокс (Piloting 4, Gunnery 4), *Man O'War B*

Энтони Фантуцца (Piloting 4, Gunnery 3), *Mad Cat A*

First Lance

Капитан Джейми Мидель (Piloting 3, Gunnery 3),
GHR-5J Grasshopper

Сержант Фрэнсис Рибблетт (Piloting 4, Gunnery 4),
WHM-7M Warhammer

Рональд Данн (Piloting 4, Gunnery 4),
VND-3L Vindicator

Дуглас Гарднер (Piloting 4, Gunnery 4),
VND-3L Vindicator

Second Lance

Лейтенант Дж. П. Файрстоун (Piloting 4, Gunnery 3),
TDR-7M Thunderbolt

Элизабет Блю (Piloting 3, Gunnery 3), *DV-7D Dervish*

Делберт Уистон (Piloting 5, Gunnery 4),
SCP-10 Scorpion

Гарольд Нитон (Piloting 4, Gunnery 4),
WLF-2 Wolfhound

3-я рота

Command Lance

Капитан Гален Линн (Piloting 4, Gunnery 4), *Loki B*

Сержант Венди Никс (Piloting 3, Gunnery 3),
ARC-3M Archer

Майк Китчак (Piloting 4, Gunnery 4), *HOP-4D Hoplite*

Патрик Слант (Piloting 4, Gunnery 4), *CN9-D Centurion*

First Lance

Лейтенант Алан Кларк (Piloting 4, Gunnery 3),
WHM-7M Warhammer

Капрал Дэвид МакКенн (Piloting 3, Gunnery 4),
ENF-5D Enforcer

Уэсли Шафтон (Piloting 4, Gunnery 4), *HOP-4D Hoplite*

Брюс Йатс (Piloting 5, Gunnery 4),
PXH-3M Phoenix Hawk

Second Lance

Сержант Майкл Уилсон (Piloting 4, Gunnery 3),
WVR-7M Wolverine

Эдвин Хилл (Piloting 4, Gunnery 4),
SHD-5M Shadow Hawk

Дэнни Кукич (Piloting 4, Gunnery 3), *VLK-QD Valkyrie*

Берни Даванцо (Piloting 4, Gunnery 4),
HNT-171 Hornet

Части Аэрокосмической роты Дельта

Air Support Mission 1

Лейтенант Ради Меррабач (Piloting 4, Gunnery 4),
SPR-6D Sparrowhawk

Air Support Mission 2

Лейтенант Эми Сои (Piloting 4, Gunnery 3),
LCF-R20 Lucifer

Air Support Mission 3

Капитан Максвелл Дарэн (Piloting 3, Gunnery 3),
Jagatai

Развёртывание

2-я рота атакующего входит с северо-восточного угла стандартной карты **BattleTech** между гексами 0107 и 1509 в течение фазы движения хода 1. 1-я и 3-я роты - подкрепление, и могут быть вызваны как описано в **Специальных правилах**. Атакующий также может вызвать воздушную поддержку по **Специальным правилам**.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей 12-го Falcon Regulars Кластера.

Части Тринария Браво

Bravo Talon 2

Звёздный Командир Трент Хазен
(Piloting 3, Gunnery 3), *Night Gyr*
МехВоин Эдит (Piloting 3, Gunnery 3), *Thor*
МехВоин Уайлер (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki*
МехВоин Куинтон (Piloting 4, Gunnery 3), *Mad Cat*
МехВоин Мафка (Piloting 4, Gunnery 4), *Vulture A*

Bravo Beak

Звёздный Командир Нан (Piloting 3, Gunnery 3),
Loki B
МехВоин Медарт (Piloting 4, Gunnery 3), *Mad Cat*
МехВоин Шамира (Piloting 4, Gunnery 3), *Thor A*
МехВоин Фреда (Piloting 4, Gunnery 2), *Nobori-nin*
МехВоин Атол (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken D*

Подкрепление

Части Тринария Браво

Bravo Talon 1

Звёздный Капитан Каро Прайд (Piloting 3, Gunnery 2),
Masakari
МехВоин Исак (Piloting 3, Gunnery 3), *Thor B*
МехВоин Эрнан (Piloting 3, Gunnery 2), *Thor A*
МехВоин Дуайер (Piloting 3, Gunnery 3), *Man O'War*
МехВоин Идгер (Piloting 3, Gunnery 3), *Mad Cat D*

Command Star Кластера

Звёздный Полковник Крид Маттлов
(Piloting 3, Gunnery 3), *Turkina*
МехВоин Стэнтон Бухаллин (Piloting 3, Gunnery 3),
Thor C
МехВоин Янсен (Piloting 3, Gunnery 3), *Gladiator*
МехВоин Кэрил (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki B*
МехВоин Лотроп (Piloting 4, Gunnery 3), *Mad Cat A*

Тринарий Альфа

Alpha Talon 1

Звёздный Капитан Кингсли Гален
(Piloting 4, Gunnery 3), *Man O'War*
МехВоин Бракен (Piloting 4, Gunnery 4), *Thor*
МехВоин Калдер (Piloting 4, Gunnery 4), *Loki*
МехВоин Эллин (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Баллард (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken B*

Alpha Talon 2

Звёздный Командир Фредрико (Piloting 4, Gunnery 3),
Vulture
МехВоин Сви (Piloting 4, Gunnery 4), *Thor*
МехВоин Онслов (Piloting 4, Gunnery 4), *Ryoken C*
МехВоин Арина (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Hawk D*
МехВоин Надя (Piloting 4, Gunnery 4), *Vulture C*

Alpha Beak

Звёздный Капитан Лебрак (Piloting 4, Gunnery 3),
Vulture C
МехВоин Элтон (Piloting 4, Gunnery 3), *Dragonfly*
МехВоин Нэтти (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Lanner D*
МехВоин Дженнифер (Piloting 4, Gunnery 3), *Ferris A*

МехВоин Авара (Piloting 4, Gunnery 3), *Fire Falcon D*

Части Тринария Чарли

Части Charlie Nova

Звёздный Капитан Оттилия (Piloting 4, Gunnery 4),
Shadow Cat
МехВоин Блэквуд (Piloting 4, Gunnery 4), *Uller A*
Командир Точки Вивека,
4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Данвуди,
4 Элементала с огнемётами
Командир Точки Ромни, 4 Элементала с пулемётами

Части Тринария Эхо

Air Support Mission 1

Пилот Грета (Piloting 4, Gunnery 4), *Vandal A*

Air Support Mission 2

Пилот Слания (Piloting 4, Gunnery 3), *Visigoth*

Air Support Mission 3

Пилот Ивейн (Piloting 3, Gunnery 3), *Jagatai*

Развёртывание

Защищающиеся Bravo Talon 2 и Bravo Beak Тринария Браво появляются с юго-западного угла карты City Street Grid/Park #1, между гексами 0110 и 0717, в течение фазы движения хода 1. Силы, помеченные как подкрепление, могут быть вызваны как описано в **Специальных правилах**. Защищающийся также может вызвать воздушную поддержку по **Специальным правилам**.

ТАБЛИЦА VICTORY

Очки	Результат
150+	Убедительная победа
127-149	Победа
104-126	Неубедительная победа
81-103	Ничья
58-80	Неубедительное поражение
35-57	Поражение
0-34	Убедительное поражение

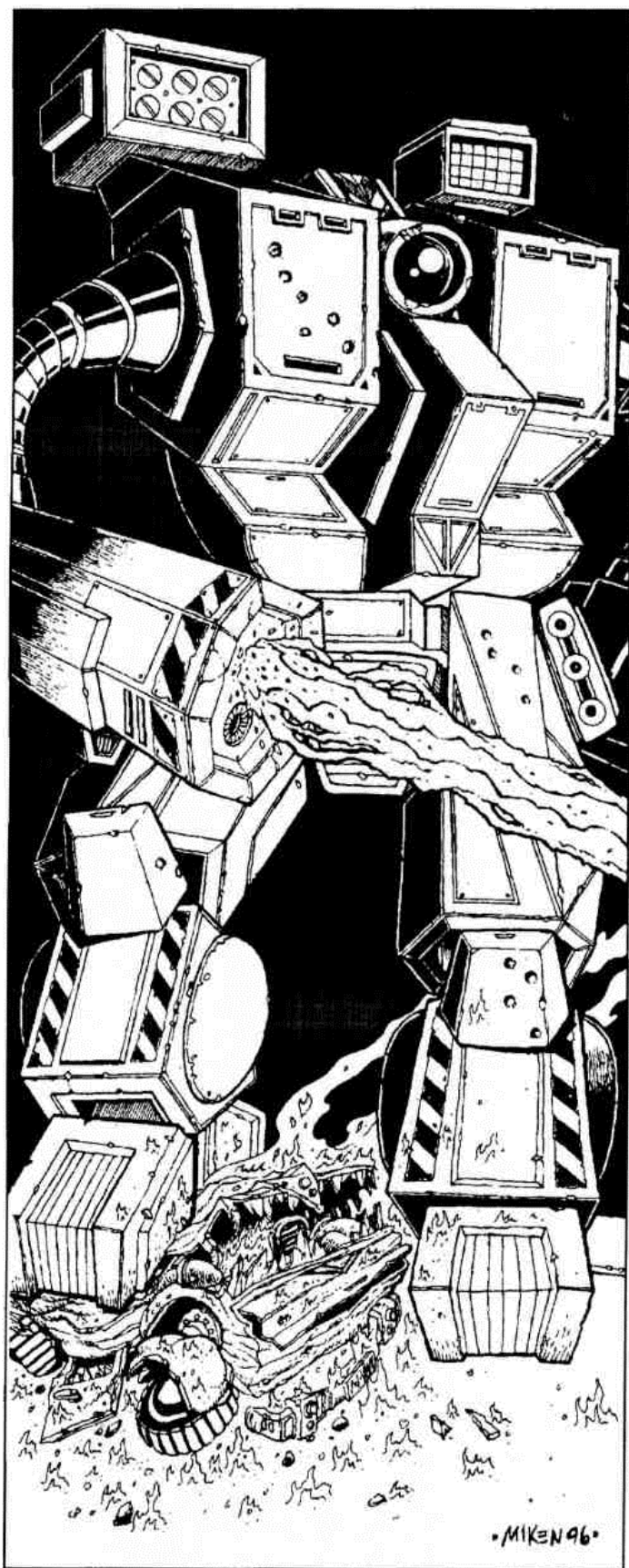
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

И атакующий, и защищающийся пытаются уничтожить друг друга. Игрок, у которого на карте остался единственный боеспособный юнит, одерживает победу.

Каждый игрок должен отслеживать количество уничтоженных в ходе игры вражеских Мехов, а также отслеживать количество подкреплений, которые он использовал. Эти данные используются для определения количества победных очков каждого из игроков - проконсультируйтесь с таблицей Victory для определения уровня победы или поражения каждой из сторон.

Игрок за Драгун получает дополнительные победные очки за уничтожение портовых зданий. Игрок за Соколов получает дополнительные победные очки за каждое оставшееся неповреждённым портовое здание (см. **Специальные правила**).

Сценарий заканчивается, когда силы одной из сторон или обеих сторон уничтожены. В этом сценарии победу может одержать любая сторона. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Размещение зданий

До начала игры игроки должны разместить 40 зданий типа L1 на обеих картах City (Hills/Residential) и карте City Street Grid/Park #1. Эти здания необходимо разместить на любом чистом гексе без дорожного покрытия. В добавок, здания на карте City Ruins, представляющие собой портовые здания Port St. William, должны быть расположены в соответствии с нижеследующей таблицей.

Гекс	Тип здания	Очки
0105	M3	6
0115	M2	6
0213	H2	8
0308	HD1	10
0514	L3	4
0602	HD1	10
0606-0607	H3	8
1004	H2	8
1211	M1	6
1405-1406	HD2	10

Подкрепления

В ходах 10, 18 и 22 игрок за Драгун может вызвать подкрепления. Игрок за Нефритовых Соколов может вызвать подкрепления в ходах 12, 18 и 23. Игрок, вызывающий подкрепления, должен определить их размер в начале любого из указанных ходов, минимум 1 копьё или Звезда. Подкрепление прибывает в течение фазы движения хода, в котором оно было вызвано. Подкрепления Драгун могут войти где угодно по северному или восточному краю стандартной карты **BattleTech**. Подкрепления Соколов могут войти где угодно по западному или южному краю карты City Street Grid/Park #1.

Вызванные подкрепления уменьшают количество победных очков этого игрока.

Воздушная поддержка

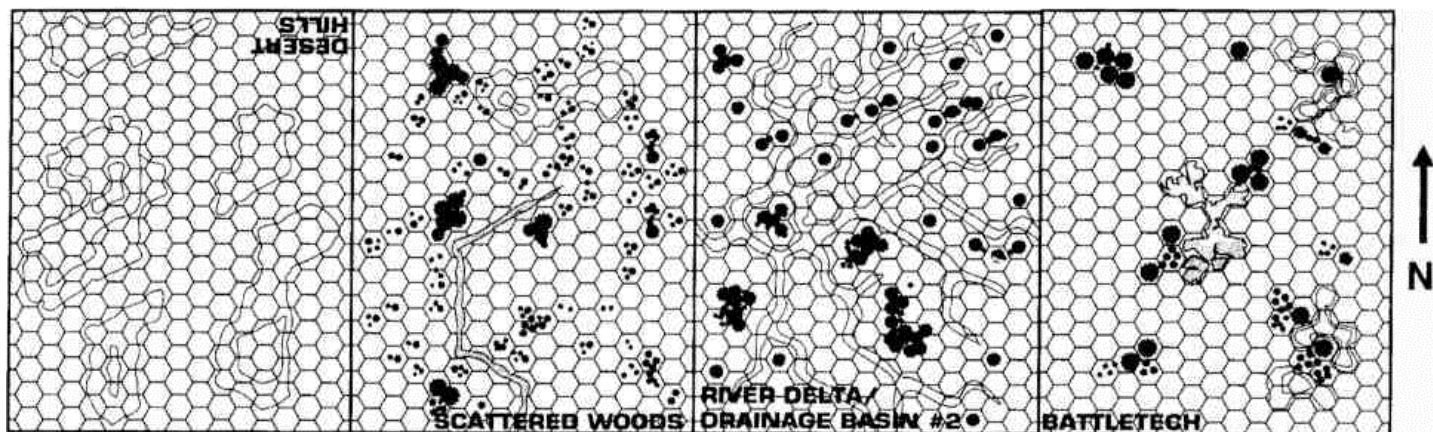
Начиная с хода 15 каждый игрок может вызвать 3 воздушных удара. Каждый игрок может наносить 1 воздушный удар за ход, а каждое отделение воздушной поддержки может вызываться лишь один раз. Обратите внимание, что в конце игры за каждое вызванное отделение вычитаются очки из общего количества победных очков. Используйте следующие критерии для вызванных отделений.

Mission 1: Никакой артиллерии класса "воздух-земля". 1 заход для беглого огня. Штраф: -30..

Mission 2: 12 групп кластерных бомб. 1 заход для беглого огня, 1 заход для бомбометания. Штраф: -50

Mission 3: 2 ракетных установки Arrow-IV с 1-й TAG. 1 заход для беглого огня, 2 захода для ракетных ударов. Штраф: -75.

Действие	Очки
За каждый уничтоженный вражеский Мех	+10
За каждый вызов копья/Звезды/Новы подкрепления	-50
За каждый вызов роты/Тринария подкрепления	-150
За каждый вызов воздушного удара (см. Специальные правила)	-30/-50/-75



СЦЕНАРИЙ 11: СОКОЛИНЫЙ ВЫВОДОК

"А вот это уже поинтереснее. Вчера мы вновь пытались взломать оборону Соколов в Port St. William.

Полковник Барклай бросила 82-ю Тяжёлую Кавалерию прямо на позиции Соколов. Сначала я думала, что она обезумела. Сэнди провела большую часть своей жизни в Лёгкой Кавалерии, за исключением того времени, когда она была с 7-м Уланским Кружиса. Она знала, как мы делаем все дела. Обычная доктрина Лёгкой Кавалерии - не посылать кавалеристов на укрепленные вражеские позиции.

Как только они вышли, она последовала стандартным оперативным действиям. Как только Тяжёлая Кавалерия оказалась в пределах досягаемости тяжёлого оружия кланеров, подразделение остановилось, ударила залпом LRM и вернулась обратно. И кланеры, и я не заметили 17-го Разведывательного Батальона.

Мы все столь увлеклись зрелищем развёрнутого батальона Тяжёлой Кавалерии, ведущего огонь из оружия, что не заметили 2-х рот лёгких и средних Мехов при поддержке ховертанков, ударивших по левому флангу этих плохих ребят. Когда Соколы поняли, что это был 17-й, было поздно. Мы разбили их фланг и 82-й возобновил наступление.

К несчастью, Соколы бросили подкрепление в разрыв и прежде, чем мы достигли более-менее значительного успеха, нам пришлось отступить.

Эд и Чарльз не вполне годны для этого, а вот полковника Барклай я запомню. Кажется, она достаточно энергична и умна, чтобы занять моё место, когда я уйду в отставку".

- Выдержки из личного дневника генерала Адрианы Уинстон, 22 апреля 3058 года

ОБСТАНОВКА

Port St. William, Ковентри

21 апреля 3058 года

Время 07:00

В тусклом, предутреннем свете 21 апреля полковник Сандра Барклай из Лёгкой Кавалерии Эридана выдвинула части её 71-го полка Лёгкой Кавалерии через предместья Port St. William. Её задачей было взломать периметр обороны Нефритовых Соколов и ударить по командному центру кланеров на Ковентри.

Используя тактику лёгкой кавалерии, основанной на стратегии, изобретённой Веллингтоном из Лёгких Драгун, Барклай повела тяжёлые штурмовые части своего батальона на позиции Соколов, желая отвлечь их, пока лёгкие, более подвижные части её подразделения ударят защитникам во фланг.

Её нападение прошло как и было запланировано, но Хан Марта Прайд вызвала подкрепления слишком быстро, и Лёгкая Кавалерия не смогла воспользоваться своим преимуществом и расширить прорыв в рядах защитников. С небольшими потерями Лёгкая Кавалерия отступила.

Характерной особенностью множества битв на Ковентри было то, что обе стороны могли объявить себя победителями. Лёгкая Кавалерия смяла линию обороны Соколов и нанесла большой урон 1-му Striker Кластеру. Нефритовые Соколы вынудили наёмников отступить из Port St. William до того, как те смогли выполнить поставленную задачу.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь стандартной картой **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**), картами Desert Hills и Scattered Woods из набора **BattleTech Map Set 2** и картой River Delta/Drainage Basin #2 из набора **BattleTech Map Set 4**.

Считайте все водные гексы на карте River Delta/Drainage Basin #2 чистыми гексами.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 71-го полка Лёгкой Кавалерии Эридана.

71-й полк Лёгкой Кавалерии

Command Lance

Капитан Рубен Авилла (Piloting 4, Gunnery 3),

CP-11-A Cyclops

Сержант Эдвин Коркус (Piloting 4, Gunnery 3),

ON1-M Orion

Синтия Ланё (Piloting 3, Gunnery 3), TMP-3M Tempest

Вон Кван (Piloting 4, Gunnery 4), CRD-5M Crusader

Strike Lance

Лейтенант Петко Кинерет (Piloting 4, Gunnery 3),

AWS-9M Awesome

Капрал Уэйн Эндрюс (Piloting 4, Gunnery 4),

CPL T-C3 Catapult

Взводный Дарлин Марш (Piloting 3, Gunnery 3),

WHM-7M Warhammer

Взводный Линда Аартюн (Piloting 4, Gunnery 3),

ARC-4M Archer

Recon Lance

Лейтенант Дэвид Эдвардс (Piloting 4, Gunnery 3),
END-6Q Enfield
Пирс Бланкенбэлл (Piloting 3, Gunnery 3),
GRF-3M Griffin
Крэйг Митчелл (Piloting 4, Gunnery 4),
ENF-5D Enforcer
М. Г. Скателл (Piloting 4, Gunnery 4),
WVR-7D Wolverine

Развёртывание

Атакующий появляется с восточного края карты в фазе движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей 1-го Falcon Striker Кластера.

Части Тринария Браво

Bravo Eye 1

Звёздный Капитан Галита Айронс
(Piloting 3, Gunnery 2), *Mad Cat*
МехВоин Иниго (Piloting 3, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Бойд (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Lanner*
МехВоин Фирозан (Piloting 4, Gunnery 3),
Black Hawk A
МехВоин Коул (Piloting 4, Gunnery 3), *Koshi*

Bravo Eye 2

Звёздный Капитан Бират (Piloting 3, Gunnery 3), *Thor*
МехВоин Дидерик (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller*
МехВоин Магда (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken*
МехВоин Паска (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken D*
МехВоин Фас (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma*

Части Тринария Дельта

Части Delta Nova

МехВоин Эндсор (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki*
МехВоин Волмар (Piloting 4, Gunnery 4), *Uller*
МехВоин Прафулла (Piloting 4, Gunnery 4), *Dragonfly*
Командир Точки Алму, 4 Элемента с огнёмётами
Командир Точки Лена, 4 Элемента с пулемётами
Командир Точки Арнольд,
4 Элемента с пулемётами

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым где угодно на карте Desert Hills или на карте Scattered Woods.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий выигрывает, причинив как можно больше повреждений защищающемуся, пока выводит как можно больше своих Мехов через половину западной карты 1 (см. **Специальные правила**).

Защищающийся выигрывает, предотвратив выполнение задачи атакующего.

Сценарий заканчивается, когда последний юнит Лёгкой Кавалерии или вышел с карты, или уничтожен, или прошло 20 ходов. Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный через карту 1 боеспособный Мех Лёгкой Кавалерии	+15
За каждый уничтоженный Мех Клана	+10
За каждый вынужденно отступивший Мех Клана	+10
За каждую уничтоженную Точку Элементалов	+3
За каждую выжившую Точку Элементалов	-3
За каждый выживший боеспособный Мех Клана	-10
За каждый вынужденно отступивший Мех Лёгкой Кавалерии	-10
За каждый уничтоженный Мех Лёгкой Кавалерии	-15

ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
245+	Убедительная победа В.С.
от 157 до 244	Победа В.С.
от 68 до 156	Неубедительная победа В.С.
от -59 до 67	Ничья
от -60 до -144	Неубедительная победа Клана
от -145 до 229	Победа Клана
-230+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вынужденное отступление

В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Юниты Клана могут отступать через западный край карты, юниты В.С. - через любой край карты Desert Hills.

Победные очки

При определении победных очков юнит считается небоеспособным, если в любое время по ходу игры он подпадает под правила вынужденного отступления; т.е. становится "выведенным из игры".

Для игрока за Лёгкую Кавалерию очки начисляются за каждый выведенный на карте Desert Hills Мех, этот Мех должен быть боеспособным и вышедшим в любой западной точке этой карты через гексы с номером 05xx.

СЦЕНАРИЙ 12: ЗАСАДА!

"Никогда в своей жизни я ещё не видел человека более упрямого, более мелочного, чем полковник Уэйн Роджерс. Он смог возвыситься благодаря традициям Рейнджеров Вако, особенно одной из них - "Смертельной присяге" против Волчьих Драгун, и враждебности к регулярным частям Домов, ожесточённость в которой была под стать ненависти к Драгунам. Сейчас я думаю, что Рейнджеры Вако были неплохим наёмным подразделением, особенно при старом Уэйне Вако. Но их тогдашнее поведение было больше похоже на череду ошибок, какую-то клоунаду и толпу неудачников, годных лишь для охраны сортира, и я не был уверен, что они выполнят даже эту задачу, не испачкав ноги. Может быть, теперь они восстановят свою старую репутацию, когда этот идиот Роджерс убит.

Чем больше я думаю об этом, тем больше становлюсь безумным. Я имею в виду, что, чёрт возьми, думает парень, располагая разведывательными частями? Каждый второй лейтенант, недавно вылезший из Blackjack'a, знает, что нужно прислушиваться к разведанным. Если вы не сделаете этого, можете попрыгать и попросить плохих парней отстрелить себе башку.

Кровь Блейка! Я не могу поверить, что человек может быть таким тупицей! Я говорил ему, что Мехи укрыты среди этих деревьев, но разве он меня послушал? Конечно же нет. Я был всего лишь регуляром Дома, и был слишком глуп или слишком неподходящим, чтобы быть таким же воином-профессионалом, как он. Роджерс направил своих людей при полной их видимости врагами и поплатился за это половиной своей команды.

Я сожалею лишь о двух вещах: во-первых, мне жалко воинов, погибших потому, что их командир оказался слишком упрямым и гордым, чтобы прислушаться к кому-либо.

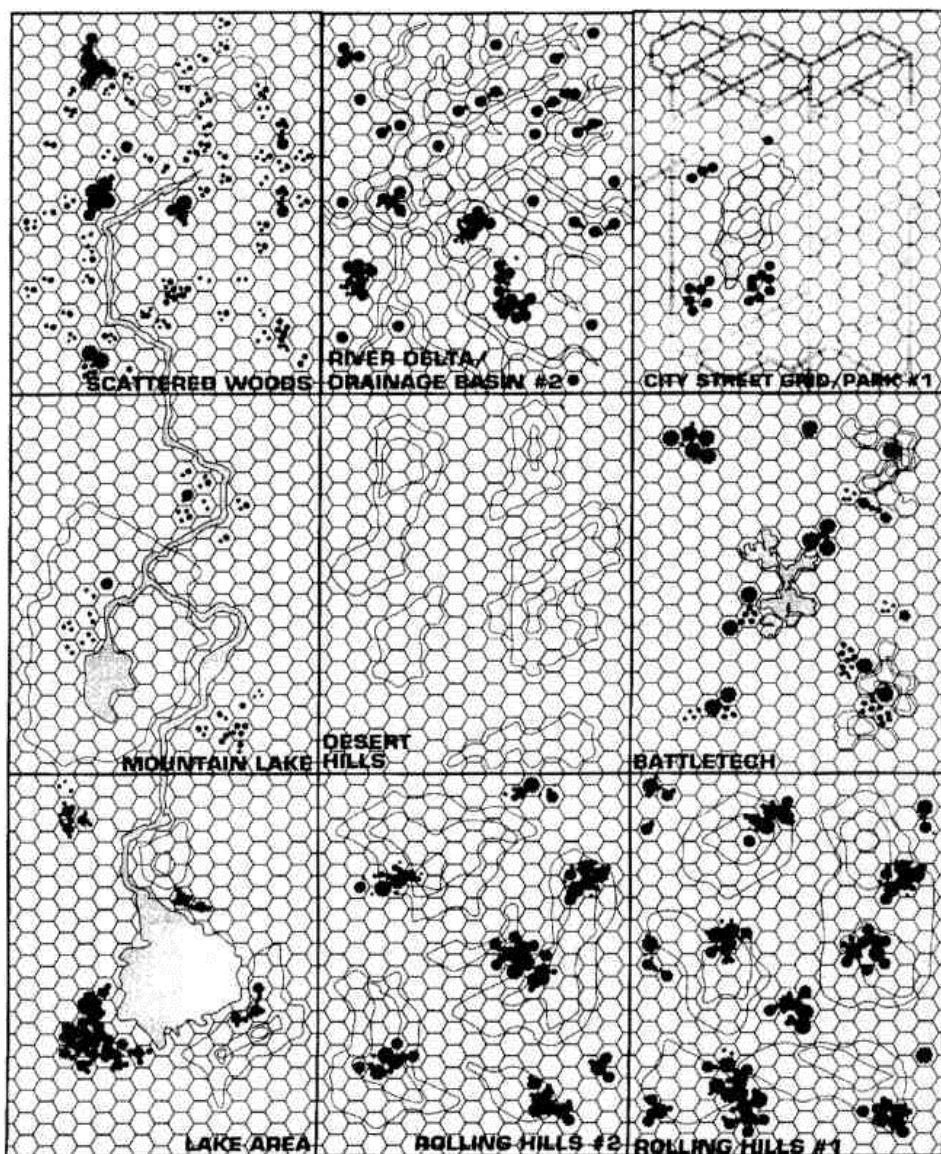
Во-вторых, Роджерс погиб вместе со своими людьми и теперь у меня никогда не будет возможности встряхнуть из него мозги".

- Выдержки из личного дневника гауптмана (в то время) Карадока Треваны, 10-е Рейнджеры Скай, 22 апреля 3058 года

ОБСТАНОВКА

Долины, Ковентри
21 апреля 3058 года
Время 10:00

Надеясь прорвать периметр обороны Нефритовых Соколов вокруг Port St. William, генералы Уинстон и



Брубойкер запланировали провести одновременно штурм во многих направлениях по гарнизонным войскам Соколов. Одну из этих атак поручили возглавить Рейнджерам Вако.

Сомневаясь в способности полковника Роджерса эффективно управлять людьми под огнём, командование Экспедиционных Сил Ковентри решило провести его войска через Долины, якобы предназначив им тыловой удар по Соколам с целью уничтожить их резервы и привести воинов Клана, т.о., в замешательство.

К сожалению, этот план не учитывал хитрости Аримаса Мальтуса, офицера разведки Клана, увидевшего уловку для Клана - будто Рейнджеры остались у Lietnerton'a. Соколы организовали смешанное подразделение из тяжёлых и лёгких ОмниМехов, чтобы отбросить Рейнджеров назад, уничтожить как можно больше Мехов наёмников до того, как Рейнджеры выйдут на указанные позиции для выполнения своей задачи.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь стандартной картой **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**), картами **Scattered Woods**, **Mountain Lake**, **Lake Area** и **Desert Hills** из набора **BattleTech Map Set 2**, картами **City Street Grid/Park #1** и **River Delta/Drainage Basin #2** из набора **BattleTech Map Set 4** и обеими картами **Rolling Hills** из набора **BattleTech Map Set 3**.

Считайте все лесные гексы гексы с редким (лёгким) лесом. Считайте все гексы с пересечённой местностью карты Desert Hills гексами с редким (лёгким) лесом. Считайте все водные гексы на картах River Delta/Drainage Basin #2 и City Street Grid/Park #1 чистыми гексами. Считайте все гексы с дорожным покрытием на карте City Street Grid/Park #1 чистыми гексами. Считайте все возвышенности уровня 3 и выше возвышенностями уровня 3.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Рейнджеров Вако и частей 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи.

Command Lance Роджерса

Полковник Уэйн Роджерс (Piloting 4, Gunnery 4),
BLR-3M BattleMaster
Капитан Ленни Маркбрайт (Piloting 3, Gunnery 3),
CP-11-A Cyclops
Капитан Анита Чи Лай (Piloting 4, Gunnery 3),
WR-DG-02FC War Dog
Сержант Нэнси Нарефски (Piloting 4, Gunnery 3),
HNT-171 Hornet

Штурмовой Батальон Роми, штабная рота Роми

Майор Жак Роми (Piloting 3, Gunnery 3), *AS7-K Atlas*
Капитан Барри Мэнсон (Piloting 4, Gunnery 4),
QKD-5M Quickdraw
Капитан Миромо Ндени (Piloting 4, Gunnery 3),
GLT-5M Guillotine
Лейтенант Эли Эллерсон (Piloting 4, Gunnery 3),
ON1-M Orion

Части штурмовой роты Мартинелли

Scout Lance Хамбры

Лейтенант Сули Эль Хамбра (Piloting 4, Gunnery 3),
CN9-D Centurion
Сержант Син Литвак (Piloting 4, Gunnery 3),
VND-3L Vindicator
Луис Колонна-Мачен (Piloting 5, Gunnery 4),
VLK-QD Valkyrie
Ф. Е. Абель (Piloting 4, Gunnery 4), *PNT-10K Panther*

Части 8-х Бешеных, рота Альфа

Command Lance Блейда

Капитан Симерис Блейд (Piloting 4, Gunnery 4),
CRD-5M Crusader
Сержант Харви Оверанд (Piloting 4, Gunnery 3),
DV-7D Dervish
Тони Хилл (Piloting 5, Gunnery 4), *CDA-3M Cicada*
Изабель Гарсиа (Piloting 5, Gunnery 4),
COM-5S Commando

10-е Рейнджеры Скаи

Части 2-й роты 1-го Батальона

Command Lance

Гауптман Карадок Тревена (Piloting 3, Gunnery 3),
CN9-D Centurion
Бобби Спенглер (Piloting 5, Gunnery 4),
RFL-5M Rifleman
Сэмми Бресфорд (Piloting 5, Gunnery 4),
OSR-2D Ostroc
Хоган Эллис (Piloting 5, Gunnery 4), *VND-3L Vindicator*

Lance Мардок

Лейтенант Изабель Мардок (Piloting 4, Gunnery 3),
HBK-5M Hunchback

Джон Линдси (Piloting 4, Gunnery 4), *VLK-QD Valkyrie*
Регина Уолфорд (Piloting 4, Gunnery 4), *JR7-K Jenner*
Регги Иган (Piloting 5, Gunnery 4), *LCT-3M Locust*

Развёртывание

10-е Рейнджеры Скаи выставляются первыми где угодно на карте Lake Area или Rolling Hills #2, на карте Rolling Hills #2 - на западном крае на гексах с номерами 09xx. Рейнджеры Вако и 8-е Бешеные выставляются вторыми, где угодно на двух картах Rolling Hills, на карте Rolling Hills #2 - на восточном краю на гексах с номерами 09xx.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Кластеров Нефритового Сокола Гончие и Красный Хвост.

Кластер Гончие, Тринарий Альфа

Alpha Eye 1

Звёздный Капитан Аким Фолкнер
(Piloting 3, Gunnery 3), *Black Lanner*
МехВоин Эйлхард (Piloting 3, Gunnery 3), *Dragonfly*
МехВоин Яна (Piloting 3, Gunnery 3), *Puma*
МехВоин Коттон (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller*
МехВоин Брайон (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller B*

Alpha Eye 2

Звёздный Командир Барнас (Piloting 4, Gunnery 3),
Ryoken
МехВоин Нона (Piloting 3, Gunnery 3), *Ryoken*
МехВоин Рут (Piloting 4, Gunnery 3), *Cougar A*
МехВоин Лаудон (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma*
МехВоин Дагдейл (Piloting 3, Gunnery 3), *Koshi A*

Кластер Красный Хвост, Тринарий Альфа

Alpha Beak 1

Звёздный Капитан Фингал (Piloting 3, Gunnery 3),
Turkina
МехВоин Джагадис (Piloting 3, Gunnery 3), *Masakari*
МехВоин Тиллок (Piloting 4, Gunnery 3), *Mad Cat*
МехВоин Мэтьюн (Piloting 4, Gunnery 3), *Thor B*
МехВоин Монтфорт (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture*

Alpha Beak 2

Звёздный Командир Тира (Piloting 3, Gunnery 3),
Daishi
МехВоин Ходждон (Piloting 4, Gunnery 3), *Man O'War*
МехВоин Ракер (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki A*
МехВоин Куан (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken*
МехВоин Страуд (Piloting 4, Gunnery 3), *Naga*

Alpha Eye

Звёздный Командир Эйлиф (Piloting 3, Gunnery 3),
Black Lanner A
МехВоин Армар (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma*
МехВоин Лангхорн (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller C*
МехВоин Селен (Piloting 4, Gunnery 3), *Fire Falcon D*
МехВоин Халлок (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma D*

Развёртывание

Части Кластера Гончие появляются с восточного края стандартных карт **BattleTech** или City Street Grid/Park #1 в течение фазы движения хода 1. Части Кластера Красный Хвост появляются с восточного края карты в течение фазы движения хода 3 (см. **Специальные правила**).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Клан выигрывает, уничтожив как можно больше Мехов Внутренней Сферы.

Игрок за Рейнджеров Вако/8-х Бешеных выигрывает, уничтожив как можно больше Мехов Клана до вынужденного отступления.

Игрок за 10-х Рейнджеров Скаи выигрывает, удерживая свободным проход для спасения Рейнджеров Вако/8-х Бешеных до тех пор, пока не выйдет с карты последний Мех наёмников (см.

Специальные

правила).

И

наёмники,

и

Рейнджеры Скаи

могут одержать

победу в этом

сценарии.

На

самом деле победа

Рейнджеров Скаи -

моральная победа.

Гауптман Тревена

знал, что наёмники

попадут в засаду, и

считал своим

моральным долгом

предупредить

гибель людей.

В двусторонней

игре игрок за В.С.,

чтобы выиграть, должен достичь условия победы

наёмников.

Сценарий заканчивается, когда последний Мех

В.С. или отступает, или уничтожается. Для

определения уровня победы проконсультируйтесь с

таблицей Victory.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Непрямой ракетный залп

Части Кластера Красный Хвост входят в игру в течение фазы движения хода 3. До их входа любой из Мехов этого подразделения, несущий установки LRM или Arrow IV может участвовать в проведении непрямого ракетного залпа. При разборе таких атак рассматривайте все Мехи Красного Хвоста как если бы они были в любом месте за 5 гексов до карты при определении расстояния до цели. Разберите все не прямые ракетные залпы LRM по обычным правилам непрямого огня (см. с.92, **BTC: RoW**). Разберите все залпы Arrow IV по обычным правилам артиллерии за картой (см. с.77-78, **BTC: RoW**). Считайте, что все такие установки располагаются на расстоянии 1-го

мапшита от края поля боя. Например, цель находится на карте Desert Hills, эта цель указывается в ходу 1 для Arrow IV, следовательно, удар будет нанесён в течение фазы атаки вне карты хода 3. Все установки Arrow IV используют стандартные боеприпасы поражения по площади.

Трёхсторонняя игра

Из-за напряжённых отношений гауптмана Тревены и полковника Роджерса игрок за наёмников и игрок за

Рейнджеров

Скаи могут не

связываться

друг с другом

после хода 3 до

тех пор, пока не

убит Роджерс

или его Мех

нефункционален

. Когда

происходит одно

из этих событий,

командование

наёмным

подразделением

переходит к

капитану Ленни

Маркбрайту, и

игроки могут

связываться.

При определении инициативы в трёхсторонней игре каждый игрок бросает 1D6. Игрок с наибольшим результатом двигается первым, игрок со средним результатом двигается следующим, а игрок с наименьшей инициативой - последним.

Проход для спасения

Удержание маршрута для спасения свободным подразумевает следующее - необходимо освободить всю карту Scattered Woods от боевых Мехов Клана. При определении победных очков юнит считается небоеспособным, если он когда-либо в течение игры подпал под правила Вынужденного Отступления; т.е. стал "выведенным из игры".

Миникампания

Если этот сценарий отыгрывается как часть миникампании вместе со сценарием 13, оба игрока переносят все свои повреждения и остаток боеприпасов в сценарий 13, где это будет иметь важное значение.

СЦЕНАРИЙ 13: СПАСЕНИЕ И ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

"Крис Хаффнер (корреспондент): Что случилось потом, гауптман Дорн?

Гауптман Дорн: Док - это гауптман Карадок Тревена - приказал Титанам отступить с поля, но оставаться на связи с Рейнджерами Вако и 8-ми Бешеными. Он планировал на марше дойти до Shallot Ford и потом вернуться к Lietnerton'u.

Хаффнер: Он оставил наёмников в поле, без поддержки?

Дорн: Ну... да, я полагаю, вы правы. Я думаю, многие решат отступить перед лицом превосходящего врага, особенно если друзья покинули вас, но это не тот случай. У нас была разведывательная рота. Среди наших тяжелых Мехов был и мой Archer. Penetrator Дока настолько сильно был поврежден в ходе сражения в Пересечённых Горах, что потребовалось даже заменить некоторые системы. В тот день он пилотировал Centurion.

Кое-как мы отступили примерно на три перехода и заняли оборонительные позиции. Док приказал прекратить любую радиосвязь, пока он докладывал командованию CEF, что случилось. Я не слишком уверен, но я думаю, что он мог сказать Брубейкер и Уинстон, что это ОН, а не Роджерс, несёт ответственность за гибель наёмников.

Спустя несколько минут он сообщил остальным, что систему радиосвязи можно включить. Он сказал, что мы должны оставаться здесь и удерживать проход в ожидании отставших, тех, кто выжил и смог выйти из этого котла.

Мы укрылись на местности, поскольку, ожидая отставших, лучше находиться в густых зарослях деревьев, чем на открытом месте. Теперь-то я знаю, что так продолжалось около 15 минут, но тогда, в лесу, мне показалось это часом. Всё это время я был на нервах, скорее ожидая завершения ракетного заградительного огня, чем прибытия ожидаемых Рейнджеров Вако.

Внезапно мы увидели шедшего к нам Меха. Я не знаю, как это описать, что это было. Больше всего он напоминал нечто, выпавшее из гигантской рудной дробилки; наверное, потом это нечто решило, что для опыта это маловато, и полезло в дробилку ещё раз. Наконец, мой Archer определил, что этим Мехом был Hunchback - избитый и рассыпавшийся на части Hunchback. На нём живого места не было - везде воронки от лазеров и снарядов; но несмотря на это, Док смог определить, что этот Hunchback принадлежал лейтенанту Ричарду Кэй, заместителю командира 8-х Бешеных.

Лейтенант Кэй заметил Jenner'a Уолдорф и выстрелил в неё из лазера. Он принял нас за кланеров - он не ожидал, что встретит нас здесь. К счастью для Уолдорф, он промахнулся. Как только он успокоился, Док спросил его об остальных его сотоварищах и Рейнджерах Вако. Кэй сказал, что не думает, что хоть кто-нибудь из Рейнджеров уцелел. Он сказал, что знает, что Роджерс убит..он рассказал нам об огромных ОмниМехах - что-то новенькое, до этого он никогда не слышал о них и не видел их - шедших прямо на BattleMaster Роджерса, они просто отстрелили голову его Меха из этих вонючих больших автопушек. Он полагал, что для Роджерса не было никакой возможности выжить после этого".

- Выдержки из интервью с гауптманом Шэрон Дорн, 1-я рота 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи, вышедшее в эфир 7 июля 3058 года в радиовещательной системе Donegal. Используется с разрешения.

ОБСТАНОВКА

Долины, Ковентри

21 апреля 3058 года

Время 12:15

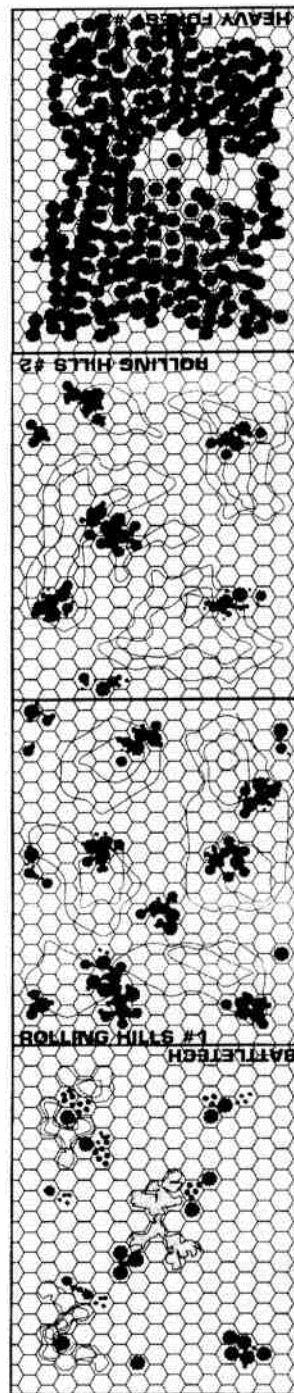
После катастрофической по своим результатам неожиданной (и нехарактерной) засады Нефритовых Соколов, остатки 8-х Бешеных и Рейнджеров Вако начали отступление к Shallot Ford. Гауптман Карадок Тревена располагал небольшими силами, состоящих в основном из лёгких Мехов, ожидавших приказа задержать преследователей из Клана до тех пор, пока не спасутся разбитые наёмники.

В классической арьергардной операции неплохо усиленный 1-й Батальон 10-х Рейнджеров Скаи удерживал превосходящих, лучше оборудованных Мехов Нефритового Сокола до тех пор, пока последний отставший наёмник не отступил в относительно безопасные Долины.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь картой Heavy Forest #1 из набора **BattleTech Map Set 4**, обеими картами Rolling Hills из набора **BattleTech Map Set 3** и стандартной картой **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**).

Считайте все водные гексы на стандартной карте **BattleTech** чистыми гексами.



АТАКУЮЩИЙ

Если этот сценарий отыгрывается как часть "миникампании" вместе со сценарием 12, игрок за Нефритовый Сокол должен использовать только те силы, которые остались от предыдущего сценария. Прошло слишком мало времени, чтобы восстановить получившие повреждения системы или пополнить боезапас; все Мехи и Элементалы начинают этот сценарий в том состоянии, в котором они находились в конце сценария 12.

Если этот сценарий отыгрывается как "одиночная" игра, атакующий состоит из частей Ударного Кластера Гончие и Кластера Красный Хвост.

Ударный Кластер Гончие, Тринарий Альфа

Alpha Eye 1

Звёздный Капитан Аким Фолкнер

(Piloting 3, Gunnery 3), *Black Lanner*

МехВоин Эйлхард (Piloting 3, Gunnery 3), *Dragonfly*

МехВоин Коттон (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller*

Alpha Eye 2

МехВоин Нона (Piloting 3, Gunnery 3), *Ryoken*

МехВоин Рут (Piloting 4, Gunnery 3), *Cougar B*

Кластер Красный Хвост, Тринарий Альфа

Alpha Beak 1

Звёздный Капитан Фингал (Piloting 3, Gunnery 3),

Turkina

МехВоин Джагадис (Piloting 3, Gunnery 3), *Masakari*

МехВоин Мэтьюн (Piloting 4, Gunnery 3), *Thor B*

МехВоин Монтофорт (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture*

Alpha Beak 2

Звёздный Командир Тира (Piloting 3, Gunnery 3),

Daishi

МехВоин Ракер (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki A*

Alpha Eye

Звёздный Командир Эйлиф (Piloting 3, Gunnery 3),

Black Lanner A

МехВоин Армар (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma*

МехВоин Халлок (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma D*

Развёртывание

Атакующий появляется с южного края стандартной карты **BattleTech**. Кластер Гончие появляется в течение фазы движения хода 1. Кластер Красный Хвост появляется в течение фазы движения хода 4.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи, частей Рейнджеров Вако и частей 8-х Бешеных.

Command Lance

Гауптман Карадок Тревена (Piloting 3, Gunnery 3),

CN9-D Centurion

Бобби Спенглер (Piloting 5, Gunnery 4),

RFL-5M Rifleman

Сэмми Бресфорд (Piloting 5, Gunnery 4),

OSR-2D Ostroc

Lance Мардок

Лейтенант Изобель Мардок (Piloting 4, Gunnery 3),

HBK-5M Hunchback

Рядовой Регина Уолфорд (Piloting 4, Gunnery 4),

JR7-K Jenner

Lance Бика

Лейтенант Энди Бик (Piloting 4, Gunnery 4),

BJ-2 Blackjack

Теодор Белл (Piloting 5, Gunnery 4), *ENF-5D Enforcer*

Джон Слокам (Piloting 5, Gunnery 4), *LCT-3M Locust*

Части Рейнджеров Вако

Command Lance, Command Company Роджерса

Капитан Ленни Маркбрайт (Piloting 3, Gunnery 3),

CP-11-A Cyclops

Капитан Анита Чи Лай (Piloting 4, Gunnery 3),

WR-DG-02FC War Dog

Сержант Нэнси Нарефски (Piloting 4, Gunnery 3),

HNT-171 Hornet

Части штурмовой роты Мартинелли

Scout Lance Хамбры

Лейтенант Сули Эль Хамбра (Piloting 4, Gunnery 3),

CN9-D Centurion

Ф. Е. Абель (Piloting 4, Gunnery 4), *PNT-10K Panther*

Части 8-х Бешеных

Command Lance Блейда, рота Альфа

Капитан Симерис Блейд (Piloting 4, Gunnery 4),

CRD-5M Crusader

Изабель Гарсиа (Piloting 5, Gunnery 4),

COM-5S Commando

Combat Lance, рота Браво

Сержант Томас Пенс (Piloting 4, Gunnery 4),

WHM-7M Warhammer

Каролина Мьюир (Piloting 5, Gunnery 4),

ASN-23 Assassin

Развёртывание

10-е Рейнджеры Скаи выставляются первыми где угодно на южных гексах с номерами хх05 карты Rolling Hills #1. Рейнджеры Вако и 8-е Бешеные выставляются вторыми где угодно на южных гексах с номерами хх13 стандартной карты **BattleTech**.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда последний Мех Внутренней Сферы выходит скарты или уничтожается. Защищающийся выигрывает, выведя как можно больше своих Мехов через северный край карты Heavy Woods #1. Атакующий выигрывает, уничтожив как можно больше Мехов Внутренней Сферы. Для определения уровня победы посчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый уничтоженный лёгкий Мех В.С.	+10
За каждый уничтоженный средний Мех В.С.	+15
За каждый уничтоженный тяжёлый Мех В.С.	+20
За каждый уничтоженный штурмовой Мех В.С.	+30
За каждый выведенный с карты лёгкий Мех Рейнджеров Скаи	-5
За каждый выведенный с карты лёгкий Мех Рейнджеров Вако/8-х Бешеных	-15
За каждый выведенный с карты средний Мех Рейнджеров Скаи	-10
За каждый выведенный с карты средний Мех Рейнджеров Вако/8-х Бешеных	-20
За каждый выведенный с карты тяжёлый Мех Рейнджеров Скаи	-15
За каждый выведенный с карты тяжёлый Мех Рейнджеров Вако/8-х Бешеных	-25
За каждый выведенный с карты штурмовой Мех Рейнджеров Скаи	-25
За каждый выведенный с карты штурмовой Мех Рейнджеров Вако/8-х Бешеных	-35

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Существующее повреждение

Это сражение происходило после очень разрушительного для обеих сторон другого сражения. Если этот сценарий тыгрывается как "одиночный", игроки могут отобразить повреждения, полученные в предыдущем сражении. Игроки за Клан и за Рейнджеров Скаи должны бросить 3D6+1 для каждого своего Меха, а игроки за Рейнджеров Вако и 8-х Бешеных должны бросить 5D6+1 для каждого своего Меха (эти два наёмных подразделения приняли на себя основной удар). бросок кубиков покажет общее количество очков повреждения, полученное каждым юнитом в ходе предыдущей битвы. Разбейте этот результат на группы по 4 пункта и разместите эти повреждения по таблице Hit Location, колонка Перед/Тыл. Разместите все критические повреждения, полученные в результате этих повреждений, за исключением следующих: 3-е попадание в двигатель, 2-е попадание в гироскоп, попадание в кокпит, 2-е попадание в бедро или любой результат, означающий отсрел ноги или головы и центральный или боковые торсы Мехов Внутренней Сферы, оснащённых XL-двигателями. Для отображения расхода боеприпасов в предыдущем сражении каждый Мех начинает этот сценарий с половиной (округляя вверх) доступного боеприпаса от обычного его уровня.

Статус "Уничтоженный"

Мех рассматривается уничтоженным, если он не может больше передвигаться или стрелять из оружия.

Артиллерия вне карты

Игрок за Клан не может использовать артиллерию или ракетный огонь вне карты, даже если этот сценарий отыгрывается как часть "миникампании" вместе со сценарием 12 и Мех Naga выжил в предыдущем сражении и сохранил боеприпасы.

Трёхсторонняя игра

Если этот сценарий отыгрывается как часть "миникампании" в трёхсторонней игре (игрок за Клан, игрок за наёмников и игрок за Рейнджеров Скаи), используйте следующие специальные правила. Из-за напряжённых отношений гауптмана Тревены и полковника Роджерса игрок за наёмников и игрок за Рейнджеров Скаи могут не связываться друг с другом после хода 3 до тех пор, пока не убит Роджерс или его Мех нефункционален. Когда происходит одно из этих событий, командование наёмным подразделением переходит к капитану Ленни Маркбрайту, и игроки могут связываться. При определении инициативы в трёхсторонней игре каждый игрок бросает 1D6. Игрок с наибольшим результатом двигается первым, игрок со средним результатом двигается следующим, а игрок с наименьшей инициативой - последним.

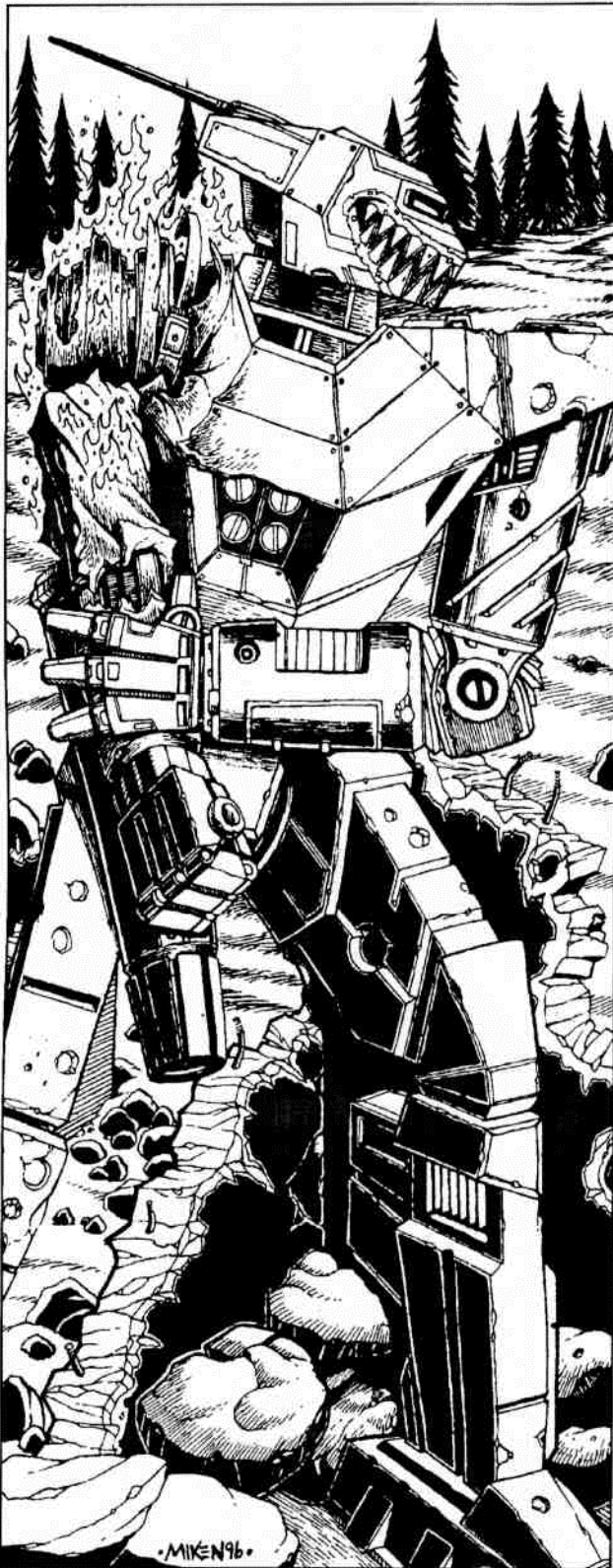
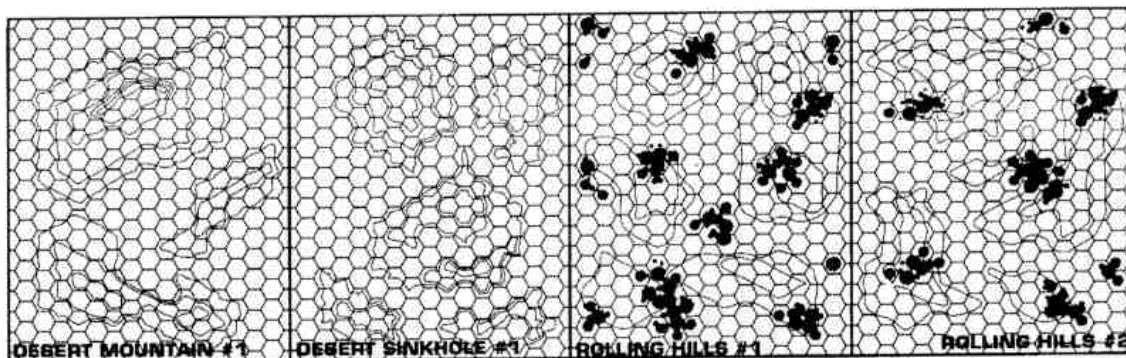


ТАБЛИЦА VICTORY

Очки	Результат
255+	Убедительная победа Клана
от 165 до 254	Победа Клана
от 75 до 164	Неубедительная победа Клана
от -69 до 74	Ничья
от -70 до -179	Неубедительная победа В.С.
от -180 до -260	Победа В.С.
-260+	Убедительная победа В.С.



СЦЕНАРИЙ 14: ВОЛЧЬИ УКУСЫ

"Наконец-то мы стояли перед достойным противником с этой скверной кампанией. Сов ремени приземления наших DropShip'ов на эту мизерный грязный шарик мы сражались лишь с кадетами-неучами, плохо оснащённой милицией и с второразрядными отрядами из ваших так называемых Великих Домов. Когда прибыли Волчьи Драгуны, изменилось всё. Вы слишком далеки от идеалов Кланов, но некогда вы были одними из нас, и вы, кажется, по меньшей мере кое-как разбираетесь в клановском.

Моя Нова получила приказ оборонять фланг Кластера Красный Хвост, того самого, уничтожившего ваших Рейнджеров Вако. Я знаю об их кровной вражде с вами. И я удивлена, что вы никогда не вызвали их на Испытание Обиды. Это положило бы конец их смешной Смертельной клятве и уберегло бы множество хороших воинов от бессмысленной смерти, последовавшей за командиром, который был не лучше мёртвого сурата.

Звёздный Полковник Аримас Мальтус только что высвободил нас для преследования и уничтожения отступающих наёмников - я считаю, они не достойны называться воинами, - когда мы узнали, что свернули свою атаку и стали скапливаться у нашего фланга. Я приказала своей Нове, чтобы она свернула на 90 градусов налево и пошла вам на перехват. Я не думала, что вы были так близко. Я только начала перегруппировку своих воинов, когда показались ваши первые ряды. Я выбрала осторожничавшую цель, наиболее близкую к моему Warhawk'у, которую мой боевой компьютер поочерёдно идентифицировал то как Marauder'в, то как Turkina'у. Теперь я понимаю замешательство, которые начинают испытывать щенки из Внутренней Сферы, впервые увидевших наших ОмниМехов на Барселоне и Алькалуропсе, когда их программы-справочники не могли идентифицировать наши машины. До того, как я навела свои лазеры на цель, большая часть брони на правых торсе и руке моего Warhawk'а улетучилось. Страшные разрушения, полученные моим Мехом в результате этих двух залпов, дали ясно мне понять, что этот Мех не Marauder.

В этот момент я задавала себе вопросы, как вы смогли стащить планы Turkina'а, занявшись контрабандой через линию фронта, проанализировать разработку и построить свою собственную машину столь же быстро, как и мы. Тогда мой враг стрелял из PPC, и такие мысли были у меня где-то на заднем плане.

Загадочная машинна начала сближение со мной прямо по-клановски и вызвала меня на бой один на один. К несчастью, я была вынуждена вскоре катапультироваться из моего горящего Warhawk'а и

меня взяли в плен кто-то из ваших Элементалов. И вы, заблудшие дети Клана Волка, имеете наглость думать, что сделали меня вашим связанным..."

- Выдержки из официального отчёта с допроса Звёздного Капитана Нуалы, 305-й Falcon Assault Кластер, 23 апреля 3058 года

ОБСТАНОВКА

Долины, Ковентри
21 апреля 3058 года
Время 13:30

Даже после того, как Рейнджеры Вако и 8-е Бешеные попали в ловушку Соколов, полковник Шелли Брубейкер из полка Дельта Волчьих Драгун не уклонилась от спасения окружённых наёмников. В тяжёлом марше по пересечённой местности Брубейкер выдвинула свой полк на 35 км всего примерно за 90 минут, полностью сохранив целостность подразделения. Полк Дельта прибыл как раз во время, чтобы начать атаку на правый фланг Кластера Красный Хвост; лишь своевременное вмешательство Драгун предотвратило полное уничтожение наёмников.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь обеими картами Rolling Hills и картами Desert Mountain #1 и Desert Sinkhole #1 из набора **BattleTech Map Set 3**.

Считайте все гексы с пересечённой местностью гексами с редким (лёгким) лесом. Считайте все гексы с подуровнями гексами с возвышениями такого же типа; например, считайте подуровень 1 возвышением уровня 1. Считайте все возвышения выше уровня 3 возвышениями уровня 3.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей полка Дельта Волчьих Драгун.

1-й Батальон Мехов, Commander's Lance

Полковник Шелли Брубейкер (Piloting 3, Gunnery 3),
NSR-9J Nightstar
Капитан Нолан Вандорн (Piloting 4, Gunnery 3),
Vulture B
Лейтенант Эдит Уэнглер (Piloting 4, Gunnery 3),
Mad Cat B
Лейтенант Прескотт Кумбс (Piloting 4, Gunnery 3),
Ryoken C

1-я рота 2-го Батальона Мехов Command Lance

Капитан Джакомо Паскаль (Piloting 4, Gunnery 3),
Gladiator
Хадден Куинн (Piloting 4, Gunnery 3), GRF-3M Griffin
Ким Уоткинс (Piloting 4, Gunnery 3),
HBK-5M Hunchback
Ашур Матава (Piloting 4, Gunnery 3), CN9-D Centurion

Second Lance

Лейтенант Рут Гнисеки (Piloting 4, Gunnery 3),

SHD-5M Shadow Hawk

Филлип Белл (Piloting 4, Gunnery 4), *HOP-4D Hoplite*

Вик Уивер (Piloting 4, Gunnery 4), *FLC-4P Falcon*

Дин Умбель (Piloting 4, Gunnery 4), *FFL-4B Firefly*

Батальон Элементалов, Звезда Гамма

Капитан Генри Шолл,

4 Элементала с малыми лазерами

Лейтенант Донна Грин,

4 Элементала с малыми лазерами

Сержант Уолтер Зорик, 4 Элементала с пулемётами

Сержант Кэртис Фонг,

4 Элементала-пехотинца с огнемётами

Сержант Эдвин Нассетт,

4 Элементала-пехотинца с огнемётами

Развёртывание

Атакующий появляется с западного края любой карты Rolling Hills в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Кластера Нефритового Сокола Красный Хвост.

Тринарий Чарли

Charlie Beak 1

Звёздный Капитан Надя (Piloting 3, Gunnery 3),

Man O'War

МехВоин Фернард (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki*

МехВоин Стиллман (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken*

МехВоин Эбба (Piloting 4, Gunnery 3), *Black Hawk*

МехВоин Суэйн (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller A*

Charlie Eye

Звёздный Командир Пламмер (Piloting 4, Gunnery 3),

Black Hawk

МехВоин Вевина (Piloting 4, Gunnery 3), *Puma D*

Тринарий Дельта

Delta Nova

Звёздный Капитан Нуала (Piloting 4, Gunnery 3),

Mad Cat

МехВоин Альвина (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken*

МехВоин Теодорик (Piloting 4, Gunnery 3), *Dragonfly*

МехВоин Кирилл (Piloting 4, Gunnery 3), *Cougar*

МехВоин Эрика (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller*

Командир Точки Элер,

4 Элементала с малыми лазерами

Командир Точки Хайдер,

4 Элементала с пулемётами

Командир Точки Эльрад,

4 Элементала с пулемётами

Командир Точки Элайна,

4 Элементала с огнемётами

Командир Точки Айви,

4 Элементала с малыми лазерами

Развёртывание

Защищающийся выставляется первым где угодно на северных гексах с номерами 07xx карты Desert Hsinkhole #1 или карты Rolling Hills #1. Все защищающиеся ОмниМехи должны начинать с направлением лица на северный край карты.

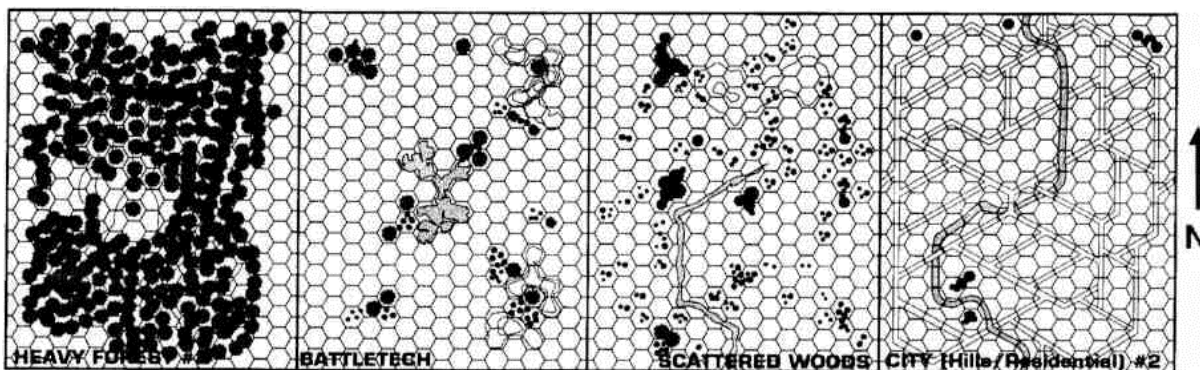


УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда одна из сторон полностью уничтожена или вынужденно отступила с карты. Последний оставшийся на карте Мех и укажет на победителя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Силы атакующего могут отступать через западный край любой карты Rolling Hills, силы защищающегося - через северный или восточный край карты Desert Mountain #1.



СЦЕНАРИЙ 15: И ВНОВЬ - "ТРЕВОГА!"

"Фрэнки,

Во-первых, я до сих пор в той же части. Я знаю, были плохие новости, говорили, что многие из DMM милиции понесли потери в ходе этого вторжения Соколов. В основном это правда. Моя рота избежала участи мясорубки, так что у нас всё в порядке.

Самое плохое сражение, которое когда-либо я видел, произошло после приземления Экспедиционных Сил Ковентри. Эта борьба между наёмниками и кланерами напоминала какое-то топтание на месте. Я слышал, что самое плохое происходило, когда подросли Волчьи Драгуны и попытались спасти Рейнджеров Вако. Я думаю, до сих пор между Волчьими Драгунами и Соколами есть некоторая враждебность из-за того, что Драгуны когда-то были кланерами.

После этих многочисленных сражений группы на группу мы отошли обратно в Lietnerton и должны были окопаться и удерживать Соколов от захвата наших позиций. Милиция с начала вторжения понесла просто ужасающие потери, и командование CEF решило объединить нас с остатками 10-х Рейнджеров Скаи. Генерал Ниемайер разместила нас в северной части города. Я полагаю, она так поступила из-за того, что Соколы сконцентрировались на юге, и у нас было бы меньше возможностей вновь столкнуться с ними. Она ошибалась.

За три дня до этого большие силы ОмниМехов Клана, вместе с группой Меховвторого эшелона, вышли из леса прямо на наши позиции. Какого чёрта эти кланеры решили напасть на нас прямо в разгар страшнейшего шторма, я до сих пор понять не могу.

Сразу же гауптман Грир вызвал артиллерийскую и воздушную поддержки. Большие шишки из числа командиров CEF знали, что у нас нет никаких сил выдержать это нападение, потому они и пальнули пару раз из артиллерии. Я не уверен, но, по-моему, это были Thumper или даже Long Tom. Эта неприятность, кажется, была кланерам не по зубам. Кто-то сказал, что подобные действия лежат вне их понятий "чести".

Мы смогли пнуть их обратно минут через 15 ближнего боя - настоящая рукопашная, если вы понимаете, что я имею в виду. Командование CEF, помимо прочего, выделило нам ещё артиллерии. Я скажу, что везде была наша бедная, избитая пехота. Где был мой взвод? Конечно, же в середине наших линий.

Мы долго преследовали Соколов, итог - уничтожили 5 их Мехов, включая Warhammer IIC.

Серьёзная работа, этот Мех. Но мы потеряли 6 своих Мехов и с полсотни стрелков. Большинство из моего взвода разбежались, но я надеюсь через пару недель вернуть их. Хотя Фиризетти, Боггс и Толанд и ушли куда получше.

Как бы то ни было, я знаю, что, возможно, когда вы получите это письмо, вся стрельба уже закончится, и попробую послать вам телеграмму по HPG сразу же, как только смогу. Скажите мамочке, что я скучаю по ней и со мной всё в порядке. Передавайте привет Саре от меня и от имени дяди расцелуйте всех моих племянниц.

Напишу ещё, как только смогу.

Чет"

- Выдержки из письма сержант-майора Рочестера Крафта, милиция Ковентри, к брату, 11 мая 3058 года

ОБСТАНОВКА

Lietnerton, Ковентри

8 мая 3058 года

Время 06:30

После злополучного нападения на Port St. William Экспедиционные Силы Ковентри отошли обратно на базу в Lietnerton'e, где они окопались и приготовились переждать осаду. Нефритовые Соколы не заставили себя долго ждать.

Ранним утром 8 мая под покровом сильнейшего шторма части 305-го Штурмового Кластера Нефритовых Соколов вышли к укреплённому периметру обороны Lietnerton'a и неожиданно атаковали милицию Ковентри и Рейнджеров Скаи, оборонявших северную оконечность города.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь картой Heavy Forest #2 из набора **BattleTech Map Set 4**, картой City (Hills/Residential) #2 из набора **BattleTech Map Set 3**, стандартной картой **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**) и картой Scattered Woods из набора **BattleTech Map Set 2**.

Защищающийся игрок должен разместить 8 зданий типа L1, 4 здания типа L2 и 6 зданий типа L3 на любом чистом гексе без дорожного покрытия внутри границ уличной сетки на карте City (Hills/Residential).

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей Jade Falcon Eyrie Кластера.

Тринарий Альфа

Alpha Beak 1

Звёздный Капитан Уэйн Фон Джанкмон
(Piloting 4, Gunnery 3), Thor C

МехВоин Луна (Piloting 4, Gunnery 4), *Galahad*
МехВоин Агенор (Piloting 4, Gunnery 4),
Warhammer IIC
МехВоин Соудон (Piloting 4, Gunnery 4), *Hellhound*
МехВоин Дэнзил (Piloting 4, Gunnery 4), *Vixen*

Alpha Beak 2
Звёздный Командир Дентон (Piloting 4, Gunnery 3),
Vulture
МехВоин Мира (Piloting 4, Gunnery 4), *Vixen*
МехВоин Голдвин (Piloting 4, Gunnery 4), *Baboon*
МехВоин Рейна (Piloting 4, Gunnery 3), *Peregrine*

Alpha Beak 3
Звёздный Командир Кладда (Piloting 3, Gunnery 3),
Ryoken
МехВоин Ленокс (Piloting 4, Gunnery 4), *Hellhound*
МехВоин Дженна (Piloting 4, Gunnery 4), *Peregrine*
МехВоин Хаскет (Piloting 4, Gunnery 4), *Baboon*

Развёртывание
Атакующий появляется на западном крае карты в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ
Силы защищающегося состоят из частей 141-й Donegal March милиции Ковентри и 10-х Рейнджеров Скаи.

Рота Альфа, 141-я Donegal March милиция Ковентри Command Lance
Гауптман Артуро Фуэнтес (Piloting 4, Gunnery 3),
CPLT-C1 Catapult
М. Дж. Лако (Piloting 5, Gunnery 4), *JM6-S JagerMech*
Карен Ардара (Piloting 5, Gunnery 4), *DV-^M Dervish*

Fire Lance
Лейтенант Холли Ридл (Piloting 4, Gunnery 4),
CN9-A Centurion
Ник Мэтир (Piloting 5, Gunnery 4), *TBT-5N Trebuchet*
Тереза Лопец (Piloting 5, Gunnery 4), *BJ-1 Blackjack*

1-я пехотная рота поддержки (3 взвода)
Лейтенант Марко Гловер, маршевый взвод с SRM
Сержант-майор Рочестер Крафт,
маршевый взвод с пулемётами
Сержант Симон Бурнворт,
маршевый взвод с винтовками

3-я рота 3-го Батальона 10-е Рейнджеров Скаи Command Lance
Гауптман Эндрю Коваль (Piloting 4, Gunnery 3),
QKD-5M Quickdraw
Броди Дайер (Piloting 4, Gunnery 4), *ENF-5D Enforcer*
Джеймс Перроц (Piloting 5, Gunnery 4),
HCT-5S Hatchetman
Лучан Обли (Piloting 5, Gunnery 4), *RVN-3L Raven*

Развёртывание
Защищающийся выставляется первым где угодно на карте Scattered Woods или на карте City (Hills/Residential) #2, между гексами карты Scattered Woods с номерами 08xx и гексами карты City (Hills/Residential) #2 с номерами 07xx. До 6-и Мехов защищающегося могут начать игру на укрепленных позициях. Взводы пехоты защищающегося могут начать игру или на укрепленных позициях, или в здании (см. **Специальные правила**).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Сценарий заканчивается, когда последний Мех Клана или уничтожается, или отступает с карты. Атакующий выигрывает, выведя как можно больше Мехов через восточный край карты. Защищающийся выигрывает, повредив как можно больше Мехов атакующего так, чтобы атакующий отменил штурм (см. **Специальные правила**). Когда 6-й Мех Клана уничтожается или вынужден покинуть карту, игрок за Клан должен начать отступление всех своих сил.

Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный с карты ОмниМех Клана	+15
За каждый выведенный с карты Мех второго эшелона Клана	+10
За каждый уничтоженный Мех Рейнджеров	+10
За каждый уничтоженный Мех милиции	+8
За каждый уничтоженный взвод пехоты	+4
За каждый отступивший Мех второго эшелона Клана	-8
За каждый отступивший ОмниМех Клана	-10
За каждый уничтоженный Мех второго эшелона Клана	-10
За каждый уничтоженный ОмниМех Клана	-15

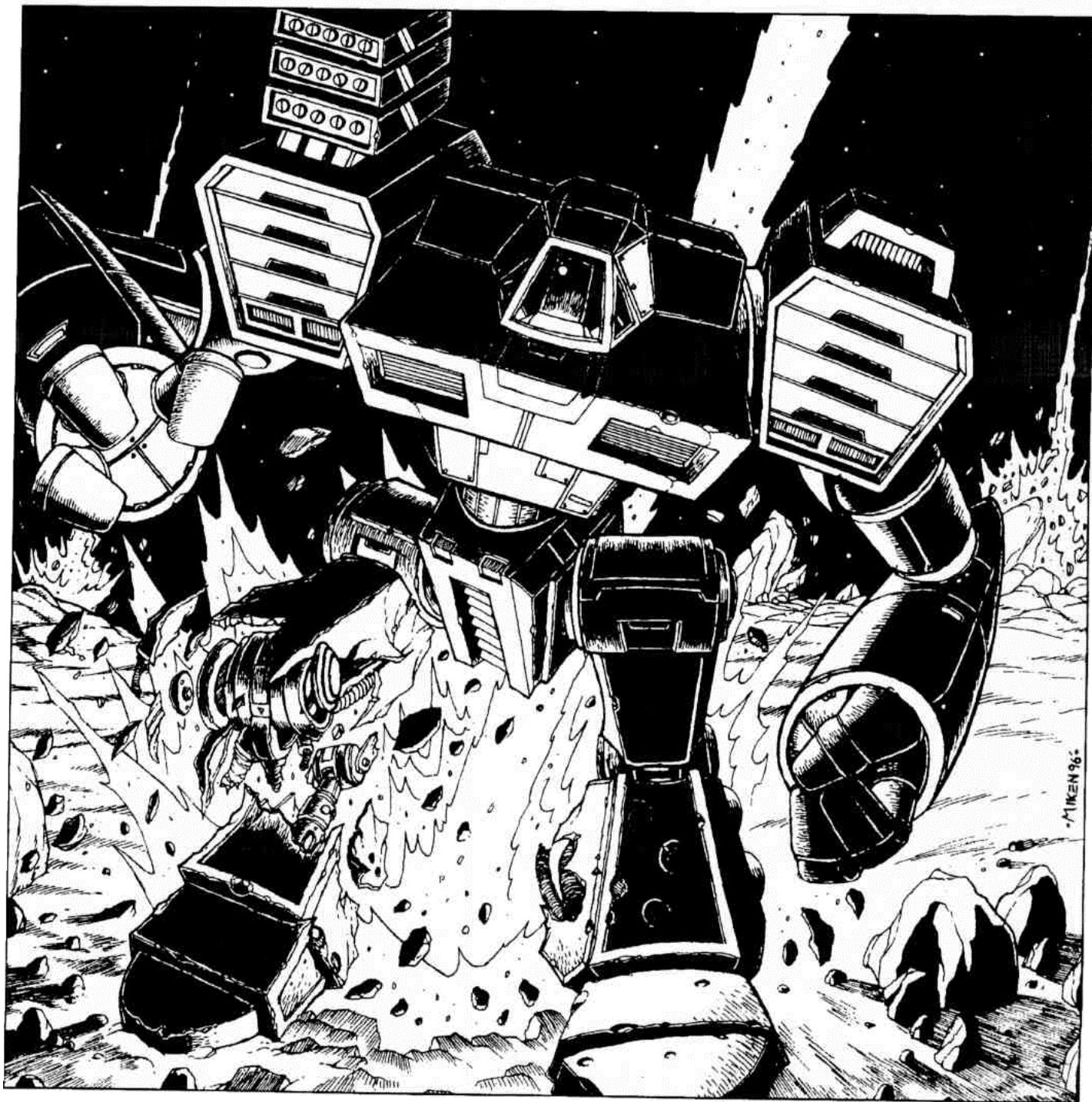
ТАБЛИЦА VICTORY	
Очки	Результат
250+	Убедительная победа Клана
от 159 до 249	Победа Клана
от 69 до 158	Неубедительная победа Клана
от -40 до 68	Ничья
от -41 до -96	Неубедительная победа В.С.
от -97 до -154	Победа В.С.
155+	Убедительная победа В.С.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Укрепленные позиции
В ходе игровых установок защищающийся может разместить до 6-и своих Мехов в укрепленных позициях (см. с.92, **BTC: RoW**). Эти защищенные позиции могут быть установлены только в чистых гексах на карте Scattered Woods или на карте City (Hills/Residential) #2. Защищающийся должен записать расположение каждой из укрепленных позиций.

Вынужденное отступление
В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Атакующий может отступать через западный край карты, защищающийся - через восточный край карты.

Погодные модификаторы
Для отображения сильного шторма, бушевавшего на протяжении всей битвы, добавьте модификатор +1 к каждому броску попадания энергетического оружия и модификатор +2 к каждому броску попадания баллистического оружия. Дополнительное охлаждение, вызванное проливным дождем, приводит к рассеиванию одного дополнительного пункта температуры в каждом ходу.



Артиллерийская поддержка

С начала хода 5 и до завершения сценария защищающийся может 4 раза вызывать артиллерийскую поддержку. Чтобы определить, доступна ли артиллерийская поддержка, защищающийся игрок должен бросить 2D6 в течение фазы инициативы хода, в котором он собирается вызвать артиллерийскую поддержку, и добавить к результату броска номер текущего хода. При результате 14 артиллерийская поддержка считается доступной и осуществляется в течение фазы атаки вне карты

следующего хода. Управление всей артиллерийской поддержкой производится по правилам Артиллерии Вне Карты (см. с.77-80, **ВТС: RoW**). Для определения типа доступной артиллерии, бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей Random Artillery Support (см. **Специальные правила кампании**, с.3).

На артиллерию также имеют влияние погодные условия; добавьте модификатор +2 к броску попадания артиллерии вне карты при пристрелочных и эффективных залпах.

СЦЕНАРИЙ 16: УДАР ПО ЛЁГКОЙ КАВАЛЕРИИ

"Как следует из нашего названия, Лёгкая Кавалерия Эридана предпочитает быстрые сражения. Однако, так не всегда получается.

В ходе более поздних событий Кампании на Ковентри мы были вынуждены обороняться. Что не так уж и плохо - я и прежде участвовала в оборонительных операциях, включая столкновения с Кланами. Но во всех этих других битвах мы всё-таки имели возможность маневрировать. Когда Соколы вынудили отступить нас в Lietnerton, нам некуда было деваться. Мы двинулись прямо через Пересечённые Горы и окружили войска Клана. Это напомнило мне старинную осаду, о которой нам рассказывали преподаватели в Академии.

Ранним утром 8 мая Соколы попытались взломать нашу оборону на севере города. Как только мы узнали об этом, я потребовала выдвинуть мои резервные войска для укрепления обороны. Но генерал Уинстон не позволила сделать это. Она сказала, что Рейнджеры Скаи и милиция Ковентри устоят или поспользуются своими резервами. Конечно же, она была права. Они выстояли, и Соколы отступили - но, насколько я поняла, они были близки к своей цели.

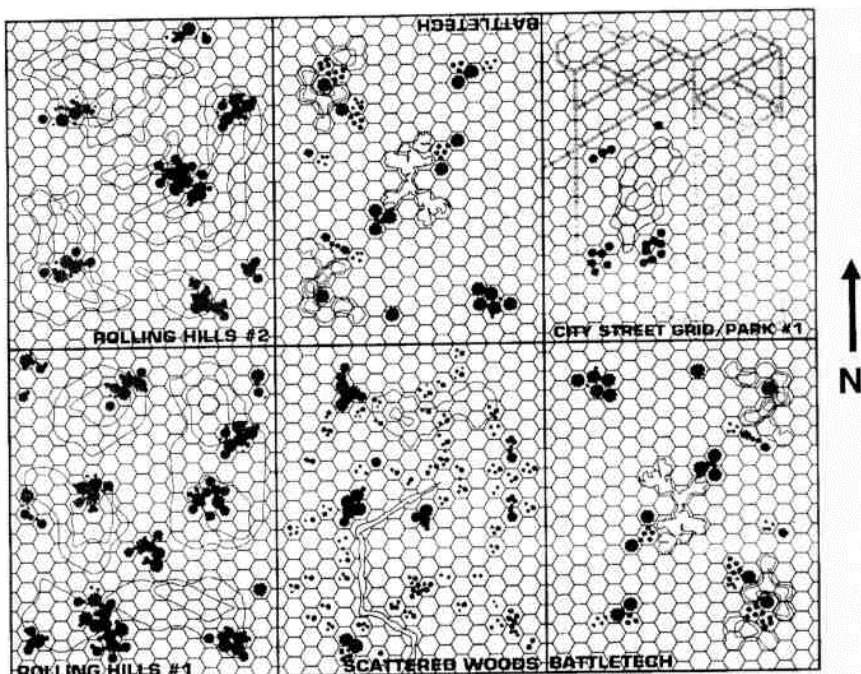
Я не знаю, почему Соколы решили, что сила обороны на севере будет слабее обороны на юге - но на следующий же день они бросили полный Кластер на наши линии. Мы неплохо подготовились на своих позициях - плюс хорошая артиллерийская и аэрокосмическая поддержка. Когда я увидела их Мехов и Элементалов, выходящих из тумана, я подумала, они чувствовали себя неуютно.

Я ошибалась. Как только Соколы оказались в пределах досягаемости, загрузили мои сенсоры. Я не могла поверить в то, что я увидела: артиллерия. Я включила связь и проорала: "Артподготовка!" примерно в то же самое время, что и половина полка.

Огонь артиллерии немного поредел. Большинство залпов легко позади наших позиций. Я думаю, кланеры не привыкли вести оборонительный огонь. По нам пришлось лишь пара серьёзных попаданий, но здания и жилые дома позади нас выглядели просто ужасно.

Я вызвала батарейный расчёт и воздушное прикрытие и направила их огонь как можно точнее. В большинстве битв я просто сидела и смотрела, подбрасывая подкрепления ослабевшим войскам на позициях, затыкала дыры и управляла артиллерийским огнём.

Дважды Соколы были так близки, что мне приходилось собственноручно вести огонь. Одного из них я уничтожила - большого, неповоротливого монстра, штурмового Меха Man O'War, прорвавшегося сквозь наши линии. У него было несколько пробоин в броне торса и, по моему, правая его рука не совсем была исправна (и слава Богу, что так. Позднее я выяснила, что это была модель "С" -



в его повреждённой руке была автопушка диаметром 21 см). Я выстрелила в него пару раз из винтовки Гаусса, попадания были довольно-таки хорошими, потом я снова и снова стреляла в него из них и добила его парой лазерных импульсов. Пилот катапультировался и попытался спастись, но наши пехотинцы догнали его. Он решил не даваться живым, борьба завязалась уже в грязи.

Как только стихло сражение, со мной связались из нашей разведслужбы. Парни сказали мне, что тот воин, Меха которого я уничтожила, спрашивал обо мне - попросил передать, что он мой связанный. Генерал Уинстон решила, что это забавно. Она сказала, что я в Лёгкой Кавалерии единственная, у кого был свой собственный кланер".

- Выдержки из книги "Сапоги и Сёдла: Лёгкая Кавалерия Эридана на Ковентри" полковника Сандры Барклай, издательство Новый Авалон, 3059 год

ОБСТАНОВКА

Lietnerton, Ковентри

9 мая 3058 года

Время 08:45

Атаковав северный фланг обороны Lietnerton'a и понеся тяжёлые потери в результате отпора, Нефритовые Соколы предприняли другую попытку прорвать периметр обороны города.

Только на рассвете 9 мая 305-й Штурмовой Кластер выдвинулся на позицию для атаки. Как только передовые части Кластера сблизались с укреплениями Лёгкой Кавалерии Эридана, Нефритовые Соколы нарушили традицию и провели заградительный артиллерийский огонь Thumper и Arrow IV. Под огневым прикрытием Соколы двинулись вперёд.

Полковник Сандра Барклай из Лёгкой Кавалерии немедленно вызвала собственную артиллерийскую поддержку и подкрепления. Сражение резко разрослось, когда АКИ с обеих сторон стали проводить атаки с малых высот. Когда же пять часов спустя сражение наконец подошло к своему завершению, поле боя было завалено разрушенными Мехами и разбитыми АКИ - но Лёгкая Кавалерия так и не подалась назад.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Этот сценарий предназначен для использования правил **BattleTech** и AeroBattle (**BattleSpace**) или **AeroTech**.

Разложите мапшит **AeroTech** Low Altitude или один мапшит **BattleSpace**. Считайте 6 гексов в центре мапшита **BattleSpace** шестью картами **BattleTech**.

Разложите карты **BattleTech** как показано. Воспользуйтесь обеими картами Rolling Hills из набора **BattleTech Map Set 3**, картой City Street Grid/Park #1 из набора **BattleTech Map Set 4**, двумя стандартными картами **BattleTech** (из коробочного набора **BattleTech** или из набора **BattleTech Map Set 2**) и картой Scattered Woods из набора **BattleTech Map Set 2**.

Защищающийся игрок должен разместить 8 зданий типа L1, 4 здания типа L2, 6 зданий типа L3 и 4 здания типа M1 на любых чистых гексах, в пределах границ уличной сетки на карте City Street Grid/Park #1. На острове (гексы 0515-0609) здания располагать нельзя.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 305-го Штурмового Кластера Нефритовых Соколов.

Alpha Beak 1

Звёздный Капитан Якоб Хазен (Piloting 3, Gunnery 3),
Thor

МехВоин Дэг (Piloting 4, Gunnery 3), *Ryoken*
МехВоин Ластин (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki*
МехВоин Фило (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture*
МехВоин Хамнет (Piloting 4, Gunnery 3), *Vulture*

Alpha Beak 2

Звёздный Командир Крэйг (Piloting 4, Gunnery 3),
Man O'War

МехВоин Аксел (Piloting 4, Gunnery 3), *Loki A*
МехВоин Роланд (Piloting 4, Gunnery 4), *Black Hawk*
МехВоин Уна (Piloting 4, Gunnery 4), *Thor*
МехВоин Ньюолл (Piloting 4, Gunnery 4), *Loki*

Alpha Eye

Звёздный Командир Уоарт (Piloting 4, Gunnery 3),
Uller C

МехВоин Ходждон (Piloting 4, Gunnery 3), *Dasher A*
МехВоин Корри (Piloting 4, Gunnery 3), *Uller A*
МехВоин Кэрил (Piloting 4, Gunnery 4), *Cougar B*
МехВоин Нита (Piloting 4, Gunnery 4), *Koshi A*

Delta Strider 1

Звёздный Командир Ван Тастус,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Аарт,
4 Элементала с малыми лазерами
Командир Точки Сардул,
4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Белва, 4 Элементала с пулемётами
Командир Точки Ларкин, 4 Элементала с огнемётами

Echo Wing 1

Звёздный Капитан Янис Фолкнер
(Piloting 4, Gunnery 3), *Sulla*
Пилот Дервилла (Piloting 4, Gunnery 3), *Sulla*
Пилот Кронин (Piloting 4, Gunnery 4), *Scytha*
Пилот Мардок (Piloting 4, Gunnery 4), *Avar*
Пилот Куиксано (Piloting 4, Gunnery 4), *Avar*

Артиллерийская поддержка

3 Arrow IV ракеты с наведением
3 залпа Sniper
1 залп Long Tom
3 противобатарейных залпа

Развёртывание

Тринарий Альфа и Delta Strider 1 появляются в юго-западном крае карты Rolling Hills #1, между гексами 0110 и 0817, в течение фазы движения хода 1. Echo Wing 1 появляется с левого края карты **BattleSpace/AeroTech** в течение фазы движения аэрокосмических средств хода 4.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Лёгкой Кавалерии Эридана.

Командная рота Лёгкой Кавалерии Command Lance

Полковник Сандра Барклай (Piloting 3, Gunnery 3),
MR-V2 Cerberus
Капитан Дэниэл Амсон (Piloting 4, Gunnery 3),
WHM-7M Warhammer
Джеффри Физер (Piloting 4, Gunnery 3),
OSR-2D Ostroc
Томми Стауг (Piloting 4, Gunnery 4),
WVR-7D Wolverine

1-й взвод бронированной пехоты

Лейтенант Даллас Белл,
3 бронепехотинца с малыми лазерами
Монтгомери Ко,
3 бронепехотинца с малыми лазерами
Ванда Тирни, 3 бронепехотинца с пулемётами

2-я рота

Сержант Джулс Кэри, прыжковый взвод с винтовками

Части 14-й разведывательной роты 17-го разведывательного батальона Command Lance

Капитан Сетсуо Омото (Piloting 4, Gunnery 3),
TMP-3M Tempest
Брендан Килрайн (Piloting 4, Gunnery 3),
VND-3L Vindicator
Витторио Конфорти (Piloting 4, Gunnery 4),
WTC-4M Watchman
Карла Артис (Piloting 4, Gunnery 4), *CDA-3M Cicada*

Усиленное Strike Lance

Лейтенант Джамаль Дуамель (Piloting 4, Gunnery 4),
CN9-D Centurion
Е. М. Катаниз (Piloting 4, Gunnery 3),
GLT-5M Guillotine
Мэри Джин Теббетс (Piloting 4, Gunnery 4),
HBK-5M Hunchback
Сайрус Аллерго (Piloting 5, Gunnery 4),
RVN-3L Raven
Лейтенант Рональд Бойс (Piloting 4, Gunnery 4),
JR7-K Jenner

Recon Lance

Лейтенант Элизабет Джордан (Driving 4, Gunnery 3),
разведывательный хвертанк Pegasus
(переоборудованная модель 3058 года)
Дональд Никлс (Driving 5, Gunnery 4),
разведывательный хвертанк Pegasus
(переоборудованная модель 3058 года)
Сержант То Лок (Driving 4, Gunnery 3),
разведывательный хвертанк Pegasus
(переоборудованная модель 3058 года)
Сержант Питер Райкман (Driving 4, Gunnery 4),
разведывательный хвертанк Pegasus
(переоборудованная модель 3058 года)

Части 101-й Военно-воздушной Кавалерии Command Lance

Капитан Бонни Шикен (Piloting 3, Gunnery 3),
HCT-213B Hellcat II
Лейтенант Пол Костер (Piloting 4, Gunnery 3),
HCT-213B Hellcat II
Деннис МакКарти (Piloting 5, Gunnery 4),
CSR-V12 Corsair
Тимоти Фрейер (Piloting 4, Gunnery 4),
CSR-V12 Corsair

Strike Lance

Лейтенант Уильям Уэлти (Piloting 4, Gunnery 3),
SPR-6D Sparrowhawk
Тэд Джонсон (Piloting 4, Gunnery 4),
SPR-6D Sparrowhawk

Артиллерийская поддержка

3 Arrow IV ракеты с наведением
5 залпов артиллерии Thumper
1 залп артиллерии Sniper
1 залп артиллерии Long Tom
3 противобатарейных залпа

Развёртывание

Наземные войска Лёгкой Кавалерии выставляются первыми, где угодно на северной стандартной карте **BattleTech**, на карте City Street Grid/Park #1 или на южной стандартной карте **BattleTech** на восточных гексах с номерами 06xx на северной стандартной карте **BattleTech** и на северных гексах с номерами xx07 на южной стандартной карте **BattleTech**. Защищающийся может расположить до 12-и своих Мехов или наземных транспортов в укрепленных позициях (см. **Специальные правила**). Аэрокосмические части Лёгкой Кавалерии появляются на карте **BattleSpace/AeroTech** в течение фазы движения аэрокосмических средств хода 4.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда последний Мех Клана выходит с карты или уничтожается. Атакующий побеждает, выведя как можно больше своих Мехов через восточный край южной стандартной карты **BattleTech**. Защищающийся выигрывает, нанеся достаточно повреждений Мехам атакующего, из-за которых тот отменит штурм (см. **Специальные правила**). Когда уничтожается или отступает с карты 10-й по счёту Мех Клана, игрок за Клан должен начать отступление всех своих сил.

Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждый выведенный с карты ОмниМех Клана	+15
За каждую выведенную с карты Точку Элементалов	+10
За каждый уничтоженный Мех Лёгкой Кавалерии	+10
За каждый уничтоженный истребитель Лёгкой Кавалерии	+10
За каждый уничтоженный транспорт или отделение бронепехоты Лёгкой Кавалерии	+8
За каждый уничтоженный взвод пехоты	+4
За каждую отступившую Точку Элементалов	-8
За каждый отступивший ОмниМех Клана	-10
За каждый уничтоженный истребитель Клана	-10
За каждую уничтоженную ТочкуЭлементалов	-10
За каждый уничтоженный ОмниМех Клана	-15

ТАБЛИЦА VICTORY

Очки	Результат
550+	Убедительная победа Клана
от 549 до 362	Победа Клана
от 181 до 361	Неубедительная победа Клана
от -91 до 180	Ничья
от -92 до -203	Неубедительная победа В.С.
от -204 до -314	Победа В.С.
-315+	Убедительная победа В.С.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Укреплённые позиции

В ходе игровых установок защищающийся может разместить до 12-и своих Мехов и/или транспортов в укрепленных позициях (см. с.92, **ВТС: RoW**). Эти защищённые позиции могут быть установлены только в чистых гексах на карте City Street Grid/Park #1 или на южной стандартной карте **BattleTech**. Защищающийся должен записать расположение каждой из укрепленных позиций.

Вынужденное отступление

В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Атакующий может отступать через западный край карты Rolling Hills #1, защищающийся - через восточный край этой же карты. АКИ обеих сторон отступают через тот край, откуда они появились.

Артиллерия истребителей

В ходе игровых установок каждый игрок может указать любой или все свои АКИ, несущие артиллерию типа "воздух-земля" (см. с.72-74, **ВТС: RoW**). Общим сторонам доступны все виды такой артиллерии.

Артиллерийская поддержка

Каждая сторона располагает такой артиллерийской поддержкой, которая указана. Задание этим расчётам может быть дано в любое время по ходу игры. Уже выполнивший задание расчёт не может использоваться вновь. Накрытие артиллерийским огнём происходит в фазе атаки вне карты хода, следующего за тем, когда была вызвана артиллерийская поддержка.

Противобатарейный огонь

Каждая сторона располагает также 3 расчётами противобатарейного огня. Они могут быть использованы только против вражеской артиллерии. Игрок может вызвать огонь противобатарейного расчёта в течение фазы указания цели любого хода, следующего за накрытием вражеским артиллерийским огнём. Базовое число попадания для каждого противобатарейного расчёта - 8+. При удачном попадании противник теряет один из оставшихся в его распоряжении расчётов; потеря конкретного расчёта определяется указанной целью атаки противобатарейного расчёта. Любой использованный противобатарейный расчёт не может использоваться вновь; игроки не могут корректировать противобатарейный огонь, потреявшего цель. По ходу сценария АКИ не могут атаковать противобатарейные расчёты.

СЦЕНАРИЙ 17: ГРОЗОВОЕ НЕБО

"Много позже сражение на Ковентри характеризовалось рядом коротких, напряжённых стычек, которые заканчивались так же внезапно, как и начинались. Чаще всего войска Внутренней Сферы были вынуждены только отвечать на нападения Нефритовых Соколов, а не самим атаковать.

Чтобы хоть как-то прервать эту полосу неудач и прорвать затянувшуюся осаду Lietnerton'a, командование CEF, среди них и генерал Ниемайер из Временной милиции Ковентри, решили провести массированный воздушный удар по позициям Соколов, расположенных напротив укреплений, занятых Волчьими Драгунами.

По плану производилась т.н. зачистка истребителями, когда каждый истребитель нёс артиллерию типа "воздух-земля" для нападения атаки позиций Соколов и бомбометания с наименьшей высоты. Каждый истребитель должен был возвращаться вверх импровизированного "элеватора", чтобы дожидаться следующего захода. В ходе следующих заходов истребители должны были воспользоваться своим оружием и стрелять по целям, уцелевшим после бомбёжки. Удар назначили на 10 мая по предсказаниям офицеров-метеорологов, в этот день небо будет пасмурным, с высокими лёгкими облаками с небольшим ветром.

К сожалению, прогноз был ошибочным.

Ещё не успели подняться в небо истребители, как погода стала резко ухудшаться. Уинстон и Ниемайер подумывали о прерывании операции, но решили, что другой возможности осуществить задуманное не представится.

Как только первая волна истребителей устремилась на врага, приключилось второе несчастье за этот день. Патруль ОмниИстребителей Нефритовых Соколов, не распознанный перехватчиками сопровождения, быстро приблизился и напал на атакующих. Три истребителя Рейнджеров скаи были сбиты и были вынуждены также сбросить свои бомбы впустую. Вскоре грозное летнее небо заполнилось каруселями воздушных боёв.

К тому времени, когда Ниемайер наконец-то отозвала истребители, только 30% из них были способны доставить груз по назначению. Провал воздушного удара вынудил CEF отказаться от запланированного прорыва Волчьих Драгун, и осада Lietnerton'a продолжилась".

- Выдержки из книги "Возрождение Соколов - Кампания на Ковентри" Джеймса Вессона, издательство Tharkad, 3059 год.

ОБСТАНОВКА

Lietnerton, Ковентри
10 мая 3058 года
Время 09:45

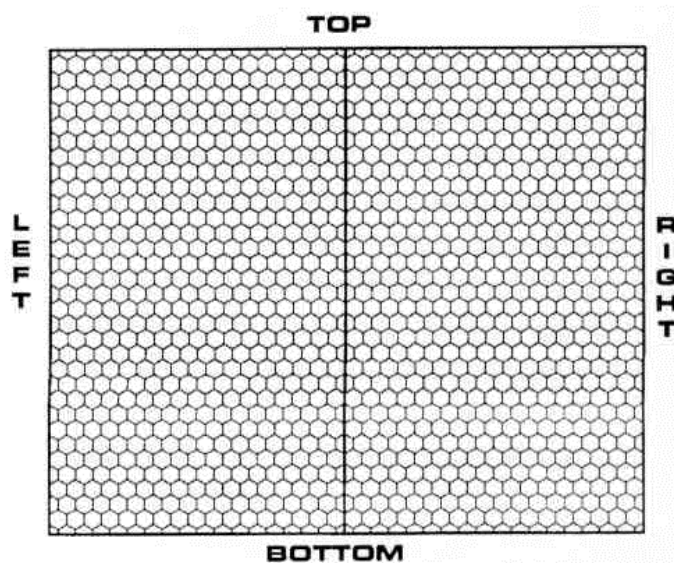
Поскольку осада Lietnerton'a продолжалась, CEF планировали нанести массированный воздушный удар по Нефритовым Соколам. Первая волна истребителей, состоящая из АКИ Рейнджеров Скаи и Лёгкой Кавалерии Эридана, неожиданно столкнулась с патрулем ОмниИстребителей Клана. В конце концов множество истребителей Внутренней Сферы были вынуждены сбросить свой опасный груз вдали от

намеченных целей для увеличения собственной манёвренности в завязавшемся воздушном сражении. Поэтому лишь малая часть артиллерии, предназначенная для удара по наземным целям, выполнила свою задачу. Наступающая гроза лишь ухудшила боевые условия. Вместо быстрого и смертоносного воздушного удара Экспедиционные Силы Ковентри были втянуты в жестокое воздушное сражение, в котором обе стороны понесли ощутимые потери.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Этот сценарий предназначен для использования правил AeroBattle (**BattleSpace**) или **AeroTech**.

Разложите мапшит **AeroTech Low Altitude** или обе карты **BattleSpace** как показано. Считайте 4 гекса в центре мапшита **BattleSpace** шестью гексами мапшита **BattleTech**.



АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из частей 10-х Рейнджеров Скаи и Лёгкой Кавалерии Эридана.

Крыло АКИ Рейнджеров Скаи Command Lance

Гауптман Кристин Рив (Piloting 4, Gunnery 4),
CHP-W7 Chippewa

Лейтенант Эдгар Ван Ден Хас (Piloting 5, Gunnery 4),
CHP-W7 Chippewa

Gold Lance

Лейтенант Харви Кусимерек (Piloting 5, Gunnery 4),
LCF-R16 Lucifer

Лейтенант Коллин Йорк (Piloting 5, Gunnery 4),
LCF-R16 Lucifer

11-й Разведывательный батальон 71-го полка Лёгкой Кавалерии

Air Lance, 14-я разведрота

Лейтенант Хадсон Слоан (Piloting 4, Gunnery 4),
SPR-6D Sparrowhawk

Фавор Карсон (Piloting 4, Gunnery 4),
SPR-6D Sparrowhawk

Air Lance, 16-я разведрота

Лейтенант Луис Далло (Piloting 4, Gunnery 4),
CSR-V12 Corsair

Таня Галлиот (Piloting 5, Gunnery 4), CSR-V12 Corsair

Recon Lance, 101-я Воздушная Кавалерия

Лейтенант Митабель Уэйсман (Piloting 4, Gunnery 4), *F-90 Stingray*

Т. Дж. Мюррей (Piloting 5, Gunnery 4), *F-90 Stingray*

Юзеф -Аль-Маллах (Piloting 5, Gunnery 4), *SPR-6D Sparrowhawk*

Лори Цой (Piloting 5, Gunnery 4), *SPR-6D Sparrowhawk*

Развёртывание

Атакующий появляется с восточного края карты в течение фазы движения хода 1.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающегося состоят из частей Тринария Браво 5-го Боевого Кластера Нефритовых Соколов.

Echo Wing 2

Звёздный Командир Мэнди Регнер (Piloting 4, Gunnery 3), *Sabutai*

Пилот Марта (Piloting 4, Gunnery 3), *Sabutai*

Пилот Антрим (Piloting 4, Gunnery 4), *Turk*

Пилот Бут (Piloting 4, Gunnery 4), *Turk*

Пилот Хротгар (Piloting 4, Gunnery 4), *Sulla*

Пилот Эрна (Piloting 4, Gunnery 4), *Sulla*

Пилот Хойт (Piloting 4, Gunnery 4), *Batu A*

Пилот Дурант (Piloting 4, Gunnery 4), *Batu*

Пилот Легранд (Piloting 4, Gunnery 4), *Avar*

Пилот Лирия (Piloting 4, Gunnery 4), *Avar*

Развёртывание

Защищающийся появляется на западном краю карты в течение фазы движения хода 1.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда последний истребитель Внутренней Сферы уничтожается или отступает. Атакующий выигрывает, нанеся как можно больше ударов типа "воздух-земля" по гексам карты **BattleTech** (см. **Специальные правила**). Защищающийся выигрывает, предотвратив нападение атакующего на заданные цели.

Для определения уровня победы подсчитайте общее количество очков каждой из сторон и проконсультируйтесь с таблицей Victory.

Действие	Очки
За каждую сброшенную бомбу типа HE, inferno или кластерную	+2
За каждое сброшенное минное поле FASCAM	+2
За каждое попадание ракетой Arrow IV	+2
За каждый завершённый заход с беглым огнём или авиаударом	+3
За каждый уничтоженный или отступивший истребитель Клана	+10
За каждый истребитель В.С., уничтоженный после выполнения воздушного удара	-5
За каждый истребитель В.С., отступивший до выполнения воздушного удара	-15
За каждый истребитель В.С., уничтоженный до выполнения воздушного удара	-20

ТАБЛИЦА VICTORY

Очки	Результат
300+	Убедительная победа В.С.
от 190 до 299	Победа В.С.
от 80 до 189	Неубедительная победа В.С.
от 79 до -86	Ничья
от -87 до -192	Неубедительная победа Клана
от -193 до -299	Победа клана
-300+	Убедительная победа Клана

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Артиллерия истребителей

В ходе игровых установок игрок за В.С. должен решить, какие из его АКИ несут артиллерию типа "воздух-земля". Эти истребители не могут нести различные типы артиллерии.

Обстрел наземных целей

При определении полученных победных очков в ходе особенных типов атаки АКИ В.С. должны следовать нормальным правилам проведения атак по наземным целям (см. с.84-86, **BattleSpace** или с.21-22, **AeroTech**).

Беглый обстрел

В добавок к бомбометанию каждый истребитель может провести один беглый обстрел или провести атаку.

Перехватчики

Минимум 2 истребителя Рейнджеров Скаи и 4 истребителя Лёгкой Кавалерии должны быть в составе воздушного прикрытия бомбардировщиков. Эти истребители не могут нести артиллерию типа "воздух-земля", но могут проводить беглый обстрел или провести атаку.

Вынужденное отступление

В этом сценарии применяются правила вынужденного отступления (см. **Вынужденное отступление**, с.4). Атакующий может отступать через восточный край карты, защищающийся - через западный край карты.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ГАУПТМАН КАРАДОК "ДОК" ТРЕВЕНА

Возраст: 36 лет

Родная планета: Kestrel

Мехи: CN9-D *Centurion*, PTR-4D *Penetrator*

Текущее положение: Командир: 2-я рота 1-го
Батальона 10-х Рейнджеров Скаи

Данные на МехВоина

Признаки

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

Характеристики

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

Нервозность: 4

Преимущества

Повышенная нервозность

Шестое чувство

Естественная способность (Лидерство)

Навыки

Бюрократизм	4	(4+)
Компьютеры	2	(6+)
Стрельба/Мех	4	(3+)
Лидерство	3	(5+)
Переговоры	2	(6+)
Пилотирование/Мех	3	(4+)
Протоколирование	2	(6+)
Ручное оружие	2	(5+)
Поведение	3	(5+)
Выживаемость	1	(6+)
Тактика	3	(4+)
Техника/Мех	2	(5+)

Хотя гауптман Карадок (Док) Тревена начал свою военную карьеру ещё в 3043 году в Лиранских Вооружённых Силах, он видел мало сражений и практически был незаметен до тех пор, пока не поработал с 10-ми Рейнджерами Скаи. Фактически, когда 12-я Лиранская Гвардия просоединилась к Альянсу Лиры в недавнем вторжении Марика-Ляо в Марке Сарна, многие командующие Вооружённых Сил Альянса Лиры (LAAF) рассматривали командира этого подразделения не более чем "бумажным ветераном", непроверенным и непригодным для сражения. Когда Тревена отклонил предложение командования LAAF о ранней отставке, он оказался перемещённым к 10-м Рейнджерам Скаи.



Однако Тревена доказал, что командование LAAF ошиблось, когда Нефритовые Соколы вторглись на Ковентри и он возглавил 10-х Рейнджеров Скаи в блистательной кампании против захватчиков. Ожидая прибытия Экспедиционных Сил Ковентри, Тревена и его подчинённые, воспользовавшись партизанской тактикой, успешно сковали силы Соколов, в три раза превышавшие их собственные. И даже после того, как прибыла помощь, 10-е Рейнджеры Скаи под командованием Тревены продолжали играть основную роль в изгнании Соколов с планеты.

В ходы сражений Тревена проявил себя как жёсткий, находчивый и хитрый полевой командир. У него оказался врождённый талант лидера, который некоторые офицеры никогда не развивают, считая демонстрируемые им способности чем-то непригодным и ненужным для эффективного управления подразделением. Если Тревена ошибается, он будет тревожиться. Он сам согласен находиться перед лицом смертельной опасности, чем его приказы приведут к ненужным потерям среди личного состава.

ЛЕЙТЕНАНТ ИЗОБЕЛЬ МАРДОК

Возраст: 30 лет

Родная планета: Novara

Мех: HBK-5M *Hunchback*

Текущее положение: Исполнительный офицер:
2-я рота 1-го Батальона 10-х Рейнджеров Скаи

Данные на МехВоина

Признаки

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

Характеристики

Атлетическая	8+
Физическая	7+
Умственная	9+
Социальная	10+

Нервозность: 3

Преимущества

Упрямая

Навыки

Компьютеры	3	(6+)
Стрельба/Мех	4	(3+)
Лидерство	2	(8+)
Пилотирование/Мех	3	(4+)
Ручное оружие	2	(5+)
Выживаемость	1	(8+)
Тактика	2	(7+)
Техника/Мех	2	(7+)
Безоружный бой	2	(6+)

После вербовки в 3051 году в AFFC Изобель ардок была отправлена в 26-ю Лиранскую Гвардию как замена, незадолго до того, как это подразделение выступила против Клана Волка на планете Thun. В ходе сражения за Jagger Bay Мардок уничтожила два лёгких ОмниМеха, прежде чем её Wolverine был уничтожен вражеским огнём. Удивительно, она сумела избежать плена и пробралась к базе Гвардии в дельте реки Logan. Вскоре после её эвакуировали с планеты Thun вместе с остатками разбитого полка, Мардок назначили командиром копы у 15-х Лиранских Регуляров на планете Hood IV.

Мардок прослужила у Регуляров до ноября 3057 года, когда она сделала выговор подчинённому за распитие спиртных напитков при исполнении служебных обязанностей. Судьбе было угодно, чтобы этот подчинённый был кузеном команданта Марка Рома, помощника генерала Дэвида Мэйера из команды гауптмана Чахара. Через несколько дней Мардок перевели к 10-м Рейнджерам Скаи.



До вторжения на Ковентри лейтенант Мардок была единственным боевым ветераном во 2-й роте 1-го Батальона. Понятно, что её боевой опыт, как и её личные качества и превосходство среди её команды, быстро привлекли внимание гауптмана Тревены.

ПОЛКОВНИК ШЕЛЛИ БРУБЕЙКЕР

Возраст: 34 года
Родная планета: Outreach
Мех: NSR-9J *Nightstar*

Текущее положение: Командир: полк Дельта
Волчьих Драгун

Данные на МехВоина

Признаки

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

Характеристики

Атлетическая	7+
Физическая	6+
Умственная	6+
Социальная	7+

Нервозность: 5

Преимущества

Чувство боя
Повышенная нервозность

Навыки

Исполнительность	2	(4+)
Клинок	2	(5+)
Компьютеры	2	(4+)
Стрельба/Мех	5	(1+)
Сомнение	2	(5+)
Лидерство	3	(4+)
Мед.помощь	2	(4+)
Переговоры	2	(5+)
Пилотирование/Мех	4	(2+)
Ручное оружие	2	(4+)
Стратегия	3	(3+)
Выживаемость	1	(5+)
Тактика	3	(3+)
Техника/Мех	2	(4+)
Обучение	3	(4+)
Безоружный бой	2	(5+)

Полковник Шелли Брубейкер - образец истинного офицера Волчьих Драгун. Родившись в 3924 году на планете Outreach, она прошла программу обучения Драгун. В 3046 году, после тестирования на звание капрала копы, Брубейкер быстро приобрела большой боевой счёт, непревзойдённый другими воинами из её роты. Она быстро шла по служебной лестнице и в 3054 году приняла командование полком Дельта, заменив ушедшую в отставку полковника Кейтлин Дюмон.



Брубейкер жёстка, способна, искренне преданна Драгунам и безжалостна, если в этом возникает необходимость. В добавок, командир полка Дельта обладает неистощимым оптимизмом - ценное качество, часто недооцениваемое наёмниками. Как МехВоин Брубейкер отличается высокими снайперскими качествами. И действительно, любой, кто видел её выверенный, почти что механический стиль ведения боя, мог легко представить себе её взгляд, управляющий прицелом винтовки, целящейся в ничего не подозревающего врага.

ХАН МАРТА ПРАЙД

Возраст: 38 лет

Родная планета: Eden

Мех: Thor

Текущее положение: Хан Нефритовых Соколов,
Командир: Кешик Туркины

Данные на МехВоина

Признаки

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

Характеристики

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

Нервозность: 3

Преимущества

Чувство боя

Навыки

Акробатика	2	(6+)
Клинок	2	(6+)
Стрельба/Мех	6	(1+)
Сомнение	3	(5+)
Лидерство	5	(3+)
Мед.помощь	1	(7+)
Переговоры	2	(6+)
Восприятие	2	(7+)
Пилотирование/Мех	5	(2+)
Бег	2	(6+)
Ручное оружие	3	(4+)
Стратегия	2	(6+)
Выживаемость	1	(7+)
Плавание	1	(7+)
Тактика	4	(4+)
Техника/Мех	1	(7+)
Обучение	2	(6+)
Безоружный бой	4	(4+)

Как сибкин Эйдена Прайда, одного из величайших героев Клана Нефритового Сокола, Марта Прайд всегда чувствовала, что она превосходит остальных. Её врождённые таланты и сильное желание быть первой привели сначала её к званию Звёздного Командира Тринария Браво Gyr Falcon Eyrig Кластера. Её высокая компетентность на поле боя стяжала ей большую честь и славу среди кланеров, и она быстро двигалась по служебной лестнице. Во время Вторжения Кланов во Внутреннюю Сферу Прайд командовала 2-м Falcon Jaegers Кластером. Вскоре после Войны Отказа между Нефритовым Соколом и Волком равные ей по положению воины выдвинули её на пост саХана Соколов. Вскоре после этого Влад Вард из Клана Волка убил Хана Соколов Элиаса Кричелла и Прайд стала ведущим Ханом Соколов.



Нынешнее вторжение Соколов в Альянс Лиры - детище исключительно Хана Прайд. Клан Нефритового Сокола был опасно ослаблен после Войны Отказа, и Прайд верила, что эта операция продемонстрирует силу и бесстрашие Нефритового Сокола потенциальным врагам, желавшим напасть на Соколов, остро нуждавшихся в офицерских кадрах.

КОМАНДИР ГАЛАКТИКИ РОЗЕНДО ХАЗЕН

Возраст: 32 года

Родная планета: Dagda

Мех: *Loki*

Текущее положение: Командир:
Галактика Гамма Нефритового Сокола

Данные на МехВоина

Признаки

BLD	5	(7+)
REF	7	(5+)
INT	5	(7+)
LRN	5	(7+)
CHA	5	(7+)

Характеристики

Атлетическая	6+
Физическая	6+
Умственная	8+
Социальная	8+

Нервозность: 4

Преимущества

Повышенная нервозность

Навыки

Стрельба/Мех	5	(1+)
Сомнение	1	(7+)
Лидерство	3	(5+)
Мед.помощь	1	(7+)
Переговоры	1	(7+)
Пилотирование/Мех	4	(2+)
Ручное оружие	2	(4+)
Стратегия	1	(7+)
Выживаемость	1	(7+)
Тактика	3	(5+)
Техника/Мех	2	(7+)
Обучение	1	(7+)
Безоружный бой	3	(2+)

Рождѐнный в сибко смешанного генетического наследия Хазен-Прайд, Розендо во время обучения не был ни сильным, ни подававшим надежды неоперившимся Соколом. Однако у него были большие амбиции. Розендо проводил много времени, изучая стратегию, тактику и историю Кланов. В это время ему было всего 12 лет, а он по памяти мог прочитать огромные отрывки из Предания в версии Нефритового Сокола. В ходе аттестации он получил звание Звѣздный Капитан. В итоге он получил Мех Galahad и был направлен командиром Bravo Beak в Peregrine Eyrie Кластере.



Спустя годы он достиг высших ступеней в Клане на военном и политическом поприще, став одним из ближайших советников Марты Прайд. В последствии, после Испытания Отказа с Кланом Волка, Розендо сразился и победил в борьбе за право командовать Галактикой Нефритового Сокола.

Командир Галактики Хазен - неистовый приверженец философии Крестоносцев и верный защитник традиций Нефритового Сокола, ему, кажется, прочат должность Хранителя Закона Соколов - если он проживѐт ещё достаточно долго.

ЗВЁЗДНЫЙ ПОЛКОВНИК АРИМАС МАЛЬТУС

Возраст: 28 лет

Родная планета: Неизвестно

Мехи: *Man O'War, Hellhound*

Текущее положение: Командир:

Галактика Гамма Нефритового Сокола

Данные на МехВоина

Признаки

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

Характеристики

Атлетическая	6+
Физическая	7+
Умственная	6+
Социальная	8+

Нервозность: 4

Преимущества

Повышенная нервозность
Шестое чувство

Навыки

Стрельба/Мех	5	(1+)
Сомнение	1	(7+)
Лидерство	3	(5+)
Мед.помощь	1	(7+)
Переговоры	1	(7+)
Восприятие		
Пилотирование/Мех	4	(2+)
Ручное оружие	2	(4+)
Специнтерес (развед.анализ)		
Стратегия	1	(7+)
Выживаемость	1	(7+)
Тактика	3	(5+)
Техника/Мех	2	(7+)
Обучение	1	(7+)
Безоружный бой	3	(2+)



Продукт инженерной генетической программы, начатой Элиасом Кричеллом, Звёздный Полковник Аримас Мальтус - возможно, наиболее полезный человек в развед.анализе, в котором нейчас нуждается Нефритовый Сокол. Специально развиваемые разведывательные и боевые способности у Аримаса и его сибкинов были основаны на тех традициях Крестоносцев того времени, которые они были способны уловить. Аримас вырос квалифицированным и хитрым воином. Его способность "читать" собеседника и точность предсказаний действий его противников привлекли внимание Казля Першоу, главного Смотрителя Клана. И хотя выбор Аримаса был ломкой традиций Соколов, когда для развед.анализа использовались только неаттестованные воины, решение Першоу оправдало себя. После получения знаний аналитика Аримас был прикреплен к командованию Галактики Нефритового Сокола. В ходе Войны Отказа Волка-Сокола Аримас очень точно предсказывал передвижения войск Волков. Аримас выиграл Родовое Имя Мальтус в череде Испытаний Родового Права, последовавших после Войны Отказа.

COUGAR

Масса: 35 т
Шасси: Endo Steel
Двигатель: 175 XL
Крейсерская скорость: 54.8 км/ч
Максимальная скорость: 86.2 км/ч
Прыжковые двигатели: Нет
Дальность: Нет
Броня: Ферроволоконная
Вооружение:
 свободные слоты для 19 т
Производитель: Неизвестно
Система связи: Неизвестно
Система наведения и указания цели: Неизвестно

КРАТКИЙ ОБЗОР

После Испытания Отказа против клана волка Хан Марта Прайд Клана Нефритового Сокола обозначила два приоритетных направления перестройки своих ослабленных войск. Её первым приоритетным направлением, разрабатываемым ещё её предшественником, Ханом Элиасом Кричеллом, было пополнение военного корпуса как можно быстрее с помощью программы генетического выращивания. Её вторым приоритетным направлением стала разработка новых смертоносных ОмниМехов и появление их на поле боя. С четырьмя новыми протестированными на поле боя ОмниМехами - Fire Falcon, Black Lanner, Night Gyr и Turkina - все эти машины очень опасны - Хан Прайд увидела возвращение своего Клана на путь превосходства. Но Хан Прайд не была удовлетворена. Зная, что эти новые машины подвергаются всесторонним на полях сражений, она пошла на беспрецедентный шаг. Вместо постройки нового ОмниМеха с нуля, она распорядилась, чтобы каста учёных Нефритового Сокола начала разработку улучшенного дизайна ещё более смертоносную боевую машину, взяв за основу уже существующую разработку. Основываясь на запасе прочности шасси Меха Adder - во Внутренней Сфере известен как Puma - техники Клана Нефритового Сокола разработали фактически новый проект за половину того времени, которое обычно требуется для конструирования и тестирования нового ОмниМеха. Условно названный Cougar, этот проект комплектует Звёзды из новых ОмниМехов, на которые Хан Прайд собирается опираться при укреплении позиций своего Клана как сильного и мощного противника.

ОСОБЕННОСТИ

Когда техники Нефритового Сокола впервые взялись изменять шасси Меха Puma, они рассчитывали оставить много свободного пространства для размещения оружия, которое можно было бы варьировать в широких пределах. Для этого они заменили 210-й XL-двигатель на 175-й XL-двигатель. Хотя некоторые МехВоины Кланов жалуются на понижение скорости в результате такой замены, что для лёгких Мехов может иметь далеко идущие последствия, большинство согласны, что недостаток скорости более чем скомпенсирован повышенной огневой мощностью нового Меха.

Основываясь на улучшениях шасси Меха Puma, разработчики близко придерживались этого в большинстве общих конфигураций. Увеличенный

тоннаж (из-за малого и лёгкого двигателя) позволил им улучшить большинство систем ОмниМеха, сохранив философию "боя на расстоянии" (убей врага раньше, чем он убьёт тебя) разработчиков Меха Puma. Большинство общих конфигураций Cougar'a эффективно использует смертоносные пульс-лазеры, дающие этому ОмниМеху отличное преимущество в бою даже с более быстрым врагом. Лазеры дополняют две установки LRM 10.

Экспериментальное смешение высокоточных ракет LRM и мобильности потенциально превращает Cougar A в платформу непрямого огня быстрого развёртывания. Разработчики в конфигурации Cougar B отдали дань Меху Puma, который у сфероидов получил это название из-за дикости своей первичной конфигурации. Cougar B опасен не менее, чем Puma в первичной конфигурации, но по сравнению со своим прародителем лучше рассеивает теплоту, раскрывая свои потенциальные возможности.

Cougar C высоко оценивается большинством наблюдателей Внутренней Сферы, которые считают эту модель уроком, извлечённым Нефритовыми Соколами из нехватки боеприпасов. Пачка лазеров - такой тип конфигурации реализован в проектах Black Lanner и Turkina, уже используемых Соколами - наводит на мысль, что винтовка Гаусса пришла на ум разработчикам в последнюю очередь.

Последняя конфигурация Cougar'a, с внушительной комбинацией автопушки Ultra и большими ER-лазерами, кажется прямой модернизацией Меха Puma D. Только в бою можно будет разрешить старинный вопрос - что же выигрывает сражение: скорость или огневая мощь?

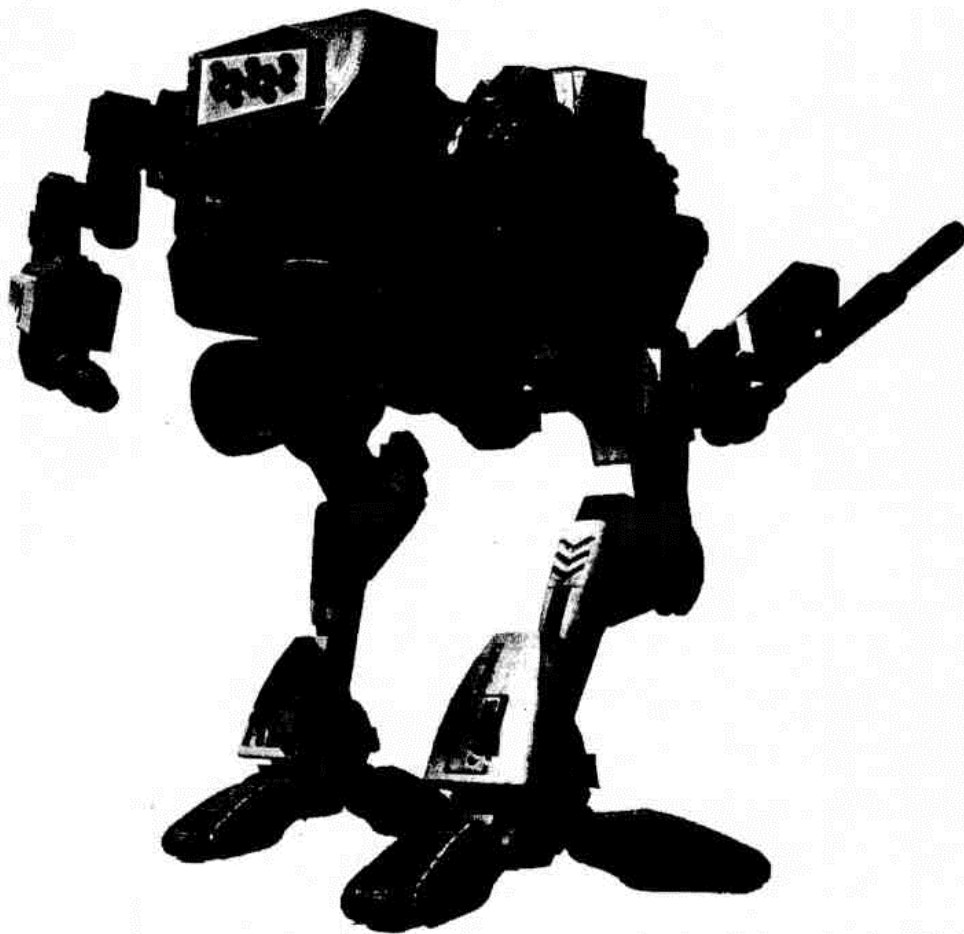
РАЗВЁРТЫВАНИЕ

По сообщениям, до настоящего времени Cougar замечен только у Нефритовых Соколов, а впервые он появился в Кампании на Ковентри. Построенный на шасси от Меха Puma, он его очень и напоминает, что приводит к многочисленным ошибкам среди подразделений Внутренней Сферы, уверенных в своих знаниях его способностей. Многим такая ошибка стоила жизни.

Тип: Cougar
Технология: Клан ОмниМех
Тоннаж: 35

Оборудование	Масса	
Внутренняя структура:	Endo Steel	2
Двигатель:	175 XL	3.5
Walking MP:	5	
Running MP:	8	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Armor Factor:	106	5.5
	<i>Внутренняя структура</i>	<i>Кол-во брони</i>
Head	3	8
Center Torso	11	14
Center Torso (rear)		6
R/L Torso	8	12
R/L Torso (rear)		4
R/L Arm	6	11
R/L Leg	8	12

COUGAR



Right Torso	2 XL Engine Double Heat Sink 3 Ferro-Fibrous	5
Left Torso	2 XL Engine 5 Endo Steel	5
Right Arm	Double Heat Sink	6
Left Arm	Double Heat Sink	6
Right Leg	2 Ferro-Fibrous	0
Left Leg	2 Ferro-Fibrous	0

Оружие и боеприпасы	Расположение	Кол-во слотов	Вес
<i>Primary Weapons Configuration</i>			
Large Pulse Laser	LA	2	6
LRM 10	LT	1	2.5
Ammo (LRM) 12	LT	1	1
Large Pulse Laser	RA	2	6
LRM 10	RT	1	2.5
Ammo (LRM) 12	RT	1	1
<i>Alternate Configuration A</i>			
Small Pulse Laser	H	1	1
ER Medium Laser	LA	1	1
Ammo (LRM) 12	LA	2	2
LRM 20	LT	4	5
Artemis IV FCS	LT	1	1
ER Medium Laser	RA	1	1
Ammo (LRM) 12	RA	2	2
LRM 20	RT	4	5
Artemis IV FCS	RT	1	1

Alternate Configuration B

ER Medium Laser	H	1	1
ER PPC	LA	2	6
Double Heat Sink	LA	2	1
2 Double Heat Sinks	LT	4	2
ER PPC	RA	2	6
Double Heat Sink	RA	2	1
2 Double Heat Sinks	RT	4	2

Alternate Configuration C

ER Medium Laser	H	1	1
Gauss Rifle	LA	6	12
Ammo (Gauss) 16	LT	2	2
ER Medium Laser	RA	1	1
ER Medium Laser	RA	1	1
ER Medium Laser	RA	1	1
ER Medium Laser	RA	1	1

Alternate Configuration D

ER Large Laser	LA	1	4
SRM-4	LT	1	1
Ultra AC/10	RA	4	10
Ammo (Ultra) 20	RT	2	2
SRM-4	RT	1	1
Ammo (SRM) 25	RT	1	1



REMATCH: CLAN INNER SPHERE

A failed alliance tears a nation apart. Ancient rivals join forces. The winds of change are blasting across the worlds of the Inner Sphere, and the battle for Coventry is the center of the storm!

In early 3058, following the disastrous Trial of Refusal with Clan Wolf, Clan Jade Falcon launches a brutal campaign against the Lyran Alliance to regain its status among the invading Clans. As the Lyran Alliance tries desperately to marshal the necessary troops to stop this invasion at Coventry, military forces from all the major powers in the Inner Sphere converge on the war-torn planet. With massive troops poised on both sides of the conflict, the battle for Coventry threatens to explode into an all-out war with the Clans once again! Will the Truce of Tukayyid hold?

The Battle of Coventry is a BattleTech scenario pack that describes the savage conflict between Clan Jade Falcon and defending forces of the Inner Sphere on the planet Coventry. A detailed description of the hard-fought battle, along with seventeen scenarios and special campaign rules, allows players to recreate the events that unfolded in the BattleTech novel *Malicious Intent*—and perhaps even change the course of history.

FOR USE WITH
BATTLETECH®

FASA
CORPORATION

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. THE BATTLE OF COVENTRY™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright © 1996 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.



9 781355 602994

ISBN# 1-55560-299-1 \$12.00