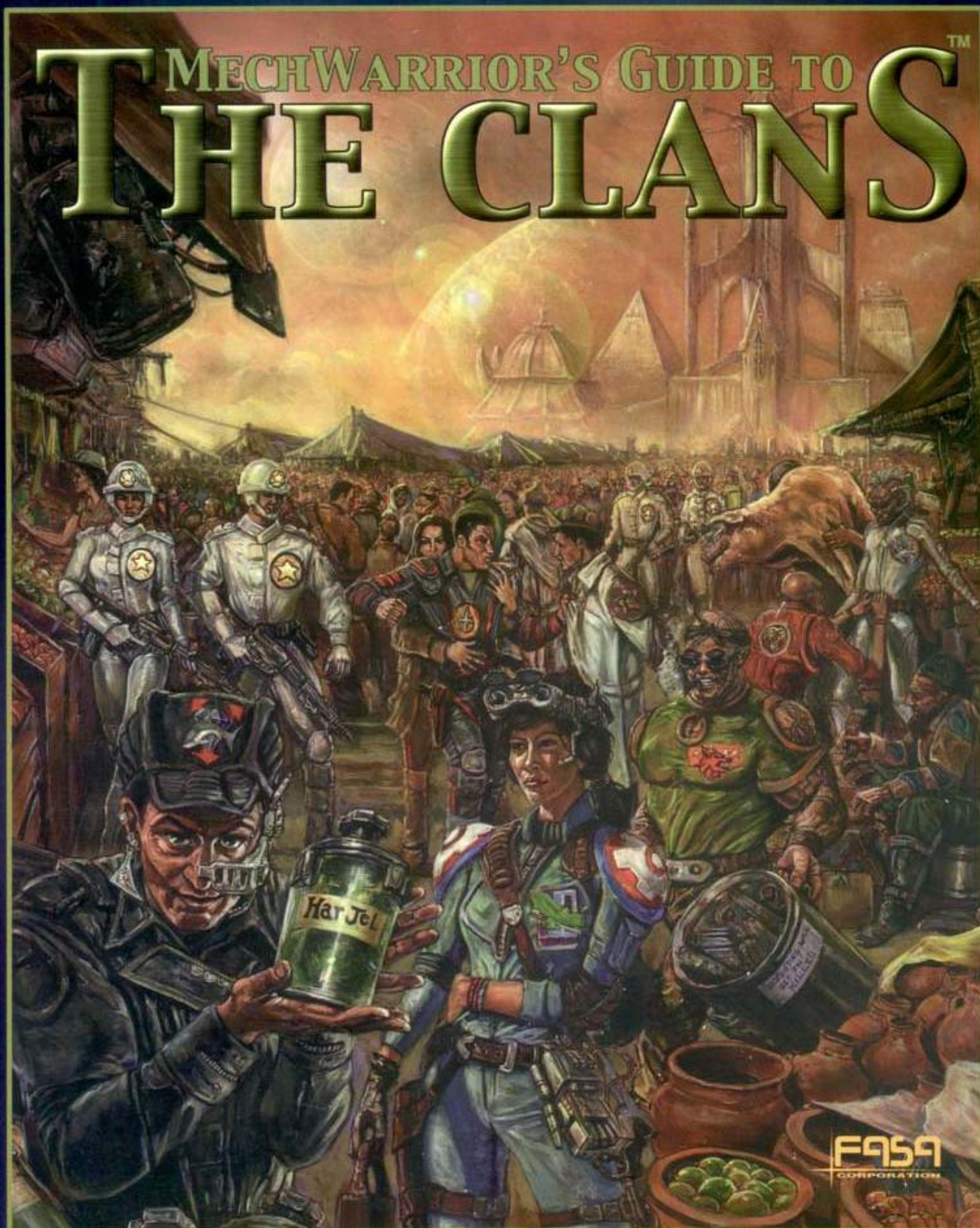


MECHWARRIOR®

1725



MECHWARRIOR'S GUIDE TO

THE CLANS



FASA CORP.

СОДЕРЖАНИЕ

КРОВЬ В ВОДЕ	4	Служба в касте учёных.....	35	Межпланетные	
ВВЕДЕНИЕ	8	Обязательный тур: Связка		путешествия и	
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	9	«Кланы/Внутренняя		исследования ...	72
Черты	9	Сфера» ..	36	Правопорядок	73
Контакты/Враги (образцы)	9	Обязательный тур: Стычки		Военные	75
Слава (новое).....	9	между Киндраа Огненного		Политика	75
ТС (расширенное).....	9	Мандрила ..	36	Деньги	77
Привязка ПротоМеха	9	Обязательный тур:		Технология	77
Навыки	18	Испытания Урожая ..	37	Военные системы	77
Артиллерия.....	18	Обязательный тур:		Молекулярные и	
Бомбометание.....	18	Бронепехотинец Адских		химические разработки ..	78
Стрельба/Орбитальная		Лошадей ..	38	Медицинская технология и	
Бомбардировка (новое,		Обязательный тур:		генетика ..	78
сложный)...	18	Домашний Клан... ..	39	Словарь	78
Стрельба/Прото	18	Обязательный тур:		КАМПАНИИ ЗА КЛАНЫ	85
Пилотирование	18	Подразделение		Запуск приключений с	
Пилотирование/Прото	18	Хеллионов «Шквал» ..	40	Кланами ...	85
Тактика/Воздушная		Обязательный тур:		Приключения во	
Поддержка ...	18	Совместные учения Котов		Внутренней Сфере ..	85
Тактика/Прото.....	18	и Синдиката... ..	40	Приключения в	
Операции при		Обязательный тур: Военно-		домашних мирах ..	86
0-гравитации ..	18	космический офицер		Механика кампании	88
Принадлежность	18	Воронов ..	41	Честь в Кланах и	
Клан Духа Крови	18	Обязательный тур:		правила ведения боя... ..	88
Клан Облачной Кобры	19	Вернорождённый		Слава	89
Клан Койота	20	пехотинец Гадюк... ..	41	Испытания и тестирование	91
Клан Алмазной Акулы	20	Образцы персонажей	43	Руководство по ценам	
Клан Огненного Мандрила	20	Военно-космический пилот		в Кланах ..	93
Клан Призрачного		Кланов... ..	44	Чёрный рынок.....	95
Медведя....	21	Танкист Кланов	46	Неигровые персонажи	
Клан Гигантского		Элементал-Крестоносец ..	48	Кланов	96
Скорпиона... ..	21	Опозоренный Воин	50	Использование шаблонов	
Клан Адских Лошадей	23	Торговец-резервист	52	НИПов ..	96
Клан Ледяного Хеллиона ..	23	Воин ПротоМеха	54	Сибкид (второстепенный) ..	96
Клан Нефритового Сокола	24	Посланец-Учёный	56	Техник (второстепенный) ..	97
Клан Нова Кота	24	МехВоин-Ищущий	58	Вольнорождённый соламы	
Клан Снежного Ворона....	25	ЖИЗНЬ В КЛАНАХ	60	(второстепенный)...	97
Клан Звёздного Ужа.....	25	Евгеника и Родовые Имена		Элементал-страж	
Клан Стальной Гадюки.....	25	Кланов	63	(главный) ..	97
Клан Волка.....	27	Испытание		Рабочий (повседневный) ..	98
Клан Волка (в Изгнании)...	27	Родового Права ..	63	Торговец (повседневный) ..	98
Тёмная (Бандитская) каста	27	Вольнорождённые Воины		Неожиданные встречи	
Дополнительные Пути	28	и Родовые Имена... ..	63	в Кланах	98
События	28	Хранители.....	63	Генерация неожиданных	
Смена Принадлежности ...	28	Разорение.....	65	встреч ..	98
Действие 2: Взросление ...	28	Ритуалы, Испытания и		ВЕНДЕТТА	102
Сибко Улучшенных		Традиции	65	Добро пожаловать в	
Элементалов... ..	28	Испытание Обиды.....	65	Землю Обетованную!	102
Действие 3: Высшее		Испытание Отказа	65	Правила для	
Образование	29	Испытание Положения	66	MechWarrior	104
Подготовительный Кластер		Ритуал Отречения	66	Как запускать Вендетту ..	104
Нефритовых Соколов ...	29	Испытание Уничтожения ..	67	Обзор	105
Военно-космическая		Култ Керенского	67	Свободное время	105
Академия ...	30	Спорт и игры	68	Обвинения	107
Действие 4: Настоящая		Лакросс	68	Увлекательное	
жизнь	31	Футбол	69	преследование ...	110
Подготовка пилота		Мораль, социальные		Притормозили	112
ПротоМеха		нравы и табу	69	Парии	114
Духов Крови.....	31	Правительство в Кланах ..	70	Раскрытие заговора	119
Подготовка в Монастыре..	32	Великий Совет	70	Дуэль чести	121
Тёмная каста	33	Хранитель Закона Кланов	70	Жест отчаяния	124
Воин-торговец Алмазных		ИльХан	71	Итоги	127
Акул... ..	33	Советы Клана	71	Поиск	129
Ищущий Гигантских		Ханы и саХаны	72	Персонажи в игре	136
Скорпионов... ..	34	Хранитель Закона Клана..	72		



СОЗДАТЕЛИ

Описания

Кровь на воде

Лорен Л. Коулмен

Создание персонажей

Херберт А. Бис 2-й

Рэндалл Н. Биллс

Лорен Л. Коулмен

Крис Хартфорд

Кристофер Хасси

Патрик Киркланд

Брайен Нистул

Кристоффер «Bones» Троссен

Жизнь в Кланах

Составлена из материала, написанного

Крисом Хартфордом

Кампании за Клан

Крис Хартфорд

Вендетта

Херберт А. Бис 2-й

Разработка проекта

Рэндалл Н. Биллс

Редакторы проекта

Анна Браун

Мишель Лайонс

Разработчик линии BattleTech

Рэндалл Н. Биллс

Редакционный штат

Главный редактор

Донна Ипполито

Управляющий редактор

Шэрон Тёрнер Мулхивилл

Редакторы

Дэвидсон Коул

Роб Круз

Мишель Лайонс

Майкл Йатс

Производственный штат

Главный художник

Фред Хупер

Помощник главного художника

Джон Брайдгрум

Менеджер проекта

Джейсон Варгас

Иллюстрация обложки

Кевин МакКэнн

Разработка обложки

Джейсон Варгас

Иллюстрации

Мэттью Плог

Сторн Кук

Марк Сассо

Размещение

Джейсон Варгас

Штат перевода

Переводчик

Ярослав "Duke" Ненашев

Редактор

Кирилл "Krok" Вьюжанин

Специальная благодарность от переводчика:

Максиму Веселову (Maksim Chistu, rock_13@home.ru) и Павлу (m'Irt, <mirt@satory.ru>) за помощь в предоставлении материалов

Информация от переводчика:

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

MECH®, BATTLETECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. MECHWARRIOR'S GUIDE TO THE CLANS™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1999 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

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

Корпорацию FASA можно найти по e-mail – battletech@fasa.com (вопросы по BattleTech) и art@fasa.com (комментарии по изображениям). Пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!

Графические заголовки произведены компанией Hasbro Interactive. Воспроизводится с разрешения.

Миниатюры BattleTech созданы компанией RalPartha Enterprises и могут приобретены в игровых магазинах и магазинах для хобби. Более подробную информацию или с целью получения каталога свяжитесь с RalPartha по телефону: 800-543-0272 или по e-mail – ralpartha@fasa.com.



КРОВЬ В ВОДЕ

Я почувствовал запах крови в воде.

Он почти исчез, этот неясный тёплый и сильный запах. Подобно прикосновению лезвия ножа к вашей шее или даже смертельно опасному искушению вы почувствуете, как вы напрягаетесь, нажимая триггер, чтобы выпустить всю ярость ОмниМеха. Мне были знакомы оба этих чувства, они были в чём-то родственны друг другу.

Пройдя в комнату, почувствовал нарастающее волнение и назревание чего-то особенного. Отметил промелькнувшую в глазах противника неуверенность – она была готова уступить. Заметив, как воин предпочла поставить ногу, понял, что она скрывает этим своё ранение, которым я мог бы воспользоваться. Выискивай слабости. Оценивай их значимость.

Возможно, получится.

В лаборатории в это утро меня привели слухи, у касты учёных царила обстановка энергичности и энтузиазма, но воздух был пропитан нарастающим волнением. Здесь протекали различные эксперименты, смысла которых понять или описать я не смогу. Некоторые ученики направили сюда рабочих, чтобы они передвинули тяжёлое оборудование, за которыми последовал и я, а другие продолжили свою пустую беготню, не относящуюся к исследовательской программе. В углу тихо переговаривались два старых учёных. Что-то здесь было не то. Я должен отыскать, что же именно.

Во многих Кланах касты изолированы друг от друга, образуя свои собственные сообщества. Воины занимали свои командные посты, техники – свои ремонтные отсеки. Смешивание каст происходило по большей части из-за необходимости. Однако внутри Клана Алмазной Акулы торговцы почти во всех случаях приветствовались – или их терпели, по меньшей мере.

Именно им я и являюсь. Торговцем. И даже больше. Некогда я был воином. Звёздным Командиром в Галактике Ро Спина. Но здесь мои полномочия ограничены. У меня не было ни генетического наследия, ни доказанного, исключительного таланта, что в Кланах требуется от будущих лидеров. Я ушёл в отставку в касту торговцев, и, хоть и оставшись в резерве, я упустил свой шанс обессмертить себя в генетической программе. Хотя по-прежнему была возможность оставить вольнорождённое потомство, для меня, вернорождённого, это концепция была слишком уж чуждой. Как торговец, я мог участвовать в борьбе против других Кланов – при удобном случае определять цели, организовывать коммерческие перевороты, сокрушавшие моих врагов. с этой точки зрения я никуда и не ушёл с поля боя. Только не за кровь или территорию, я сражался теперь за выгоду.

В области личного богатства никакой выгоды не было. Этот тип разрушительной жадности мы оставили *суратам* Внутренней Сферы. Торговцы Кланов не пользуются фортуной в личных целях. Их прибыль переходит в торговые соглашения и всякого рода преимущества, необходимых для касты и Клана. Если существует личная выгода, то, возможно, мы иногда и удовлетворяем свои личные потребности. Некоторые в моей ассоциации собирают экзотические предметы. Другие тратят время на артистическое самовыражение.

Я же отслеживал мятежные идеи.

«У вас что-нибудь есть для меня?» - спросил я Джерома, положив маленький пакет на край его монитора. Это не взятка, это доставка. Торговцы – это торговцы. Мы всегда готовы на сделку, даже за случайную информацию, и всегда платим по счетам. Я мог сделать это позднее, но не хотел быть должным кому-либо. Только себе.

Джером критически оглядел пакет. «Моя оптика?» Он ждал замены своей оптики, фокусируемой лазером, на новую, старую он сжёг в лазерном спектрометре.

Я кивнул. «Мы получим её из Клана Звёздного Ужа. Продукция для нулевой гравитации. Они обещали отсутствие любых недостатков». Как будто торговец-Акула не смог бы сам это узнать у Ужей. «Вы кажетесь очень занятым».

Мрачно глядя, Джером подбородком указал в направлении терминала Чаттервеб. «Мы были посредниками между Кланами Ледяного Хеллиона и Адских Лошадей. Их учёные работали вместе, они были близки к научному прорыву, но кое-что не удалось. Мы объявились как нейтральная сторона, и наконец увидели то, к чему они стремились».

Я не мог не испытывать отвращения, услышав речь, полную сокращений. Привычки в Кланах отживают очень трудно, а для меня такая речь была знаком лениости ума. Всё же Джером был одним из лучших учёных на Татисе, вероятно, поэтому другие кланы и попросили выступить посредником его, ведь Хеллионы и Лошади очень мало могли сказать хорошего друг о друге. К счастью, вместе они поработали маловато, поняв необходимость посредника. Клан Алмазной Акулы всегда служил хорошим посредником. И, конечно, мы всегда получаем свою долю.

«И что же это было?»

«Это могло бы стать синтетическим заменителем ХарГеля».

Вот *это* ошеломило меня, как попадание РРС между глаз. ХарГель имел множество военно-стратегических предназначений, от ремонтных систем космического корабля до пластырей костюма Элементал. Почти полная монополия, имевшаяся у Клана Алмазной Акулы, давала их торговцам величайший торговый рычаг. «Вы уверены?»

Плечи Джерома поникли, он признал своё поражение. Определённо, ни одна капля крови воина не пробежала по его венам. «Мы проверяем». Его голос выдал недоверие, но и только. Очевидно, кто-то в его когортах был более сведущ в этом.

«К Керенскому!» - выругался я. – «Когда вы собираетесь сообщить об этом кому-либо?»

Он сдержался, поблуднев. «Мы послали предварительный отчёт, предупреждая военного губернатора Татиса о том, что другие Кланов близки к получению заменителя этого стратегического материала».

Это сначала пройдёт через руки минимум 3-х военных, которые больше интересовались последними воинскими ротациями, а не уделяли внимание учёным. Я засомневался, что Джером отослал отчёт с написанным большими буквами предупреждением: «ХарГель в опасности!» Благодаря этому класс торговцев и силен у Акул. Мы научились толковать касты.

«Пошли со мной». Я направлял его, вернувшись к власти бывшего воина. Взяв Джерома за локоть, я увлёк его за собой. «Я расскажу о тебе в разговоре с губернатором ещё до ленча».



Помощник. Посредник. Это обо мне.

Ленч с военным губернатором Татиса. Я надеялся «купить» это время. «Я удивлюсь, когда найду по дороге некоторое количество игры с Барселлы».

Как и ожидалось, сказав простые слова: «Монополия ХарГеля под угрозой», мы купили время у губернатора.

Это также позволило нам встретиться с большими учёными и торговцами, Звёздным Полковником, а потом и с местным гарнизонным Командиром Галактики. Торговый агент Лоренцо, глава Совета торговцев Акул, находился в пути с

Вавилона на Татис. Тем временем был отдан приказ приостановить любые разработки Ледяных Хеллионов. Адскими Лошадьми мы займёмся позже.

И это в конечном счёте привело меня к бэтчеллу, на защиту наших интересов встала Звёздный Капитан Дана Хорн, т.к. Хеллионы чуть ли не метали в нашу сторону кинжалы. Получив приказ прикрывать нас, пока мы будем отсекай Хеллионов от совместных разработок, местный гарнизонный командир инспирировал инцидент. Военный DropShip, выделенный Тринарию Хорн для улаживания «затруднений», приземлился внутри анклава Хеллионов на Татисе, близко расположенного к городу, имевшего их основные исследовательские мощности.

Они быстро потребовали его в качестве компенсации за наше «вторжение» на их территорию. В случае с Хеллионами скорость имела огромное значение.

«Вы быстро собрались», - сказала Дана Хорн. Её противником был Звёздный Капитан Эрик Рикард, он взял с собой Звёздного Командира Калеба в качестве своего советника. Конфликт между младшими офицерами был моим предложением, это позволяло отвлечь внимание от наших настоящих проблем.

«Мы – Ледяные Хеллионы», - вдохновенно сказал Калеб. – «Мы двигаемся очень быстро».

Я пожалел о нехватке доли в прибыли, если бы её можно было извлечь из сияния обоих Хеллионов. Как я и ожидал, Звёздный Капитан Хорн отвлекла их внимание официальным открытием *бэтчелла*. «Какими силами вы собираетесь отстаивать своё требование на DropShip *Сияющий Металл*?»

«4-й Тринарий из 150-го Атакующего Кластера», - ответил Рикард. – «Мы предоставляем вам *сафкон*». Он насмешливо дал это последнее охранное обещание, так как настоящие воины никогда бы не признались в своей слабости, потребовав *сафкон*.

«И каково будет ваше равноценное предложение за *Сияющий Металл*?»

Это на мгновение привело Хеллионов в замешательство, пока Рикард не понял, что ответил на вызов Хорн так, как если бы он был нападающим, а не защищающимся. Рикард допустил первую ошибку, и это скажется. Он сердито улыбнулся: «Чего бы вы хотели?»

Хорн притворилась, будто задумалась над этим. Её голос остался бесстрастным: «В этой битве вы заявили права на территорию. Если мы успешно защитим *Сияющий Металл*, мы потребуем ваш ближайший город».

Они подумали об этом. Рикард перестраховался: «Цена за ваш побитый DropShip слишком высока».

Я прислушался к этим прениям. «Торговцы – одни из тех, кто ценит вещи, Звёздный Капитан. Я не знаю, какая кровь течёт в ваших венах». Если Рикард был типичным воином, намёк на вольнорождённую кровь в его генетической составляющей мог бы привести к отвлечению внимания. «Или вы допускаете возможность лёгкого проигрыша?» Я взглянул на Хорн: «Я знаю Хеллионов как нетерпеливый Клан, но я до этого момента ни разу не видел такого быстрого проигрыша ещё до столкновения».

Рикард, к сожалению, с готовностью упустил меня из виду. Подразумеваемое превосходство касты воинов над всеми остальными было очевидно. Калеб, однако, сжал кулаки, собираясь защитить своего командира. «Твоё мнение здесь ничего не значит, торгош. Сиди молча».

Я улыбнулся. Моей основной целью был Эрик Рикард, но быстрое переход от него к Калебу тоже смог бы помочь нам. «Ага, ведь он Хеллион, он быстро переходит к нападению».

Калеб двинулся ко мне. «Ты не будешь разговаривать со мной в такой фамильярной манере, *сурат*!»

Дана Хорн встала между нами. «Могу ли я считать эту перепалку как объявлением обиды, Звёздный Командир?»

«Против торгоша?» - его голос выдал замешательство с некоторой долей изумления.

Я позволил Хорн выложить хорошие новости – что я был отставным воином, и по традиции Алмазных Акул я мог ответить на вызов на Испытание. «И если он выиграет», - продолжала Хорн, - «ему позволят восстановить своё звание и вернуться в Тумен полноправным воином».

Увядавшее сияние, исходившее от Калеба, подсказало мне, что он сейчас обдумывает то, что случится. «Что ж, я согласен».

Хорн была достаточно расторопна в своём намерении убить, явно почувствовав ту же кровь, от чего моя кожа покрылась мурашками. «Это также решит вопрос с вашим нежеланием выставить город против DropShip'a, Эрик Рикард. Мы проведём два сражения. Выставляйте ваши силы для прикрытия, как вам захочется, пока одну из битв проводит Калеб. Я разделю свой Тринарий, заменив одного из воинов». Она взглянула на меня. «Ты согласен пилотировать *Goshawk*?»

Это был БэтлМех 2-го эшелона, но с серьёзной оружейной начинкой. Казалось, что у Хеллионов стало на одно преимущество больше. Эрик Рикард рвался в бой. Калеб смотрел просто с готовностью.

Я медленно кивнул, пытаясь выглядеть несчастным исходом ситуации.

БэтлМехи готовы. Битка началась.

Калеб повёл свою Звезду на защиту города Риста. Его *Mad Dog* возглавлял 5 ОмниМехов Хеллионов, из которых ни один не был легче 40 т. как только наша первая Звезда, включая и моего *Goshawk*, стала ломиться сквозь лес, он занял позицию напротив меня.

«Я надеялся на лучший вызов».

Это правда, нас превосходили. У них были машины повесомей и получше. Но несмотря на это преимущество, никто ещё пока не стрелял. По соглашению, сражение должны были провести он и я.

И Алмазные Акулы должны выиграть. Наша вторая Звезда проследовала в долину позади нашей первой боевой группы. Возглавляемые Звёздным Капитаном Хорн, они не сомневались, что оттяпают Сияющий Металл, оставив лучшие силы для города. Риста падёт. Звезда Хорн состояла из ОмниМехов штурмового класса, всех до единого.

Я не мог сопротивляться. «Когда вы увидите плавники в воде, Калеб, вы не сможете плавать».

Я коснулся триггера, и шквал трассирующих лучей океанской голубизны из моего большого лазера расплавил броню в центре его Меха. Изумрудные кинжалы средних лазеров *Goshawk*'а добавили здесь повреждений. Пара ракетных установок углубила воронку, а последние ракеты оставили его торс вообще без брони.

Наши первые 5 Мехов шагнули, выполняя свою цель.

Мы сразимся в это бою.

Мы одержим свою победу.

Для воинов это всегда означало конец. Победа. Мы, «низшие» касты, могли сделать больше. Рабочие переживают о восстановлении. Техники заняты трофеями и ремонтом. Каста учёных выискивает методы улучшения наших войск к следующей битве.

Торговцы... наша цель – извлекать величайшие преимущества из любой победы.

Ученик торговца направил Калеба в мой новый офис в Ристе. Узы на его правом запястье, кажется, причиняли ему боль, т.к. он постоянно потирал их. Хотя они были достаточно свободны. Он очень медленно свикался с концепцией, существующей у Акул, – быть военным трофеем. Я продырявил центр его *Mad Dog'a*, задев двигатель и гироскоп в теле этого чудища до того, как был вынужден покинуть своё собственное. Два воина-Хеллиона, уцелевшие в стычке с нашей первой Звездой, попали в руки второй. Кaleb был единственным, кого мы оставили.

Он улыбался.

Я играл с ножом, нацелив его на узы. «Может быть, ты свикнешься с этим быстрее, чем я думаю».

«Я приношу свои извинения», – солгал он. – «Трудно не испытывать удовольствие от заключительной победы моего Клана».

Я просто посмотрел на него, не обсуждая это. Я почувствовал, что уголок моего рта предаёт меня, это стало заметно.

Улыбка Калеба погасла. «Дана Хорн послал против моего подразделения 2 Звезды. Невозможно, чтобы ваша Ударная Звезда одолела Бинарий Звёздного Капитана Рикарда».

«Я согласен с этим».

Его замешательство привело меня в восхищение. Угрожающий момент. Как я и сказал, если бы торговцы что-либо получают, они склонны заполучить и личное удовлетворение.

«Мы потеряли Ристу», – медленно сказал он. – «Поэтому мы обменяем гражданские производственные мощности на военные цели. Это несколько умалит победу, но нашей целью будет *Сияющий Металл*». С менталитетом воина он испытывал затруднения в понимании идеи, как можно выиграть и проиграть одновременно. «Вы объясните мне, что было не так в победе Хеллионов?»

И я сделал это.

Это не было выдачей военного секрета. За последние 2 дня со времён нашей победы у Ристы слухи превратились в надёжные факты. Вскоре они просочились в Чаттервеб, и, хотя персонал Акул имел дело с другими Кланами, пока никто не знал о научном прорыве учёных. Кроме того, Кaleb находился под моей ответственностью. Он должен учиться.

«Мы разработали заменитель ХарГеля?» Это ошеломило его. «Я кое-то слышал от касты учёных, но такого масштаба – ничего подобного».

Значит, он игнорирует учёных, и, очевидно, торговцы Хеллионов не настолько искусны, как их конкуренты Акулы. В этой ловушке нет никаких неожиданностей.

И это был не полный заменитель, если учесть то, что я слышал сегодня от Джерома. Синтетик, который они проверяли, был внедрён в процесс производства ХарГеля, т.к. иначе он становился нестабильным и бесполезным. Это позволило практически удвоить производство ХарГеля. Другой Клан, владеющий этим процессом, мог очень

быстро нанести Акулам серьёзный экономический удар. Можно ополовинить все поставки ХарГеля, не нарушая баланса. По-прежнему мы будем лучшими в торговле этим товаром с другими Кланами, даже если будем ограничены лишь поставками ХарГеля. А как же Клан Адских Лошадей? Они всегда стремились расширить свои скудные владения ХарГеля. Поэтому, пока они не будут выторговывать его у других Кланов, они не смогут составить нам конкуренцию, даже если удвоят свой обслуживающий персонал.

Кaleb старался передо мной не выглядеть удручённым. Подбородок вздёрнут, плечи развёрнуты, в его пронзительно зелёных глазах промелькнула даже искра неповиновения, он приблизился ко мне как к равному. «Поздравляю, Звёздный Командир. Превосходный образчик стратегического маневрирования».

«Я не Звёздный Командир».

«Но Звёздный Капитан Хорн сказала...»

«...что мне *позволят* вернуть воинский статус», – прервал его я. – «Я решил этого не делать. Никакой выгоды в моём перемещении ни мне, ни Акулам вообще». Ошеломлённый взгляд оказался намного красноречивее, чем первый. Кaleb не мог себе представить, как это – решить не быть воином? «Я торговец, Кaleb», – сказал я, лишь бы увидеть его волнение. Ещё момент назад я был равен ему, воину. Теперь же он не мог понять, как ко мне обращаться.

Я смотрел за тем, как он выберется из этого положения. «Но, если вы не воин, тогда...» – он умолк, уставившись на свои узы.

«Вы – связанный касты торговцев Алмазных Акул. Если конкретнее, то мой связанный. Пока я не срежу узы, вернув вам статус полноправного воина, вы подчиняетесь Звёздному Капитану Дана Хорн».

Он положил руку поперёк моего стола, указав на узы: «Я – не торговец. Мы – Алмазные Акулы, мы не разбрасываемся ресурсами».

Вот *этого* я не ожидал. Я повертел ножом. «Думаешь, ты доказал свою пользу нашему Клану?» – спросил я у него.

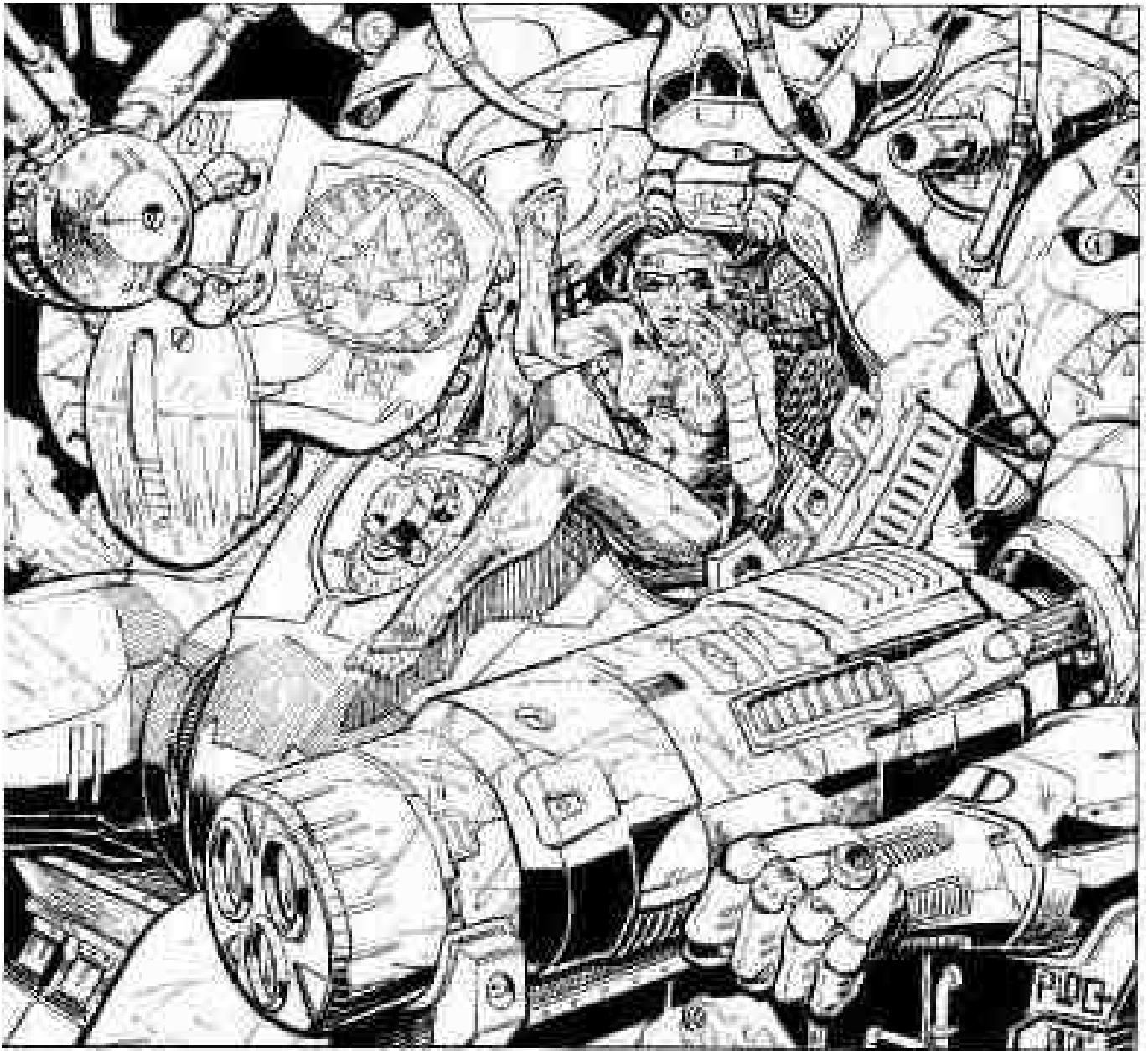
В его глазах вновь вспыхнуло неповиновение, и он вновь улыбнулся: «Я знаю, где находится вторая исследовательская станция. Это в районе Ристы. Я гарантирую, что они близки к получению вашего нового синтетика, это означает, что Клан Ледяного Хеллиона по-прежнему может навредить нам».

Нетерпение. Кaleb по-прежнему был больше Хеллионом, чем Акулой, хотя он и *проявил* мастерство в искусстве сделок. У него было нечто, нужное мне, и он назвал свою цену. Я никогда не колебался; просунув нож между кожей и шнуром, я срезал его.

Я испытал мгновенное волнение. Я отвечал за новую жизнь Калеба в качестве Акулы. Так или иначе, мои инстинкты подсказывали мне, что дело обстоит не так уж и просто. Я мог бы вынудить его сделать это, исходя лишь из его понятий чести, – связанные всегда стремились служить искренне, – но тогда, по закону торговцев, я был бы должен ему, как только он вернул бы себе статус воина. Я не верю в долги.

И я вновь почувствовал запах крови в воде.

ВВЕДЕНИЕ



Руководство для MechWarrior по Кланам – исчерпывающий источник сведений для ролевой игры *MechWarrior, Third Edition (MW3)* относительно потомков Керенского, известных как Клан. Содержащаяся информация освещает некоторые области, характерные для Кланов, которые в *MW3* затронуты лишь вкратце. *Руководство для MechWarrior по Кланам* содержит правила создания нового персонажа, а также правила кампаний и приключений.

Секция *Создание Персонажа* расширяет выбор, данный игрокам за Клан в *MW3*, и предоставляет подробную информацию по созданию и

игре персонажем любого из 15-и уникальных Кланов, существующих на данный момент. Секция *Жизнь в Кланах* предоставляет важную информацию об уникальных чертах Кланов, продолжая секцию в *MW3*, названную *Клан*. Секция *Кампании в Кланах* предоставляет правила и примеры того, как начать кампании внутри уникальной культуры Кланов. Наконец, *Вендетта* – полномасштабное приключение, целиком предназначенная для домашних миров Кланов. Разработанная для начинающих игроков, она легко может быть воспринята и опытными игроками.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Эта секция описывает Черты, Навыки, Принадлежности и Жизненные пути, которые могут быть использованы вместе с секцией создания персонажа из *MW3*, придавая широту и глубину процессу создания персонажа. Если в правилах не сказано иначе, эта секция следует всем тем же правилам создания персонажа по *MW3*, начиная со с.21, *MW3*.

ЧЕРТЫ

Эта секция расширяет некоторые Черты, данные в *MW3*, демонстрируя, как они могут быть использованы Принадлежностью к специфическому Клану. Если не сказано иначе, эти Черты следуют обычным правилам для Черт (с.78-79, *MW3*).

КОНТАКТЫ/ВРАГИ (ОБРАЗЦЫ)

Клан Духа Крови: Пилот ПротоМеха (1), ИльЧи (2), Лидер Киндраа Огненного Мандрила (3)

Клан Облачной Кобры: Элементал Облачных Кобр (1), ЭкХан Монастыря (2), Хранитель Закона (3)

Клан Койота: Воин Волков (1), Воин Адских Лошадей (1), Учёный Алмазных Акул (2), Главный Учёный Клана (3)

Клан Алмазной Акулы: Член касты торговцев (1), Бизнесмен Синдиката Драконов (2), Торговый Агент (3)

Клан Огненного Мандрила: Торговец Алмазных Акул (1), ИльЧи Духов Крови у Огненных Мандрилов (2), Лидер Киндраа (3)

Клан Призрачного Медведя: Воин Снежных Воронов (1), Воин, прошедший Когтевание (2), Генерал СРР (3)

Клан Гигантского Скорпиона: Мудрец (1), МехВоин-Ищущий (2), Ведущий Рабочий (3)

Клан Адских Лошадей: Звёздный Командир бронемшины (1), Воин Койотов (1), Воин, имеющий Знак Лошади (2), СаХан Адских Лошадей (3)

Клан Ледяного Хеллиона: Звёздный Командир подразделения Шквал (1), Воин с Родовым Именем (2), Хан Ледяных Хеллионов (3)

Клан Нефритового Сокола: Воин Волков (1), Сокольниковый (1), Агент Смотрителя (2), Посланник на Солярис VII (3)

Клан Нова Кота: Воин Синдиката Дракона (1), Офицер СОЗЛ (2), Торговец Алмазных Акул (2), Хранитель Клятвы Нова Котов (3)

Клан Снежного Ворона: Офицер WarShip'a (1), Воин Призрачных Медведей (1), ИльЧи Духов Крови у Снежных Воронов (2), Хранитель Клана (3)

Клан Звёздного Ужа: Поглощённый воин Барроков (1), Хранитель Ужа в Галактике (2), Адъютант Ужей (3)

Клан Стальной Гадюки: Воин Звёздный Командир Кобр (1), Воин с Крестом Мерсер (2), Старший Техник (3)

Клан Волка: Воин Адских Лошадей (1), Командир Галактики Нефритовых Соколов (2), Хранитель Дома Родового Имени (3)

Клан Волка (в Изгнании): Житель Альянса Лиры (1), Воин Призрачных Медведей (1), Офицер Гончих Келла (2), Преданный Виктору Дэвиону генерал (3)

Тёмная (Бандиитская) каста: Торгаш Чёрного рынка (1), Кешик Катюши (2), Военно-космический офицер Воронов (3)

СЛАВА (НОВОЕ)

Престиж и выстраивание надёжной репутации – основа жизни большинства кланеров, особенно воинов. Успех (или неудача) их усилий может отражаться новой Чертой Слава. Все персонажи Кланов начинают процесс создания персонажа со Славой, равной 0, но, в отличие от большинства Черт, в ходе создания персонажа дополнительные уровни Славы не могут быть приобретены, хотя эту Черту и можно увеличить или уменьшить из-за Пути Жизнь в Кланах или последствий других Черт.

Использование Славы в игре подробно обсуждается в разделе *Использование Славы*, с.89.

ТС (РАСШИРЕННОЕ)

Персонажи с со специфической принадлежностью к Кланам, имеющие Черту ТС (Транспортное Средство), при привязке Мехов используют соответствующую колонку в следующих таблицах Vehicle Assignment (ТС находятся в *Таблице 3 - Vehicle Assignment – Клан* (с.92-93, *MW3*)).

ПРИВЯЗКА ПРОТОМЕХА

ПротоМехи очень редки, подавляющее их большинство – вместе с большей частью информации относительно их конструкции – было уничтожено Экспедиционным Корпусом Змея при нападении на столицу Дымчатых Ягуаров Охотница. Однако в ходе последовавших Испытаний Владения почти все Кланов получили трофейные ПротоМехи и информацию об их конструировании. Несколько Кланов, более всего известны этим Духи Крови, начали полномасштабный выпуск ПротоМехов, а также развернули соответствующую программу подготовки пилота ПротоМехов.

Учитывая эту информацию и руководствуясь таблицей ProtoMech Class, привязка ПротоМехов остаётся в ведении гейм-мастера. Учтите, что персонаж из Внутренней Сферы, вероятнее всего, никогда не получит ПротоМех.

Весовой Класс: Тяжёлый: Minotaur, Minotaur 2, Gorgon, Gorgon 2, Roc, Roc 2; Средний: Hydra, Hydra 2, Centaur, Centaur 2, Satyr, Satyr 2; Лёгкий: Siren, Siren 2, Harpy, Harpy 2.

ТАБЛИЦА PROTOMECH CLASS

Очков за Черту	ПротоМех
10	-
9	Тяжёлый
8	-
7	Средний
6	-
5	Лёгкий
0-4	-

ТАБЛИЦА 1 – VEHICLE ASSIGNMENT – КЛАНЫ-КРЕСТОНОСЦЫ 1-й эшелон

Лёгкие Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Incubus [30]	Kit Fox H [30]	Fire Moth H [20]	Fire Moth D [20]	Cougar H [35]	Kit Fox A [30]	Fire Moth Prime [20]
3	Mist Lynx H [25]	Mist Lynx C [25]	Fire Moth Prime [20]	Mist Lynx H [25]	Cougar Prime [35]	Mist Lynx Prime [25]	Adder H [35]
4	Incubus [30]	Adder Prime [35]	Mist Lynx B [25]	Kit Fox H [30]	Adder H [35]	Kit Fox S [30]	Adder B [35]
5	Kit Fox Prime [30]	Kit Fox A [30]	Mist Lynx Prime [25]	Hellion A [30]	Adder Prime [35]	Fire Moth H [20]	Kit Fox Prime [30]
6	Adder B [35]	Mist Lynx Prime [25]	Hankyu Prime [30]	Hankyu A [30]	Kit Fox D [30]	Adder A [35]	Adder A [35]
7	Kit Fox A [30]	Mist Lynx A [25]	Kit Fox Prime [30]	Hellion Prime [30]	Kit Fox Prime [30]	Mist Lynx H [25]	Adder Prime [35]
8	Mist Lynx B [25]	Kit Fox Prime [30]	Kit Fox B [30]	Adder H [35]	Fire Moth Prime [20]	Adder H [35]	Adder Prime [35]
9	Adder H [35]	Mist Lynx B [25]	Adder Prime [35]	Fire Moth Prime [20]	Fire Moth A [20]	Fire Moth Prime [20]	Mist Lynx Prime [25]
10	Hankyu A [30]	Adder A [35]	Adder H [35]	Fire Falcon A [25]	Fire Falcon A [25]	Hankyu Prime [30]	Mist Lynx A [25]
11	Horned Owl [35]	Mist Lynx H [25]	Fire Moth Prime [20]	Hellion B [30]	Mist Lynx H [25]	Fire Moth D [20]	Kit Fox H [30]
12	Locust IIC [25]	Fire Falcon B [25]	Fire Moth D [20]	Hankyu H [30]	Fire Falcon Prime [25]	Hankyu H [30]	Adder D [35]
Средние Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Stooping Hawk D [55]	Stormcrow H [55]	Ice Ferret H [45]	Phantom H [40]	Ice Ferret Prime [45]	Viper Prime [40]	Hunchback IIC [50]
3	Conjuror [50]	Hunchback IIC [50]	Phantom Prime [40]	Phantom D [40]	Viper H [40]	Huntsman B [50]	Ice Ferret H [45]
4	Battle Cobra A [40]	Shadow Cat Prime [45]	Ice Ferret Prime [45]	Viper H [40]	Viper C [40]	Nova H [50]	Pouncer H [40]
5	Stooping Hawk Prime [55]	Nova H [50]	Viper Prime [40]	Viper A [40]	Nova D [50]	Viper H [40]	Ice Ferret A [45]
6	Nova H [50]	Huntsman Prime [50]	Viper B [40]	Black Lanner Prime [55]	Nova Prime [50]	Grendel A [45]	Stormcrow Prime [55]
7	Battle Cobra A [40]	Nova Prime [50]	Nova Prime [50]	Stormcrow B [55]	Stormcrow Prime [55]	Nova Prime [50]	Ice Ferret Prime [45]
8	Nova Prime [50]	Nova A [50]	Stormcrow A [55]	Black Lanner H [55]	Black Lanner Prime [55]	Stormcrow H [55]	Ice Ferret B [45]
9	Stormcrow A [55]	Huntsman H [50]	Nova S [50]	Ice Ferret D [45]	Stormcrow H [55]	Grendel H [45]	Ice Ferret C [45]
10	Battle Cobra H [40]	Stormcrow Prime [55]	Stormcrow B [55]	Stormcrow Prime [55]	Black Lanner H [55]	Stormcrow Prime [55]	Phantom H [40]
11	Stooping Hawk C [55]	Huntsman H [50]	Stormcrow H [55]	Stormcrow A [55]	Grendel Prime [45]	Nova Prime [50]	Nova Prime [50]
12	Stalking Spider [50]*	Shadow Cat H [45]	Pouncer Prime [40]	Ice Ferret H [45]	Phantom Prime [40]	Viper Prime [40]	Viper H [40]
Тяжёлые Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Thresher [60]	Mad Dog B [60]	Linebacker A [65]	Linebacker H [65]	Linebacker Prime [65]	Cauldron-Born Prime [65]	Timber Wolf S [75]
3	Mad Dog H [60]	Summoner H [70]	Summoner A [70]	Mad Dog A [60]	Mad Dog H [60]	Mad Dog Prime [60]	Linebacker A [65]
4	Crossbow B [65]	Summoner B [70]	Summoner H [70]	Hellbringer H [65]	Mad Dog Prime [60]	Mad Dog H [60]	Summoner H [70]
5	Timber Wolf D [75]	Cauldron-Born D [65]	Hellbringer A [65]	Summoner C [70]	Hellbringer B [65]	Night Gyr Prime [75]	Timber Wolf B [75]
6	Summoner A [70]	Mad Dog Prime [60]	Hellbringer Prime [65]	Timber Wolf D [75]	Summoner Prime [70]	Timber Wolf H [75]	Mad Dog A [60]
7	Crossbow Prime [65]	Cauldron-Born B [65]	Mad Dog A [60]	Linebacker Prime [65]	Summoner D [70]	Cauldron-Born A [65]	Timber Wolf Prime [75]
8	Crossbow H [65]	Summoner Prime [70]	Mad Dog Prime [60]	Summoner A [70]	Hellbringer Prime [65]	Hellbringer Prime [65]	Timber Wolf A [75]
9	Grizzly [70]	Summoner A [70]	Timber Wolf D [75]	Linebacker Prime [65]	Night Gyr Prime [75]	Summoner H [70]	Linebacker Prime [65]
10	Crossbow B [65]	Cauldron-Born A [65]	Timber Wolf Prime [75]	Cauldron-Born Prime [65]	Timber Wolf A [75]	Timber Wolf D [75]	Hellbringer Prime [65]
11	Rifleman IIC [65]	Mad Dog H [60]	Timber Wolf H [75]	Hellbringer Prime [65]	Summoner H [70]	Cauldron-Born B [65]	Timber Wolf H [75]
12	Grizzly [70]	Cauldron-Born Prime [65]	Linebacker H [65]	Mad Dog H [60]	Night Gyr H [75]	Cauldron-Born H [65]	Linebacker H [65]
Штурмовые Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Blood Kite [85]	Turkina H [95]	Dire Wolf H [100]	Naga Prime [80]	Gargoyle H [80]	Executioner Prime [95]	Warhawk H [85]
3	Warhawk H [85]	Turkina A [95]	Kingfisher Prime [90]	Gargoyle H [80]	Executioner H [95]	Blood Asp H [95]	Executioner A [95]
4	Blood Kite [85]	Warhawk H [85]	Warhawk B [85]	Executioner A [95]	Executioner Prime [95]	Kingfisher Prime [90]	Gargoyle C [80]
5	Kingfisher H [90]	Warhawk C [85]	Executioner Prime [95]	Gargoyle C [80]	Turkina H [95]	Blood Asp A [95]	Executioner Prime [95]
6	Blood Kite [85]	Gargoyle Prime [80]	Executioner A [95]	Warhawk A [85]	Turkina Prime [95]	Executioner H [95]	Dire Wolf A [100]
7	Kingfisher D [90]	Warhawk A [85]	Gargoyle C [80]	Gargoyle Prime [80]	Warhawk Prime [85]	Blood Asp Prime [95]	Gargoyle Prime [80]
8	Blood Kite [85]	Warhawk Prime [85]	Gargoyle Prime [80]	Warhawk Prime [85]	Warhawk B [85]	Gargoyle H [80]	Gargoyle A [80]
9	Warhawk C [85]	Gargoyle B [80]	Naga Prime [80]	Gargoyle B [80]	Dire Wolf Prime [100]	Warhawk Prime [85]	Dire Wolf Prime [100]
10	Blood Kite [85]	Turkina Prime [95]	Warhawk Prime [85]	Executioner H [95]	Dire Wolf S [100]	Dire Wolf H [100]	Gargoyle H [80]
11	Kingfisher C [90]	Gargoyle A [80]	Warhawk H [85]	Gargoyle Prime [80]	Naga Prime [80]	Gargoyle C [80]	Executioner B [95]
12	Dire Wolf H [100]	Gargoyle H [80]	Dire Wolf A [100]	Naga A [80]	Naga D [80]	Warhawk C [85]	Dire Wolf Widowmaker [100]

* Это четырёхногий (квад) БэтлМех.

ТАБЛИЦА 2 – VEHICLE ASSIGNMENT – КЛАНЫ-КРЕСТОНОСЦЫ 2-й эшелон

Лёгкие Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Howler [20]	MCY-97 Mercury [20]	THE-N Thorn [20]	Snow Fox [20]*	Mist Lynx Prime [25]	MCY-97 Mercury [20]	Jenner IIC [35]
3	MON-66 Mongoose [25]	Howler [20]	Howler [20]	Icestorm [25]	THE-N Thorn [20]	HSR-200-D Hussar [30]	Icestorm [25]
4	Jenner IIC 2 [35]	HER-1S Hermes [30]	UrbanMech IIC [30]	MCY-97 Mercury [20]	Howler [20]	Jenner IIC [35]	THE-N Thorn [20]
5	Jenner IIC 2 [35]	Incubus [30]	Pirahna [20]	Icestorm [25]	Kit Fox Prime [30]	HER-1S Hermes [30]	Incubus 3 [30]
6	Horned Owl [35]	Mandrill [30]	MCY-97 Mercury [20]	Horned Owl 2 [35]	Jenner IIC 3 [35]	Incubus [30]	MON-66 Mongoose [25]
7	Incubus 2 [30]	Mandrill [30]	Jenner IIC [35]	Icestorm [25]	Jenner IIC [35]	Jenner IIC [35]	MCY-97 Mercury [20]
8	Incubus 2 [30]	HSR-200-D Hussar [30]	Jenner IIC [35]	Snow Fox [20]*	Jenner IIC [35]	Howler [20]	Incubus 3 [30]
9	MCY-97 Mercury [20]	Mandrill [30]	UrbanMech IIC [30]	HER-1S Hermes [30]	Jenner IIC 3 [35]	Horned Owl [35]	Jenner IIC [35]
10	Incubus [30]	Howler [20]	Incubus [30]	Incubus 2 [30]	MON-66 Mongoose [25]	Horned Owl 2 [35]	MCY-97 Mercury [20]
11	Horned Owl [35]	MCY-97 Mercury [20]	HER-1S Hermes [30]	Icestorm [25]	Incubus [30]	HSR-200-D Hussar [30]	HSR-200-D Hussar [30]
12	Pirahna [20]	Pirahna [20]	Horned Owl [35]	UrbanMech IIC [30]	Horned Owl [35]	MCY-97 Mercury [20]	Adder Prime [35]
Средние Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Wyvern IIC [45]	Conjurer [50]	Hunchback IIC [50]	Hunchback IIC [50]	Stormcrow Prime [55]	Great Wyrm [45]	Ice Ferret Prime [45]
3	Clint IIC [40]	Wyvern IIC [45]	STN-3L Sentinel [40]	Great Wyrm [45]	Nova Prime [50]	Wyvern IIC [45]	Hunchback IIC [50]
4	Conjurer [50]	WVE-5N Wyvern [45]	Conjurer [50]	Wyvern IIC [45]	STN-3L Sentinel [40]	Great Wyrm [45]	Great Wyrm [45]
5	Wyvern IIC [45]	STN-3L Sentinel [40]	Corvis [40]	CRB-27 Crab [50]	Wyvern IIC [45]	KTO-19 Kintaro [50]	Conjurer [50]
6	Conjurer [50]	Great Wyrm [45]	Wyvern IIC [45]	Wyvern IIC [45]	Conjurer [50]	Hunchback IIC [50]	Wyvern IIC [45]
7	Conjurer [50]	Wyvern IIC [45]	Corvis [40]	Vapor Eagle [55]	Conjurer [50]	Wyvern IIC [45]	STN-3L Sentinel [40]
8	Great Wyrm [45]	Wyvern IIC [45]	KTO-19 Kintaro [50]	Vapor Eagle [55]	Wyvern IIC [45]	Conjurer [50]	WVE-5N Wyvern [45]
9	CRB-27 Crab [50]	Great Wyrm IIC [45]	STN-3L Sentinel [40]	STN-3L Sentinel [40]	Viper Prime [40]	Conjurer [50]	STN-3L Sentinel [40]
10	Conjurer [50]	Wyvern IIC [45]	Wyvern IIC [45]	Great Wyrm [45]	Great Wyrm [45]	Great Wyrm [45]	Clint IIC [40]
11	CRB-27 Crab [50]	STN-3L Sentinel [40]	Great Wyrm [45]	Vapor Eagle [55]	KTO-19 Kintaro [50]	Wyvern IIC [45]	Great Wyrm [45]
12	Hunchback IIC [50]	Vapor Eagle 2 [55]	Vapor Eagle [55]	Conjurer [50]	Vapor Eagle [55]	Vapor Eagle 2 [55]	Ice Ferret Prime [45]
Тяжёлые Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Predator [60]	Black Python [75]	Guillotine IIC [70]	Grizzly [70]	Timber Wolf Prime [75]	Black Python [75]	BL-6-KNT Black Knight [75]
3	Thresher [60]	Predator [60]	CHP-1N Champion [60]	FLS-8K Flashman [75]	Mad Dog Prime [60]	LNC25-01 Lancelot [60]	Black Python [75]
4	Guillotine IIC [70]	FLS-8K Flashman [75]	Thresher [60]	Guillotine IIC [70]	Matador [60]	Matador [60]	Orion IIC [75]
5	BL-6-KNT Black Knight [75]	Thresher [60]	Glass Spider [60]	Thresher [60]	EXT-4D Exterminator [65]	Hellfire [60]	BMB-12D Bombardier [65]
6	Thresher [60]	Guillotine IIC [70]	Grizzly [70]	Black Python 2 [75]	Glass Spider [60]	Glass Spider [60]	Glass Spider 2 [60]
7	Grizzly [70]	Predator [60]	Thresher [60]	Black Python [75]	Glass Spider [60]	Hellfire [60]	Glass Spider 2 [60]
8	Guillotine IIC [70]	Predator [60]	Guillotine IIC [70]	Thresher [60]	Guillotine IIC [70]	Grizzly [70]	BMB-12D Bombardier [65]
9	Grizzly [70]	Ha Otoko [65]	Grizzly [70]	Grizzly [70]	Guillotine IIC [70]	Hellfire [60]	Orion IIC [75]
10	Guillotine IIC [70]	EXT-4D Exterminator [65]	Thresher [60]	Thresher [60]	FLS-8K Flashman [75]	Grizzly [70]	EXT-4D Exterminator [65]
11	Glass Spider [60]	Matador [60]	Black Python [75]	LNC25-01 Lancelot [60]	Hellbringer A [65]	Black Python [75]	Guillotine IIC [70]
12	Ha Otoko [65]	Thresher [60]	Black Python 2 [75]	Glass Spider [60]	Summoner Prime [70]	Guillotine IIC [70]	Timber Wolf Prime [75]
Штурмовые Мехи 2D6	Дух Крови	Огненный Мандрил	Адские Лошади	Ледяной Хеллион	Нефритовый Сокол	Звёздный Уж	Волк
2	Highlander IIC [90]	Stone Rhino [100]	Supernova [90]	Highlander IIC [90]	Stone Rhino [100]	Stone Rhino [100]	Highlander IIC [90]
3	Supernova [90]	Highlander IIC [90]	Stone Rhino [100]	KGC-000 King Crab [100]	Warhawk Prime [85]	Bane 3 [100]	THG-11E Thug [80]
4	Stone Rhino [100]	THG-11E Thug [80]	Highlander IIC [90]	THG-11E Thug [80]	THG-11E Thug [80]	Highlander IIC [90]	Naga Prime [80]
5	Blood Kite [85]	KGC-000 King Crab [100]	Thunder Stallion [85]	Highlander IIC [90]	Bane 2 [100]	KGC-000 King Crab [100]	Naga A [80]
6	Blood Kite [85]	Stone Rhino [100]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Phoenix Hawk IIC [80]	Bane [100]	Stone Rhino [100]	CRK-5003-1 Crockett [85]
7	Blood Kite [85]	KGC-000 King Crab [100]	Thunder Stallion [85]	Kodiak [100]	Bane [100]	Highlander IIC [90]	KGC-000 King Crab [100]
8	Blood Kite [85]	THG-11E Thug [80]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Kodiak [100]	Bane 2 [100]	Stone Rhino [100]	CRK-5003-1 Crockett [85]
9	CRK-5003-1 Crockett [85]	Bane [100]	Bane 3 [100]	KGC-000 King Crab [100]	Bane [100]	KGC-000 King Crab [100]	Naga D [80]
10	Highlander IIC [90]	THG-11E Thug [80]	Kodiak [100]	Highlander IIC [90]	THG-11E Thug [80]	THG-11E Thug [80]	KGC-000 King Crab [100]
11	Blood Kite [85]	Highlander IIC [90]	Thunder Stallion [85]	THG-11E Thug [80]	Highlander IIC [90]	Bane [100]	THG-11E Thug [80]
12	Supernova [90]	Bane 2 [100]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Stone Rhino [100]	Naga Prime [80]	Highlander IIC [90]	Supernova [90]

* Это четырёхногий (квад) БэтлМех.

ТАБЛИЦА 3 – VEHICLE ASSIGNMENT – КЛАНЫ-ХРАНИТЕЛИ 1-й эшелон

Лёгкие Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	Hankyu C [30]	Hankyu C [30]	Fire Moth A [20]	Mist Lynx C [25]	Horned Owl [35]	Fire Moth H [20]	Fire Moth H [20]
3	Adder E [35]	Adder E [35]	Adder E [35]	Fire Moth E [20]	Fire Moth B [20]	Fire Moth E [20]	Mist Lynx Prime [25]
4	Adder A [35]	Fire Moth D [20]	Adder B [35]	Adder E [35]	Kit Fox C [30]	Adder C [35]	Hankyu B [30]
5	Adder B [35]	Mist Lynx C [25]	Hankyu Prime [30]	Fire Moth B [20]	Jenner IIC [35]	Adder A [35]	Adder Prime [35]
6	Fire Moth D [20]	Adder A [35]	Adder A [35]	Fire Moth D [20]	Fire Falcon B [25]	Fire Moth Prime [20]	Kit Fox C [30]
7	Kit Fox A [30]	Adder Prime [35]	Adder Prime [35]	Fire Moth Prime [20]	Fire Moth D [20]	Kit Fox D [30]	Fire Moth A [20]
8	Adder Prime [35]	Fire Moth Prime [20]	Mist Lynx Prime [25]	Adder Prime [35]	Adder Prime [35]	Kit Fox Prime [30]	Hankyu Prime [30]
9	Kit Fox E [30]	Adder Prime [35]	Mist Lynx A [25]	Fire Moth C [20]	Hankyu C [30]	Kit Fox E [30]	Hankyu D [30]
10	Mist Lynx B [25]	Mist Lynx B [25]	Hankyu D [30]	Adder B [35]	Mist Lynx C [25]	Mist Lynx B [25]	Mist Lynx B [25]
11	Mist Lynx E [25]	Fire Moth E [20]	Fire Moth Prime [20]	Kit Fox S [30]	Incubus [30]	Mist Lynx Prime [25]	Kit Fox Prime [30]
12	Fire Falcon B [25]	Fire Falcon B [25]	Adder D [35]	Fire Moth H [20]	Horned Owl [35]	Mist Lynx E [25]	Adder E [35]
Средние Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	Black Lanner E [55]	Pouncer Prime [40]	Hunchback IIC [50]	Viper H [40]	Battle Cobra C [40]	Nova E [50]	Black Lanner Prime [55]
3	Stormcrow B [55]	Stormcrow E [55]	Nova E [50]	Ice Ferret Prime [45]	Ice Ferret D [45]	Viper A [40]	Shadow Cat C [45]
4	Shadow Cat A [45]	Viper E [40]	Ice Ferret Prime [45]	Viper A [40]	Nova Prime [50]	Ice Ferret Prime [45]	Nova Prime [50]
5	Viper A [40]	Viper A [40]	Grendel E [45]	Viper B [40]	Stormcrow Prime [55]	Viper Prime [40]	Viper Prime [40]
6	Stormcrow Prime [55]	Stormcrow B [55]	Stormcrow Prime [55]	Stormcrow C [55]	Vapor Eagle [55]	Nova C [50]	Battle Cobra Prime [40]
7	Battle Cobra Prime [40]	Stormcrow Prime [55]	Grendel Prime [45]	Viper Prime [40]	Phantom C [40]	Nova Prime [50]	Battle Cobra B [40]
8	Viper E [40]	Stormcrow D [55]	Nova Prime [50]	Viper D [40]	Pouncer Prime [40]	Stormcrow D [55]	Ice Ferret B [45]
9	Stalking Spider [50]*	Nova Prime [50]	Grendel C [45]	Viper E [40]	Battle Cobra Prime [40]	Shadow Cat B [45]	Stormcrow Prime [55]
10	Nova A [50]	Ice Ferret Prime [45]	Nova A [50]	Nova Prime [50]	Nova E [50]	Phantom B [40]	Nova B [50]
11	Phantom Prime [40]	Nova E [50]	Grendel A [45]	Nova C [50]	Stormcrow E [55]	Ice Ferret E [45]	Grendel A [45]
12	Pouncer E [40]	Grendel Prime [45]	Ice Ferret E [45]	Stooping Hawk Prime [55]	Battle Cobra A [40]	Nova S [50]	Ice Ferret E [45]
Тяжёлые Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	Night Gyr C [75]	Crossbow Prime [65]	Timber Wolf Prime [75]		Night Gyr E [75]	Cauldron-Born C [65]	Hellbringer A [65]
3	Mad Dog C [60]	Mad Dog Prime [60]	Summoner E [75]	Summoner E [75]	Mad Dog Prime [60]	Summoner E [75]	Crossbow B [65]
4	Timber Wolf Prime [75]	Timber Wolf S [75]	Mad Dog B [60]	Hellbringer Prime [65]	Cauldron-Born D [65]	Mad Dog Prime [60]	Crossbow C [65]
5	Night Gyr Prime [75]	Summoner D [75]	Cauldron-Born D [65]	Mad Dog D [60]	Glass Spider 2 [60]	Mad Dog A [60]	Summoner Prime [75]
6	Cauldron-Born Prime [65]	Hellbringer Prime [65]	Summoner A [75]	Mad Dog C [60]	Black Python [75]	Timber Wolf C [75]	Hellbringer B [65]
7	Mad Dog B [60]	Timber Wolf Prime [75]	Mad Dog Prime [60]	Mad Dog Prime [60]	Hellbringer Prime [65]	Timber Wolf Prime [75]	Crossbow Prime [65]
8	Summoner C [75]	Timber Wolf A [75]	Cauldron-Born A [65]	Mad Dog B [60]	Summoner D [75]	Mad Dog B [60]	Mad Dog C [60]
9	Hellbringer Prime [65]	Summoner D [75]	Mad Dog Prime [60]	Summoner C [75]	Night Gyr C [75]	Linebacker D [65]	Timber Wolf A [75]
10	Timber Wolf E [75]	Summoner E [75]	Mad Dog D [60]	Timber Wolf Prime [75]	Cauldron-Born A [65]	Hellbringer Prime [65]	Crossbow B [65]
11	Summoner E [75]	Timber Wolf E [75]	Hellbringer Prime [65]	Cauldron-Born Prime [65]	Timber Wolf A [75]	Summoner D [75]	Linebacker A [65]
12	Linebacker A [65]	Linebacker Prime [65]	Timber Wolf E [75]	Mad Dog H [60]	Night Gyr Prime [75]	Hellbringer C [65]	Summoner H [75]
Штурмовые Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	Executioner E [95]	Turkina Prime [95]	Warhawk H [85]	Warhawk A [85]	Dire Wolf C [100]	Gargoyle D [80]	Naga Prime [80]
3	Naga A [80]	Warhawk Prime [85]	Executioner A [95]	Kingfisher A [90]	Turkina D [95]	Executioner E [95]	Kingfisher C [90]
4	Warhawk C [85]	Gargoyle D [80]	Dire Wolf S [100]	Executioner E [95]	Kingfisher C [90]	Naga Prime [80]	Warhawk D [85]
5	Executioner D [95]	Gargoyle A [80]	Warhawk C [85]	Warhawk Prime [85]	Executioner A [95]	Warhawk B [85]	Gargoyle Prime [80]
6	Executioner A [95]	Warhawk Prime [85]	Gargoyle A [80]	Kingfisher Prime [90]	Warhawk C [85]	Kingfisher Prime [90]	Warhawk Prime [85]
7	Gargoyle A [80]	Dire Wolf A [100]	Warhawk Prime [85]	Executioner Prime [95]	Warhawk Prime [85]	Dire Wolf Prime [100]	Gargoyle B [80]
8	Warhawk Prime [85]	Warhawk C [85]	Gargoyle Prime [80]	Executioner B [95]	Turkina B [95]	Executioner D [95]	Gargoyle D [80]
9	Gargoyle C [80]	Warhawk D [85]	Warhawk D [85]	Kingfisher B [90]	Dire Wolf A [100]	Gargoyle C [80]	Executioner Prime [95]
10	Dire Wolf Prime [100]	Dire Wolf C [100]	Gargoyle D [80]	Executioner A [95]	Gargoyle A [80]	Warhawk Prime [85]	Dire Wolf B [100]
11	Naga A [80]	Naga B [80]	Executioner E [95]	Executioner D [95]	Warhawk D [85]	Dire Wolf C [100]	Kingfisher B [90]
12	Turkina B [95]	Kingfisher C [90]	Dire Wolf Prime [100]	Executioner H [95]	Turkina C [95]	Naga D [80]	Dire Wolf Prime [100]

* Это четырёхногий (квад) БэтлМех.

ТАБЛИЦА 4 – VEHICLE ASSIGNMENT – КЛАНЫ-ХРАНИТЕЛИ 2-й эшелон

Лёгкие Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	HSR-200-D Hussar [30]	Piranha [20]	Mist Lynx A [25]	HSR-200-D Hussar [30]	Commando IIC [25]	Kit Fox D [30]	Hankyu A [30]
3	Horned Owl 2 [35]	Incubus [30]	Incubus [30]	Jenner IIC [35]	MON-66 Mongoose [25]	Fire Moth B [20]	HSR-200-D Hussar [30]
4	Horned Owl [35]	Horned Owl [35]	MCY-97 Mercury [20]	MCY-97 Mercury [20]	Jenner IIC [35]	Jenner IIC [35]	Jenner IIC [35]
5	Jenner IIC [35]	Incubus [30]	THE-N Thorn [20]	Horned Owl [35]	Incubus [30]	Kit Fox Prime [30]	Incubus [30]
6	Incubus 2 [30]	Horned Owl [35]	THE-N Thorn [20]	THE-N Thorn [20]	Horned Owl [35]	Howler [20]	Horned Owl [35]
7	Incubus [30]	UrbanMech IIC [30]	Jenner IIC [35]	Horned Owl [35]	Incubus [30]	Incubus [30]	Jenner IIC [35]
8	Incubus 2 [30]	Incubus [30]	Jenner IIC 2 [35]	Jenner IIC [35]	Horned Owl [35]	Horned Owl [35]	Horned Owl [35]
9	Jenner IIC 3 [35]	Jenner IIC [35]	Piranha [20]	HER-1S Hermes [30]	Jenner IIC [35]	Incubus [30]	Jenner IIC [35]
10	Horned Owl [35]	UrbanMech IIC [30]	Piranha [20]	Horned Owl [35]	Piranha [20]	UrbanMech IIC [30]	Howler [20]
11	MON-66 Mongoose [25]	Jenner IIC 2 [35]	MCY-97 Mercury [20]	MON-66 Mongoose [25]	MCY-97 Mercury [20]	Adder A [35]	Howler [20]
12	Howler [20]	HSR-200-D Hussar [30]	Adder D [35]	Pack Hunter [30]	Commando IIC [25]	MON-66 Mongoose [25]	Fire Moth Prime [20]
Средние Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	CRB-27 Crab [50]	Vapor Eagle 2 [55]	Hunchback IIC [50]	CRB-27 Crab [50]	CRB-27 Crab [50]	Wyvern IIC [45]	Battle Cobra Prime [20]
3	Stalking Spider [50]	Great Wyrn [45]	CRB-27 Crab [50]	Great Wyrn [45]	Great Wyrn [45]	Vapor Eagle [55]	CRB-27 Crab [50]
4	Stalking Spider [50]	Conjurer [50]	Great Wyrn [45]	Clint IIC [40]	CRB-27 Crab [50]	Hunchback IIC [50]	Conjurer [50]
5	Vapor Eagle [55]	Wyvern IIC [45]	Great Wyrn [45]	STN-3L Sentinel [40]	Conjurer [50]	Clint IIC [40]	Vapor Eagle [55]
6	Great Wyrn [45]	Conjurer [50]	Conjurer [50]	Hunchback IIC [50]	Vapor Eagle [55]	Conjurer [50]	Great Wyrn [45]
7	Great Wyrn [45]	Conjurer [50]	Wyvern IIC [45]	Ursus [50]	Hunchback IIC [50]	Grendel Prime [45]	Vapor Eagle [55]
8	Vapor Eagle [55]	Wyvern IIC [45]	Great Wyrn [45]	Clint IIC [40]	Vapor Eagle [55]	Grendel Prime [45]	Vapor Eagle 2 [55]
9	Hunchback IIC [50]	Vapor Eagle [55]	Wyvern IIC [45]	Ursus [50]	Conjurer [50]	Clint IIC [40]	KTO-19 Kintaro [55]
10	Vapor Eagle [55]	Great Wyrn [45]	CRB-27 Crab [50]	Wyvern IIC [45]	CRB-27 Crab [50]	Great Wyrn [45]	Conjurer [50]
11	Great Wyrn [45]	Vapor Eagle [55]	Great Wyrn [45]	KTO-19 Kintaro [55]	Great Wyrn [45]	Stormcrow B [55]	Conjurer [50]
12	Wyvern IIC [45]	CRB-27 Crab [50]	Grendel Prime [45]	Actic Wolf [40]	Hunchback IIC [50]	STN-3L Sentinel [40]	Nova Prime [50]
Тяжёлые Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	Hellfire [60]	CHP-1N Champion [60]	Ha Otoko [65]	EXT-4D Exterminator [65]	Fire Scorpion [65]	Guillotine IIC [70]	Hellbringer A [65]
3	Guillotine IIC [70]	Guillotine IIC [70]	Predator [60]	Mad Dog Prime [60]	LNC25-01 Lancelot [60]	Timber Wolf A [75]	Matador [60]
4	FLS-8K Flashman [75]	Guillotine IIC [70]	Glass Spider [60]	CHP-1N Champion [60]	FLS-8K Flashman [75]	Glass Spider [60]	Glass Spider [60]
5	Thresher [60]	Glass Spider [60]	EXT-4D Exterminator [65]	Grizzly [70]	BL-6-KNT Black Knight [75]	Glass Spider [60]	Matador [60]
6	Glass Spider [60]	Glass Spider 2 [60]	Ha Otoko [65]	Glass Spider [60]	Fire Scorpion [65]	Black Python [75]	FLS-8K Flashman [75]
7	Guillotine IIC [70]	Guillotine IIC [70]	Glass Spider [60]	Grizzly [70]	Black Python [75]	Glass Spider [60]	Black Python [75]
8	Black Python [75]	Glass Spider [60]	Guillotine IIC [70]	BL-6-KNT Black Knight [75]	Glass Spider 2 [60]	Black Python [75]	Matador [60]
9	Guillotine IIC [70]	Glass Spider 2 [60]	Guillotine IIC [70]	Thresher [60]	BL-6-KNT Black Knight [75]	Grizzly [70]	Black Python [75]
10	Black Python [75]	Guillotine IIC [70]	BMB-12D Bombardier [65]	Guillotine IIC [70]	LNC25-01 Lancelot [60]	Black Python [75]	Black Python 2 [75]
11	Grizzly [70]	Black Python [75]	Predator [60]	LNC25-01 Lancelot [60]	Black Python [75]	EXT-4D Exterminator [65]	Grizzly [70]
12	LNC25-01 Lancelot [60]	Grizzly [70]	Mad Dog A [60]	BMB-12D Bombardier [65]	Fire Scorpion [65]	Thresher [60]	BMB-12D Bombardier [65]
Штурмовые Мехи 2D6	Облачная Кобра	Койот	Алмазная Акула	Призрачный Медведь	Гигантский Скорпион	Снежный Ворон	Стальная Гадюка
2	ANH-2A Annihilator [100]	THG-11G Thug [80]	Supernova [90]	Highlander IIC [90]	Bane 2 [100]	Highlander IIC [90]	Gargoyle A [80]
3	Stone Rhino [100]	Supernova [90]	Highlander IIC [90]	KGC-000 King Crab [100]	THG-11G Thug [80]	Bane 3 [100]	Supernova [90]
4	Bane 3 [100]	Supernova [90]	Bane [100]	Executioner Prime [95]	Kodiak [100]	Stone Rhino [100]	Stone Rhino [100]
5	Bane [100]	Canis [80]	CRK-5003-1 Crockett [85]	THG-11G Thug [80]	Supernova [90]	Kodiak [100]	Highlander IIC [90]
6	Highlander IIC [90]	Bane 2 [100]	KGC-000 King Crab [100]	Kodiak [100]	Stone Rhino [100]	Supernova [90]	THG-11G Thug [80]
7	Supernova [90]	Canis [80]	Naga A [80]	Kodiak [100]	Stone Rhino [100]	Kodiak [100]	THG-11G Thug [80]
8	Supernova [90]	Supernova [90]	Naga A [80]	Supernova [90]	Stone Rhino [100]	Supernova [90]	THG-11G Thug [80]
9	Highlander IIC [90]	Bane 2 [100]	KGC-000 King Crab [100]	KGC-000 King Crab [100]	Supernova [90]	Bane [100]	Stone Rhino [100]
10	Supernova [90]	Canis [80]	KGC-000 King Crab [100]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Bane 2 [100]	Bane 3 [100]	Gargoyle A [80]
11	CRK-5003-1 Crockett [85]	Highlander IIC [90]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Supernova [90]	THG-11G Thug [80]	THG-11G Thug [80]	Highlander IIC [90]
12	Kodiak [100]	Kodiak [100]	Gargoyle Prime [80]	Stone Rhino [100]	Supernova [90]	Naga B [80]	Bane [100]

ТАБЛИЦА 5 – VEHICLE ASSIGNMENT – ОТРЕЧЁННЫЕ (ИЗГНАННЫЕ) КЛАНЫ

КЛАН ВОЛКА (в Изгнании) – 1-й эшелон

2D6	Лёгкие Мехи	Средние Мехи	Тяжёлые Мехи	Штурмовые Мехи
2	Fire Moth Prime [20]	Arctic Wolf [40]	Timber Wolf S [75]	Warhawk Prime [85]
3	Adder C [35]	Hunchback IIC [50]	Linebacker A [65]	Executioner A [95]
4	Adder B [35]	Pouncer Prime [40]	Summoner B [70]	Gargoyle C [80]
5	Kit Fox Prime [30]	Ice Ferret A [45]	Timber Wolf B [75]	Executioner Prime [95]
6	Adder A [35]	Stormcrow Prime [55]	Mad Dog A [60]	Dire Wolf A [100]
7	Adder Prime [35]	Ice Ferret Prime [45]	Timber Wolf Prime [75]	Gargoyle Prime [80]
8	Adder Prime [35]	Ice Ferret B [45]	Timber Wolf A [75]	Gargoyle A [80]
9	Mist Lynx Prime [25]	Ice Ferret C [45]	Linebacker Prime [65]	Dire Wolf Prime [100]
10	Mist Lynx A [25]	Phantom Prime [40]	Hellbringer Prime [65]	Gargoyle B [80]
11	Kit Fox B [30]	Nova Prime [50]	Timber Wolf C [75]	Executioner B [95]
12	Adder D [35]	Viper A [40]	Linebacker D [65]	Dire Wolf Widowmaker [100]

КЛАН ВОЛКА (в Изгнании) – 2-й эшелон

2D6	Лёгкие Мехи	Средние Мехи	Тяжёлые Мехи	Штурмовые Мехи
2	Jenner IIC [35]	Hunchback IIC [50]	Black Python [75]	Highlander IIC [90]
3	AF1 Arctic Fox [30]	Wyvern IIC [45]	BL-6-KNT Black Knight [75]	Supernova [90]
4	Pack Hunter [30]	Arctic Wolf [40]	Glass Spider 2 [60]	Naga Prime [80]
5	MON-66 Mongoose [25]	Wyvern IIC [45]	Guillotine IIC [70]	CRK-5003-1 Crockett [85]
6	Pack Hunter [30]	STN-3L Sentinel [40]	Glass Spider 2 [60]	KGC-000 King Crab [100]
7	THE-N Thorn [20]	KTO-19 Kintaro [55]	Glass Spider 2 [60]	CRK-5003-1 Crockett [85]
8	Pack Hunter [30]	Arctic Wolf [40]	BMB-12D Bombardier [65]	KGC-000 King Crab [100]
9	THE-N Thorn [20]	KTO-19 Kintaro [55]	Guillotine IIC [70]	Naga D [80]
10	MCY-27 Mercury [20]	Arctic Wolf [40]	EXT-4D Exterminator [65]	CRK-5003-1 Crockett [85]
11	HSR-200-D Hussar [30]	Great Wyrn [40]	Guillotine IIC [70]	Naga Prime [80]
12	Adder Prime [35]	Ice Ferret Prime [45]	Orion IIC [75]	Supernova [90]

КЛАН НОВА КОТА – 1-й эшелон

2D6	Лёгкие Мехи	Средние Мехи	Тяжёлые Мехи	Штурмовые Мехи
2	AF1 Arctic Fox [30]	Hunchback IIC [50]	Linebacker Prime [65]	Turkina D [95]
3	Kit Fox Prime [30]	Nova E [50]	Nova Cat E [65]	Dire Wolf A [100]
4	Hankyu D [30]	Ice Ferret D [45]	Summoner D [70]	Executioner A [95]
5	Fire Moth D [20]	Shadow Cat C [45]	Timber Wolf A [75]	Gargoyle A [80]
6	Hankyu C [30]	Stormcrow Prime [55]	Nova Cat A [65]	Warhawk Prime [85]
7	Adder Prime [35]	Shadow Cat Prime [45]	Nova Cat Prime [65]	Warhawk Prime [85]
8	Kit Fox Prime [30]	Nova Prime [50]	Nova Cat D [65]	Kingfisher C [90]
9	Adder Prime [35]	Nova Prime [50]	Mad Dog B [60]	Executioner D [95]
10	Hankyu C [30]	Ice Ferret D [45]	Summoner D [70]	Kingfisher C [90]
11	Fire Falcon E [25]	Huntsman A [50]	Timber Wolf D [75]	Warhawk C [85]
12	Hellion Prime [30]	Huntsman D [50]	Mad Dog D [60]	Dire Wolf C [100]

КЛАН НОВА КОТА – 2-й эшелон

2D6	Лёгкие Мехи	Средние Мехи	Тяжёлые Мехи	Штурмовые Мехи
2	Pack Hunter [30]	Arctic Wolf [40]	FLS-8K Flashman [75]	Kodiak [100]
3	MON-66 Mongoose [25]	BEO-12 Beowulf [45]	Ha Otoko [65]	CRK-5003-1 Crockett [85]
4	HER-1S Hermes [30]	Vapor Eagle [55]	Thresher [60]	Supernova [90]
5	Jenner IIC 2 [35]	Clint IIC [40]	Thresher [60]	Highlander IIC [90]
6	Horned Owl [35]	Conjurer [50]	Black Python [75]	Supernova [90]
7	Jenner IIC [35]	Conjurer [50]	Guillotine IIC [70]	Supernova [90]
8	Jenner IIC 3 [35]	Clint IIC [40]	Guillotine IIC [70]	Supernova [90]
9	Incubus [30]	Wyvern IIC [45]	Black Python [75]	Supernova [90]
10	HER-1S Hermes [30]	Great Wyrn [45]	FLS-8K Flashman [75]	Highlander IIC [90]
11	Snow Fox [20]*	Ursus [50]	LNC25-01 Lancelot [60]	CRK-5003-1 Crockett [85]
12	Pack Hunter [30]	Arctic Wolf 2 [40]	Guillotine IIC [70]	VKG-2G Viking [95]

* Это четырёхногий (квэд) БэтлМех.



ТИТУЛ (РАСШИРЕННОЕ)

Таблица Attribute (см. с.55, MW3) показывает, что чем выше значение Атрибута SOC для вернорождённого персонажа Кланов (5 и выше), тем с более престижным Родовым Именем он связан. Значения Атрибута от 5 до 7 представляют собой любое неисключительное Родовое Имя; значение Атрибута 8 представляет собой любое исключительное неосновное Родовое Имя; значение Атрибута 9 представляет собой основное исключительное Родовое Имя. Существуют исключения из этого правила, когда неосновные Родовые Имена внутри отдельного Клана являются более

престижными, чем основные Родовые Имена, вроде Шмитт, Кабрински или Леруа. Если неисключительные Родовые Имена попадают в категорию значений от 5 до 7, или когда специфическое неосновное исключительное Родовое Имя имеет значение Атрибута выше, чем обычно, решение остаётся за гейм-мастером.

Ниже приводится список активных исключительных Родовых Имен. Любое Родовое Имя, которое вы не нашли в этом списке, является неисключительным, и считается, что существует Черта Титул со значением Атрибута от 5 до 7.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА КЛАНОВ

КЛАН ДУХА КРОВИ

Основные Родовые Имена

Бокуэс
Кэмпбелл

МехВоины

Шмитт
Чёрч
Льюис
Келлер

Элементалы

Янец
Питчер
Клуфф

Аэрокосмические Пилоты

Джонс
МакФэдден

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Основные Родовые Имена

Бекетт
Катиб
Штайнер

МехВоины

Моралес
Риац
Телинов

Элементалы

Манникс
Куонг

Аэрокосмические Пилоты

Икер
Хоббс
Кардаан
Спаатц

КЛАН КОЙОТА

Основные Родовые Имена

Нэш
Стил
Черновков

МехВоины

Джеррико
Кога

Элементалы

Хеллер

Аэрокосмические Пилоты

Левин
МакТиг

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

Основные Родовые Имена

Кларк
Каласа

МехВоины

Хаммонд
Сеннет
Хоукер*
Родригез

Элементалы

Вевас
Мэйн
Ошика
Костон
Хорн

Аэрокосмические Пилоты

Фаулер
Нагасава
Фолк

* Генетическое право на Родовое Имя
Хоукер сейчас оспаривается Кланом
Волка

КЛАН ОГНЕННОГО

МАНДРИЛА

Основные Родовые Имена

Сэйнц
Маттила
Кэррол
Фарадей

МехВоины

Пэйн
Клайн
Танага
Янник

Элементалы

Мик
Гаулит
Лопец

Аэрокосмические Пилоты

Бейл
Криз
Линн

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО

МЕДВЕДЯ

Основные Родовые Имена

Гурдель
Снука

МехВоины

Беккер
Холл
Йоргенссон
Тсенг

Элементалы

ДельВиллар
Кабрински
Вонг

Аэрокосмические Пилоты

Буржон
Девон
Гилмур

КЛАН ГИГАНТСКОГО

СКОРПИОНА

Основные Родовые Имена

Динур
Элам
Киров
Скотт

МехВоины

Арбутнот
Майерс
Посавац
Йех

Элементалы

Баба
Дьерасси
Шаффер

Аэрокосмические Пилоты

Бен-Шимон
Суворов

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Основные Родовые Имена

Кобб
ДеЛорель

МехВоины

Амиролт
Лассенерра
Митчелл
Рэйвенуотер

Элементалы

Купер
Флетчер
Хауэн
Сейдман

Аэрокосмические Пилоты

Дудзински
Двелли
Джонстон

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Основные Родовые Имена

Кейдж
Тэни
Руд

МехВоины

Хордвон
Линет
Уик
Норизучи
Клайен

Элементалы

Монтоз
Мур

Аэрокосмические Пилоты

Тайлер
Хасбрин

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Основные Родовые Имена

Чисту
Хазен
Мальтус

МехВоины

Хелмер
Бухаллин
Рошак
Прайд

Элементалы

Иказа
Маттлов

Аэрокосмические Пилоты

Бинетти
Тастус
Фон Янкмон

КЛАН НОВА КОТА

Основные Родовые Имена

Делепортас
Девалис

МехВоины

Ностра
Лосси
Драммон
Росс

Элементалы

Уинтерс
Уэст
Ленардон

Аэрокосмические Пилоты

Леруа
Баврос

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Основные Родовые Имена

МакКенна
Сигель
Кроу

МехВоины

Хоуи
Магнус

Элементалы

Харпер
Чанд

Аэрокосмические Пилоты

МакКоркелл
Купер
Шу

Космические Командиры

Ланкенау
Суханов

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

Основные Родовые Имена

Банасек
Гастопив (Баррок)
Гайдайс
Хатчинсон (Баррок)
Маргар (Баррок)
Польчик (Баррок)
Таласко
Тургидсон

МехВоины

Ламон (Баррок)
ЛеФабр
Линн (Баррок)
Н'Бута
Траскотт
Ван Хаутен (Баррок)

Элементалы

Кэннон
Холлидэй (Баррок)
МакМиллан (Баррок)
Оприк (Баррок)

Аэрокосмические Пилоты

Колумбо (Баррок)
Гена
Лаири
Моро (Баррок)
Нга (Баррок)
Пайк

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

Основные Родовые Имена

Брин
Зелман

МехВоины

Ахмед
Эндрюс
Мерсер
Моффат

Элементалы

Чапмэн
Гримани
Роланд

Аэрокосмические Пилоты

Кохрейн
Мастерс
Тамм

КЛАН ВОЛКА/ КЛАН ВОЛКА (в Изгнании)

Основные Родовые Имена

Фетладрал
Керенский
Коннерс (Чёрная Вдова)

МехВоины

Карнс
Радик
Викерс (Чёрная Вдова)
Вард
Сендер (Чёрная Вдова)

Элементалы

Шоу
Срадак
Тутуола

Аэрокосмические Пилоты

Ч'ин
Леруа (Чёрная Вдова)
Мехта
Райд (Чёрная Вдова)

НАВЫКИ

Эта секция описывает 3 новых Навыка, относящихся к уникальному транспортному средству Кланов, известному как ПротоМех. Вдобавок эта секция включает в себя несколько Навыков, которые впервые были опубликованы в АТ2; они были включены сюда специально для того, чтобы использовались для Жизненных путей Военно-космическая Академия и Обязательный Тур: Военно-космический офицер Воронов. Если не сказано иначе, эти Навыки следуют правилам в МВЗ (с.95).

Артиллерия (расширенное)

Персонажи с Навыком Артиллерия могут наводить орбитальную бомбардировку, но когда делают это, используют лишь половину (округляя вниз) своего бонуса к Навыку Артиллерия.

Бомбометание (расширенное)

Этот Навык, приведённый в МВЗ, охватывает широкий диапазон задач, от пикирующего и высотного бомбометания до аккуратной высадки коконов с БэтлМехами в нужную точку. Допустимыми специализациями для Навыка Бомбометание являются Опытное Бомбометание, Пикирующее Бомбометание, Опыление Полей и Сброс Груза.

Пилот DropShip'a, сбрасывающий БэтлМехи или бронепехоту при их высадке в боевых условиях, должен сделать бросок Бомбометание/Сброс Груза. Предел Успеха (MoS) или Предел Провала (MoF) этого броска применяется как модификатор к любым броскам Навыка Пилотирование или повторного захода требуемых от сбрасывающих судов (MoS применяется как отрицательный модификатор, облегчая задание, а MoF применяется как положительный модификатор TN).

Стрельба/орбитальная бомбардировка (новое, сложный)

Этот редкий Навык используется для стрельбы или наведения оружия палубного масштаба, находящегося на борту орбитальных кораблей, по целям на поверхности планеты. При использовании оружия стрельбы «орбита-поверхность» заменяет соответствующий оружейный Навык.

Стрельба/прото (новое, сложный)

Эта новая категория Навыка Стрельба (см. с.100, МВЗ) применяется ко всем ПротоМехам. Хотя у ПротоМехов оружие и встроено в их человекоподобные «тела», уникальность стрельбы из этого оружия требует от пилота ПротоМеха Навыка, отличающегося от категории Стрельбы «Человек».

Пилотирование (расширенное)

Каждый из субнавыков Пилотирования, приведённый в МВЗ, охватывает большой диапазон задач, включая атмосферные и космические операции, полёт на высоте NOE, приземление и стыковочные манёвры. Персонажи могут специализироваться в одном аспекте Навыка Пилотирование. Доступные специализации зависят от субнавыка.

Аэро: Космические операции, атмосферные операции, полёт на высоте NOE, приземление
Воздушный: Полёт на высоте NOE, приземление
Прыжковый: Стыковка
Сфероидный: Космические операции, атмосферные операции, приземление, стыковка

Пилотирование/прото (новое, сложный)

Этот Навык используется тогда, когда пилотируются ПротоМехи любого типа. Т.к. ПротоМех – вещь уникальная и его нельзя сравнить ни с каким другим используемым транспортным средством, Пилотирование/Прото не имеет никаких соответствующих субнавыков Пилотирования (см. Субнавыки Пилотирования, с.104, МВЗ).

Тактика/воздушная поддержка (новое, сложный)

Тактика аэрокосмических операций при поддержке наземных войск заметно отличается от воздушной и наземной. Субнавык Воздушная Поддержка используется теми персонажами, которые участвуют в комбинированное сражение воздушных и наземных сил.

Тактика/прото (новое)

Этот Навык касается любого сражения с участием ПротоМехов в любых условиях окружающей среды. Как и в случае с Навыками Пилотирование и Стрельба, уникальная природа и развёртывание ПротоМехов требуют и новой тактики.

Операции при 0-гравитации (расширенное)

В добавок к получению опыта в условиях отсутствия гравитации, Навык Операции при 0-гравитации служит как ограничитель бонусов Навыка персонажа при нулевой гравитации. Находясь в этих условиях, никакой персонаж не может использовать бонус Навыка для физического Навыка (согласно Связи Атрибутов с STR, BOD, DEX или RFL) больший, чем бонус Операций при 0-гравитации.

Персонаж находится в условиях нулевой гравитации. У него имеется бонус Навыка Акробатика +2, бонус Навыка Языки +4, бонус Навыка Пистолеты +2 и бонус Навыка Операции при 0-гравитации +2. Акробатика – физический Навык, а используемый бонус не может превышать бонуса к Операциям при 0-гравитации. Т.к. бонус Навыка Операции при 0-гравитации равен +2, Акробатика не затрагивается. Бонус Навыка Языки превышает бонус Операций при 0-гравитации, но это не физический Навык. Поэтому персонаж может использовать бонус данного Навыка полностью. Бонус Навыка Пистолеты также превышает бонус Операций при 0-гравитации, но Пистолеты – это уже физический Навык. Поэтому эффективный бонус Навыка Пистолеты не может превышать +2.

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Эта секция описывает дополнительные Принадлежности, которые могут выбрать игроки в ходе создания персонажа. Эти Принадлежности так же, как и те, которые указаны в МВЗ, со всеми исключениями, приведёнными в тексте. Игроки следуют всем обычным правилам (приведённым на с.31-32, МВЗ) при создании персонажа Кланов. Нижеследующие правила Принадлежности (Черты, Навыки и т.д.) добавляются к тем, которые уже появились в ходе первоначального создания персонажа Кланов.

Клан Духа Крови

Описать Духов Крови как замкнутый мир было бы явным преуменьшением. Названные во имя чести мундира, связывавшей первых 800 воинов Кланов, Духи Крови, по иронии судьбы, - наиболее изолированные и ожесточённые из Кланов.

Они верят, что другие Кланов уклонились от пути, данного Николасом Керенским, мало озабоченные тем, что они сами уже давно виновны в отступлении от видения Керенского. Однако этот же самый изоляционизм привёл к появлению такой же связи внутри Клана, которая может сравниться лишь с «ориентированным на семью» Призрачными Медведями; каждая каста связана вместе общей подготовкой и целью.

Эта изоляция ограничила доступ Духов Крови к современным технологиям, а та технология, которую они имеют, получена ими окольными путями. Но это едва ли их беспокоит, т.к. они рассматривают технологию как средства довести начатое до конца. Они верят, что их достаточно лишь их способностей, нужды в технологических «опорах» нет.

И всё же, кажется, у Духов Крови кое-что меняется. Убеждённые традиционалисты, их действия в Войне Поглощения (война против Барроков и Звёздных Ужей) были отступлением от этих самых традиций. Далее – поражение Клана в Великом Отказе на Стране Мечты показало им, что они больше не могут игнорировать технологический паритет, достигнутый Внутренней Сферой, если они надеются исполнить мечту Керенского.

Игровой материал

Чтобы отразить сильный дефицит предметов высокой технологии внутри Клана Духа Крови, при использовании правила *Принадлежность* (см. с.8, *Lostech*) персонаж Духов Крови не понижает рейтинг доступности оборудования Кланов. Вдобавок, для всего оборудования неклановской Принадлежности персонажи этого Клана должны повысить класс доступности на уровень выше, чем это приводится для данной вещи в рейтинге доступности, или повысить класс легальности на один уровень выше, если доступность уже класса F.

Пороговые значения Атрибутов: WIL +2

Бонусы Навыков: Академичность/История Кланов +2, Винтовки +1, Военные Искусства/Воинственность +0

Бонусы Черт: Чувство Боя (только для касты воинов; другие касты могут приобрести Черту Чувство Боя по цене на 2 очка меньше, чем обычно), Интроверт, Плохая Репутация (4), Причуды/Ненависть к Клану Звёздного Ужа.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Духа Крови следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, *MW3*).

Смена Принадлежности: Вдобавок к обычным правилам (с.28), любой персонаж Духов Крови, взятый как связанный, получает Черту Причуды/Сохранившаяся Преданность Клану Духа Крови (2).

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Хотя каждый из Кланов по-своему уникален, Клан Облачной Кобры одновременно и самый свободомыслящий, и консервативный Клан, этот парадокс мало понимают те, кто ещё не стал частью этого Клана. Пока большинство кланеров насмехаются над организованной религией – вместо этого все остальные Кланов в той или иной степени подавляют свободу воли своих членов –

Клан Облачной Кобры выстроил своё общество вокруг разнообразных религиозных вер человечества. В некоторых случаях разделённый настолько же, как и Огненные Мандрилы со своими Домами Родовых Имен, мощь Клана напрямую связана от его Монастырей – каждый из которых является братством воинов-монахов, относящихся к различным мистическим течениям. Но вместо того, чтобы сражаться на поле боя между собой, эти Монастыри сообща сражаются за достижение целей своего Клана под лозунгом «Пути» – божества, понимаемого каждым из Монастырей в качестве Высшей Сущности, независимо от того, как её называют.



Являясь Кланом из числа наименьших – этот факт обуславливается потерями, понесёнными на раннем этапе их истории, – Облачные Кобры поддерживают точку зрения Хранителей. Многие считают это простым религиозным уклонением Клана, те же, кто понимает Кобр, знают, что их недооценивают. Возможно, лишь Снежные Вороны хитрее их. Очень немногие в пределах своего Клана планируют будущее, как это делают Кобры.

Игровой материал

Персонажи, желающие пройти подготовку на МехВоина или Элементала, должны обладать следующими минимумами Атрибутов (вдобавок к любым другим требованиям Пути): BOD 4, DEX 5, RFL 5.

Бонусы Навыков: Академичность/Теология (любая) +2 и Протокол/Клан Облачной Кобры +2. Все персонажи каст учёных и техников и с Фенотипом Аэрокосмический, получают бонус +1 ко всем Навыкам, полученным в Действии 2.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Облачной Кобры следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Бонусы Черт: WIL +1

КЛАН КОЙОТА

Ничто в истории Кланов не проходило без участия Клана Койота, они и на самом деле были среди ведущих Кланов, уступая лишь своим верным союзникам – Волкам Керенского. Вместе оба Клана доминировали в Великом Совете и в самом пространстве Кланов, политически, экономически и в военном отношении. Койоты дали детям Керенского их наиболее мощное оружие и продолжают развивать революционные методы, помогающие Кланам в битвах.

Койоты по-прежнему входят в число наиболее решительно настроенных Кланов-Хранителей, это их умонастроение неизменно ещё с первого разделения на Хранителей и Крестоносцев. Хотя в последнее столетие влияние Койотов ослабело – в основном из-за политических и военных кампаний, предпринятых Кланами-Крестоносцами, – Койоты, тем не менее, по-прежнему сильны. Их Ханы предприняли серьёзные усилия и затратили ресурсы на реорганизацию их Тумена. Также Койоты по-прежнему придерживаются полумистических ритуалов, данных им их первым Ханом, связывающих воинов вместе, образуя братство, которое почти не имеет ничего подобного в других Кланах. Истина в том, что Клан твёрдо стоит на ногах не только благодаря своей мощи, но и благодаря прочности своих традиций.

Игровой материал

Бонусы Навыков: Интерес/Ритуалы Клана Койота +4, Выживаемость +2.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Койота следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Бонусы Черт: Из-за упора Клана Койота на дальнейшем развитии своей военной машины, персонажи каст учёных и техников могут купить Черту Естественная Способность по цене на 1 очко меньше, чем обычно, если применяется к Навыку Компьютеры, Разработка или Техника. Все МехВоины получают и Изменение TC (1), и TC (1).

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

Часто называемый «Кланом торговцев» за свой упор в сторону меркантильных сделок, Клан Алмазной Акулы оправдывает своё наименование. Во-первых, это в основном верно, а из враждебных отношений мало выгоды. Во-вторых, Клан не видит никакой необходимости в реагировании на это высмеивание, которое объясняется завистью.

Алмазные Акулы всегда были одним из сильнейших Кланов. Прогрессивно мыслящие и готовые проявить гибкость способствовали общей сплочённости внутри Клана, поставив его выше системы каст. Практика искусных торгов, пригодная как за рыночным столом, так и на поле боя, часто помогала обеспечить победу ещё до сражения. И на экономическом фронте большинство Кланов даже и не думают бросать вызов Акулам. С хорошо защищённым торговым флотом, бороздящим обширные владения в Созвездии Керенского и недавно появившиеся маршруты во Внутреннюю Сферу, робкие конкуренты были устранены. Возможно, лучше всего об этом высказался Клан Койота: «Если в воде вы увидели плавники, не плавайте».

Игровой материал

Отражая своё процветание, персонажи Алмазных Акул могут купить Черту Богатство по цене на 1 очко меньше, чем обычно.

Пороговые значения Атрибутов: EDG -2

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Алмазной Акулы +1, Восприятие +1, Переговоры +2.

Бонусы Черт: Богатство или Контракт. Контракт – внутри Клана Алмазной Акулы, но с другой кастой. Также Фенотип Элементал может купить Упрямство по цене 2 очка вместо обычной стоимости.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Алмазной Акулы, кроме нижеприведённых исключений, следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Параллельный Рост и Тестирование «Минус Один»: Клан Алмазной Акулы позволяет воинам добровольно уходить в отставку и переводиться в низшие касты. Как итог, после любого Военного Пути Действия 4 воин может выбрать Торговую Школу (Действие 3), Гражданская Работа (Действие 4), Свободный Торговец (Действие 4), Служить и Защищать (Действие 4), но получает Черту Клеймо/Отставной.

Чтобы попасть на Военный Путь ещё раз, персонаж понижается на одно звание (Звёздный Полковник – до Нова Капитана, Звёздный Капитан – до Нова Командира и т.д.) с соответствующим изменением Черты Ранг.

В ходе игры результат Параллельного Роста и Тестирования «Минус Один» остаётся на усмотрение гейм-мастера, хотя он может использовать как руководство для своих действий вышеприведённую информацию.

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

«Воины-Мандрилы живут в условиях постоянного тестирования и Испытаний. Войска Киндраа всегда готовы выйти на поле боя и всегда имеют полную поддержку со стороны своих низших каст. Для любого Клана, включая и наш собственный, полезно выучить эти уроки»

- Лидер Киндраа Марк Фарадей

Никогда не удовлетворяясь обычными сражениями с другими Кланами, Клан Огненного Мандрила открыто встречается с любой новой бедственной ситуацией, которая, как они считают, может пойти на пользу их Клану. Фракционные деления Клана, известные как Киндраа, в споре становятся на ту или иную сторону, или же формируют третью или даже четвёртую заинтересованную сторону в таких делах, утверждая своё превосходство. Вставшая проблема может быть как экономической, так и политической, но всегда разрешается в бою. «Уберите политику и политические аргументы из существа дела», - сказал Лидер Киндраа и саХан Гэррит Сэйнц, - «и у вас останутся отвага, мастерство, честь – характерные признаки нашего Основателя, Николаса Керенского, надеявшегося привить их Кланам».

Звёздный Полковник Дракс Маттила, из Киндраа Маттила-Кэррол, не настолько поэтичен: «Чтобы сражаться с равными, Киндраа Клана Огненного Мандрила вынуждены сражаться сами с собой».

Игровой материал

Все персонажи Клана Огненного Мандрила должны выбрать одно из Киндраа Клана. Существуют следующие Киндраа: Сэйнц, Фарадей-Танага, Пэйн, Маттила-Кэррол, Клайн, Бейл-Грант и Мик-Криз.

Минимумы Атрибутов: WIL 5 (Сэйнц, только воины), WIL 4 (Фарадей-Танага), CHA 3 (Маттила-Кэррол, только воины), EDG 5 (Клайн)

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1 (Сэйнц, только воины), EDG +1 (Клайн), WIL –1 (Пэйн)

Вторичные Языки: Японский (Сэйнц, Клайн, Фарадей-Танага), Немецкий (Бейл-Грант, Клайн), Китайский (Пэйн, Фарадей-Танага), Испанский (Мик-Криз, Клайн), Французский (Мик-Криз), Русский (Маттила-Кэррол)

Бонусы Навыков: Протокол/Киндраа +1, Язык/Вторичный +1, Восприятие +1 (Фарадей-Танага), Ножи +2 (Сэйнц, только воины), Военные Искусства/Любое +1 (Пэйн) и Лидерство +1 (Маттила-Кэррол, только воины)

Бонусы Черт: Причуды/Преданность Киндраа (для Сэйнц и Пэйн - уровня 2, для всех остальных Киндраа – уровня 1). За дополнительный –1 к пороговому значению WIL или EDG Киндраа Пэйн может взять Исключительный Атрибут или Естественную Способность по цене на 1 очко меньше, чем обычно. В обмен на EDG –3 Фарадей-Танага могут взять 6-е Чувство, Чувство Боя или Хорошая Успеваемость по цене на 2 очка меньше, чем обычно.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Огненного Мандрила следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Смена Принадлежности: Вдобавок к обычным правилам (с.28), любой персонаж Огненных Мандрилов, взятый как связанный, получает Черту Причуды/Сохраняющаяся Преданность Клану Огненного Мандрила (2).

КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

Призрачный медведь Страны Мечты – терпеливый хищник, который может часами, даже днями, закопавшись в снег, выжидать добычу, которая попадётся ему на глаза. Когда же этот момент наступит, массивное животное наносит удар с такой скоростью и силой, что невооружённым глазом едва успеваешь вообще заметить самого призрачного медведя. У никогда не спешащих Призрачных Медведей преобладает склонность «подождать и посмотреть». Когда же, наконец, Медведи движутся, результаты появляются очень быстро и часто достигают крайности. Говорят, что как только Медведь что-то задумал, ничто не устоит на его пути.

Упорная работа и полная посвящение делу – краеугольные камни ежедневной жизни Медведей. Хотя

эти ценности и типичны для Кланов, дальнейшее их развитие у Медведей привело к появлению концепции семьи. Воины-Медведи хранят прочные узы товарищества со своими троткинами и товарищами по Звездам, а в гражданских кастах дети в основном остаются со своими родителями, а не поступают в общественные ясли. В касте воинов некоторые демонстрируют свою устремлённость и собранность, работая над «Великим Творением», обычно это крупномасштабное артистичное произведение искусства, которое воин начинает после достижения совершеннолетия, и продолжает работать над ним до своей смерти.

На поле боя у Призрачных Медведей значение силы ставится превыше всего. Подготовка у Призрачных Медведей жёсткая, в ней делается упор на развитие физической силы, сам же Клан использует обширный диапазон тяжело вооружённых и бронированных БэтлМехов.

Игровой материал

Минимумы Атрибутов: STR 3

Пороговые значения Атрибутов: STR +1

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Призрачного Медведя +2; персонажи-воины могут решить начать Великое Творение до начала игры, в этом случае игрок выбирает тип артистического воплощения. Персонаж получает соответствующий Навык Искусства с числом Очков Навыка, равным общему числу путей, пройденных персонажем.

Бонусы Черт: Причуды/Ненависть к Адским Лошадям. Упрямство и Исключительный Атрибут/Сила стоят персонажам Призрачных Медведей на 1 Очко Персонажа меньше, чем обычно. Клан Призрачных Медведей для своих пилотов никогда не принимал генотип аэрокосмический пилот, поэтому у них нет Черты Фенотип Пилот Истребителя. Вместо этого вернорождённые пилоты истребителей в этом Клане должны взять Черту Фенотип МехВоин со следующими изменениями: вместо получения Естественной Способности к каждому Навыку в Сфере МехВоин Клана они получают Естественную Способность с Навыком Пилотирование/Аэро бесплатно, и могут купить дополнительные Естественные Способности для любого или для всех других Навыков в Сфере Пилот Истребителя Кланов по 1 Очку Персонажа за каждую.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Огненного Мандрила, помимо тех, которые выбыли из подготовки, следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Выбывание из подготовки: Любой Вернорождённый персонаж Призрачных Медведей, выбывший из подготовки, может вернуться к подготовке для другого рода войск, а не сразу попасть в гражданские касты. Если такой выбор сделан, персонаж остаётся в том же самом Действии и сохраняет свои Навыки и Черты, и вторично проходит подготовку для другого рода войск; это сокращает максимум дополнительных Путей персонажа (равный 6). Учтите, что лишь персонажи с Фенотипом Элементал могут выбрать подготовку Элементала. Если персонаж вторично выбывает из подготовки, он переводится, как и обычно, в гражданскую касту.

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

Клан Гигантского Скорпиона основан на двойственной традиции военного превосходства и повторного исторического открытия. Опалённый Гражданскими Войнами Пентагона, как и другие собраты-Кланы, этот Клан ставит воплощение военной идеи Николаса Керенского превыше всего.



Они строго следуют кодексу чести *зеллбригена* и подчёркивают силу, скорость и точность в каждом действии.

Взяв ответственность за возвращение славы павшей Звёздной Лиги, Клан выискивает возможности реконструировать Золотой Век Человечества из разбросанных ныне обломков. Чтобы довершить начатое, воины-Скорпионы рыщут по всей Вселенной в поисках артефактов и информации из прошлого в надежде восстановить Лигу как они себе это представляют. В их поисках направляющей силой служат видения, навеянные загадочной *некросией*, ведя этих Ищущих к великим открытиям или бесславной смерти.

В этих усилиях участвуют все составляющие общества Скорпионов, при необходимости предоставляя воинам посильную помощь. В свите Ищущих часто можно увидеть торговцев, рабочих и техников, ставших частью «живой геральдики» каждого воина. Хотя по-прежнему находясь во власти прихотей воина, низшие касты делают более зримым, по сравнению с другими Кланами, вклад в достижение целей Клана Гигантского Скорпиона.

Игровой материал

Воины-Скорпионы ценят точность в личном бою. Поэтому любой персонаж Гигантских Скорпионов, приобретший любое личное неэнергетическое оружие, получает Черту Клеймо/Высмеиваемый.

Вторичные Языки: Боевой Язык Гигантских Скорпионов (только каста воинов)

Бонусы Навыков: Выживаемость +1, Протокол/Клан Гигантского Скорпиона +1, Ножи +2 (только каста воинов)

Бонусы Черт: Сопrotивляемость Яду

Ограничения Пути: Персонажи Клана Гигантского Скорпиона следуют обычным ограничениям пути для Кланов (см. с.32, *MW3*).

Использование Некросии: Следующая таблица описывает эффекты употребления некросии. Некросия может использоваться 1 раз за Жизненный Путь в ходе создания персонажа. Насколько часто персонаж получает доступ к некросии в ходе игры остаётся на усмотрение гейм-мастера. Всякий раз бросок Некросии «умалывает» Черту – например, второй бросок имел результат 8 – считается, что бросок имел результат 7; в ходе игры эти броски могут иметь другие эффекты (по усмотрению гейм-мастера).

Бросок

2D6

Результат

- Вы впали в опасную кому [Создание Персонажа или Игра: бросьте 2D6. При результате 2 наступает немедленная смерть. При результате 3-12 кома длится 1D6 недель. Амнезия]
- У вас стресс [Создание Персонажа или Игра: Боязнь Боя на 1D6 ч. если персонаж был в Сибко Вернорождённых/Вольнорождённых, выбытие из подготовки]
- Каждое ваше пробуждение сопровождается сладким вкусом некросии [Создание Персонажа или Игра: Дурная Привычка/Некросия (2)]
- Вы впали в ярость берсерка [Создание Персонажа: Враг (2); Игра: Атакуете ближайшего врага или друга наиболее разрушительным образом, это длится 1D6 минут (на усмотрение гейм-мастера), затем следует Состояние Опыянения (+2 ко всем TN Проверок Навыка 1D6 ч)]

- 6 Вялость после опьянения привела к унылости чувств [Создание Персонажа: Никаких эффектов; Игра: +2 ко всем TN Проверок Навыка 1D6 ч]
- 7 Никаких серьёзных последствий
- 8 В твоём сознании укоренились видения, призывая к действию [Создание Персонажа: Причуды/Наваждение (2); Игра: На усмотрение гейм-мастера]
- 9 Ваши глаза застилает вид скорпиона [Создание Персонажа: Никаких эффектов; Игра: Ночное Зрение 1D6 ч]
- 10 Ментальные усилия позволили вашему телу раздвинуть границы доступного [Создание Персонажа: +2 ко всем результатам бросков Событий, если используется внутри Жизненного пути Сибко или Обязательного Тура; Игра: Упрямство 1D6 ч]
- 11 Вашу кожу покалывает невидимое жало, отравляющее ваше сердце [Создание Персонажа: Персонаж может перебросить следующие 2 броска Событий, как если бы потратил Лимит; Игра: 6-е Чувство 1D6 ч]
- 12 Сконцентрировавшись, вы вошли в состояние умиротворения [Создание Персонажа: Стрельба/Лазер/Любой +4 или Стрельба/Баллистика/Любая +4; Игра: На 1D6 ч и в личном бою, и в бою с применением транспорта как Случайное Действие может быть взято Тщательное Нацеливание]

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Клан Адских Лошадей живёт по принципу, что человек появился до машины, и поэтому нет ничего удивительного в том, что его члены ценят отдельного солдата выше, чем инструмент ведения войны. Эта военная философия простирается на все аспекты Клана, вплоть до того, что все члены Клана – как вольнорождённые, так и вернорождённые – считаются составной частью великого целого. Хотя предубежденность по отношению к кастам и рождению по-прежнему распространено среди Лошадей, оно уравновешивается продолжающейся командной работой и духом товарищества, между всеми уровнями общества Клана Адских Лошадей.

Хотя на данный момент ими правят амбициозные Крестоносцы, большинство Лошадей на самом деле умеренны в своём отношении к Внутренней Сфере и к своим сотоварищам-Кланам – за исключением, возможно, Призрачных Медведей и Огненных Мандрил. Как итог, члены этого Клана известны своей понятливостью (по меркам Кланов) и послушностью командной цепочке, направляющей их жизнь. Такого рода нехватка личной инициативы сделала их одним из наиболее стабильных Кланов, без каких-либо серьёзных внутренних борений за власть, но также подрезало крылья их усилиям сделать больше, чем возможно достичь в их анклавах в домашних мирах. Некоторые Кланов пользуются этим, вытесняя Лошадей, но, как показала их история, этот Клан, будучи разгневанным, действует также эффективно, как и любой другой.

Игровой материал

Клан Адских Лошадей всегда отдавала приоритет пехотным войскам, ещё со времён разработки фенотипа Элементал, полученного до изобретения бронекостюма. Чтобы отразить это, Вернорождённый Элементал из Клана Адских Лошадей получает следующие пороговые значения

бонусов, заменяющих обычные бонусы Элементала: STR +3, BOD +2. Вдобавок минимум BOD для персонажей Элементал Клана Адских Лошадей в Детсаде Вернорождённых 6, а не 5.

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Адских Лошадей +1, Навигация/Суша +1, Выживаемость +1. Вдобавок к этим бонусам Навыков все персонажи касты воинов Лошадей получают Военные Искусства/Воинственность +1.

Бонусы Черты: Причуды/Ненависть к Призрачным Медведам. Если персонаж берёт Черту Интроверт, он может выбрать любую Положительную Черту по цене на 1 очко меньше, чем обычно (минимальная цена – 1 очко). Если персонаж Адских Лошадей попадает на Путь Сибко Вернорождённых, он получает Черту ТС (5) вместо обычных Черт ТС (2) и Изменение ТС, если это относится только к Традиционному ТС (см. с.88, MW3).

Ограничения Пути: Персонажи Клана Адских Лошадей, кроме нижеприведённых исключений, следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Выбывание из подготовки: Для пополнения рядов своих традиционных войск Лошади используют вторичное Испытание Положения, если воин – вольнорождённый или вернорождённый – провалил первое. Чтобы отразить это, любой персонаж воин Клана Адских Лошадей, выбывший из подготовки в Действии 2, может остаться в касте воинов, уменьшив на 1 пункт EDG.

Процесс переквалификации и тестирования для персонажа, оставшегося в касте воинов подобным методом, добавляет 2 года к его Пути, и персонаж приобретает Навык, Сфера которого основана на его или её изначальной подготовки, игнорируя обычные предпосылки для выбранной Сферы. Провалившиеся МехВоины могут выбрать Сферу или Кавалерия, или Пехота. Провалившиеся Элементалы могут выбрать Сферу Кавалерия, Пехота или Морской Пехотинец. Провалившиеся Пилоты Истребителей могут выбрать Сферу Воздушный Пилот, Пехота или Командир Корабля.

Все Навыки в выбранной Сфере имеют по +2 вместо обычных +3 (кроме Сферы Кавалерия, получающая обычные +3); если они уже не назначены, никакие из этих Навыков не могут применяться с Чертой Естественная Способность. Процесс подготовки жесток и чреват тем же риском, что и основная подготовка, поэтому должен быть сделан ещё один бросок События с использованием таблицы Событий из Пути Сибко Вернорождённых (с.37, MW3), это уменьшает максимум дополнительных Путей персонажа (равный 6). Выбытие из подготовки из повторного подготовительного процесса приводит к обычным последствиям, описанным в MW3. Наконец, минимум и пороговое значение SOC для повторного тестирующего персонажа уменьшается на 1, независимо от процесса повторного тестирования.

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Клан Ледяного Хеллиона до крайности подражает поведению своего тёзки. Исходя из способности ледяного хеллиона быстро наносить удар с использованием техники охоты стаями, воины-Хеллионы всегда сражаются подобно своему тотемному животному.

Такое целенаправленное поведение оказалось выгодным для множества аспектов образа жизни Хеллионов, но это также послужило и причиной множества недостатков.

Воины-Хеллионы крайне проворны и обладают превосходной видимой координацией, но они также склонны и к принятию опрометчивых решений. Элементалы Хеллионов также имеют малый рост по сравнению с их конкурентами из других Кланов, что объясняется презрением Хеллионов к медленному перемещению пехотных войск. Способность МехВоинов и аэрокосмических пилотов Хеллионов, особенно в случае лёгких Мехов и истребителей, зачастую и являются причиной этих препятствий.

Ярким контрастом им служат другие 4 касты Хеллионов, чьё поведение более уравновешенно, даже мирнее. В то время, как воины-Хеллионы объясняют это их поведение наличием вольнорождённых, настоящие причины заключаются в том, что другие касты знают, что поспешность ремонта а полевых условиях, эксперименты «наскоками» и поспешные сделки могут привести к ослаблению касты воинов.

Хеллионы на данный момент находятся в состоянии лавирования между Кланами. Пока они пылают жадной возгласить возобновлённое вторжение во Внутреннюю Сферу, среди многих воинов растёт движение остаться в пространстве Кланов и консолидировать и расширить внушительные владения Хеллионов.

Игровой материал

Персонажи Ледяных Хеллионов могут купить Черту Чувство Боя за 3 очка, а не за обычные 4.

Минимумы Атрибутов: SOC 7, Элементалы – BOD 7, МехВоины – REF 5.

Пороговые значения Атрибутов: DEX +1, REF +1, CHA –1, SOC +1

Бонусы Навыков: Интерес/Предание Клана +1, Плавание +1, Военные Искусства/Воинственность +1, Выживаемость +1.

Бонусы Черт: Причуды/Честь Клана, Причуды/Опрометчивое Поведение, Плохая Успеваемость

Ограничения Пути: Персонажи Клана Ледяного Хеллиона, кроме нижеприведённых исключений, следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Выбывание из подготовки: Любой персонаж Ледяных Хеллионов, выбывший из подготовки в Действии 2, может присоединиться к подразделению типа «Шквал». Если сделан такой выбор, Следующий Путь персонажа – Подразделение типа «Шквал» (4).

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Убеждённые традиционалисты, Нефритовые Соколы были центром создания философии Крестоносцев и многие годы возглавляли эту фракцию. Агрессивные и упорные, Соколы непоколебимо уверены в принципе «сила даёт право», но не ограничивают себя лишь военной областью. Несмотря на зыбкое начало, их торговые интересы уступают лишь Алмазным Акулам. Также, хотя и расцениваемые воинами как прерывистые, усилия гражданских каст оцениваются положительно, а их уровень жизни – выше среднего по Кланам. Торговцев Соколов можно найти повсюду, во Внутренней Сфере у них множество задач, а члены касты учёных заслужили огромное уважение за свои усилия обеспечить Клану лучшую защиту. Тем не менее, воины-Соколы предоставляют своим гражданским лишь малую свободу и безжалостно подавляют любые недовольства их властью.

Военная машина Соколов, некогда уступавшая лишь Волкам, была подорвана хищнической Операцией Возрождение и её последствиями, хотя ресурсы, доступные им как Клану Вторжения, позволили им восполнить свои материальные потери, но не персонал.

Следовательно, это привело к резкому увеличению вольнорождённых воинов в Тумене Соколов, а также к большему числу стареющих воинов, которых обычно назначали в подразделения соламы. Вдобавок Соколы рано выпустили множество сибко и поэтому их воины занимают широчайший спектр возрастов в Кланах. Несмотря на это, офицеры Соколов и старший персонал – среди наиболее опытных в Кланах, в чём, к великому своему огорчению, недавно убедились другие Клан.

Игровой материал

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Нефритового Сокола +1, Склонность +1, Выживаемость +1, Запугивание +1

Бонусы Черт: Причуды/Ненависть к Клану Стальной Гадюки. Чувство превосходства у воинов Клана Нефритового Сокола отражается как штраф в социальных взаимодействиях с членами других Кланов. Штраф принял форму Черты Причуда/Гордыня Соколов. Примените модификатор +1 к TN любых Проверок SOC при контактах с членами других Кланов; а для любых неклановских персонажей – модификатор +2.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Нефритового Сокола следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, MW3).

КЛАН НОВА КОТА

Хотя со времён своего образования каждый из Кланов следует своим путём, Клан Нова Кота постоянно выбивались из ряда своих собратьев-Кланов. Глубоко духовные, Нова Коты полагаются на видения и предзнаменования, помогающие вести их к будущему. Воины-Коты высматривают видения в пламени перед сражениями, надеясь таким образом заполучить успех, который необходим для победы над противником. Все воины собирают памятные сувениры о боях, называемые *вениры*, которые они постоянно носят с собой в кожаном мешочке; это считается мистической связью с их прошлым, позволяющей предвидеть будущее. Даже Ханы Нова Котов консультируются с Хранителем Клятвы относительно видений перед совершением любых действий, касающихся Клана.

Эта тенденция в прошлом вносила серьёзную сумятицу в отношения с другими Кланами, и только сила их воинов удерживала их от уничтожения. Однако эта их сила не удержала Нова Котов от Отречения от них Кланов – исторгнувших их из своего сообщества, - когда их видения потребовали от них присоединения к Внутренней Сфере при формировании новой Звёздной Лиги, сражавшейся против Кланов. Миллионы Нова Котов, членов различных каст, погибли в пространстве Кланов, принеся себя в жертву, пока Нова Коты обосновывались в Синдикате Драконов. Но не все так мирно, как кажется. Клан по-прежнему жаждет уничтожения Котов, а большинство жителей Синдиката не желают воспринимать их. Лишь время покажет, выживут ли Нова Коты, вставшие на путь, потребованный от них их видениями.

Игровой материал

Чтобы отразить глубину, с которой Координатор Теодор Курита пытается сделать Клан Нова Кота составной частью Синдиката Дракона, при использовании правила *Принадлежность* (см. с.8, *Lostech*) персонажи Нова Котов могут получать предметы Синдиката Драконов как если бы это были предметы Кланов.

Бонусы Навыков: Стрельба/Лазер/Человек +3, Академичность/Традиции Нова Котов +3

Бонусы Черт: Клеймо: Отречённые (2), Враг/Кланы (2), Враг/Синдикат Драконов, 6-е Чувство

Ограничения Пути: Персонажи Клана Нова Кота следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, *MW3*).

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

Снежные Вороны – Клан-оппортунист, всегда стремящийся превратить невзгоды в преимущества. Серьёзно пострадав входе освобождения Пентагона и затем от рук Неназываемого Клана, Снежные Вороны приобрели чувство самосохранения, часто называемое как неклановское. Они – мастера компромиссов и подтасовок, стремясь сделать себя неоценимыми для посторонних. Политика – средоточие жизни Снежных Воронов, Дома Родовых Имён (называемые внутри Клана «семьями») играют основную роль в процессе принятия решений, постоянно «торгуя» предпочтениями и неприятием. Несмотря на это, в делах с посторонними даже враждующие семьи выступают единым фронтом: Клан гораздо важнее, чем любая семья или какой-либо отдельный человек.

Хотя сухопутные войска у них достаточно посредственные, Вороны занимают ведущее положение в Кланах в аэрокосмической и военно-космической областях, развёртывая крупнейший флот WarShip'ов и выпуская лучших военно-космических техников и командиров. Более того, Вороны сохранили несколько «военно-космических» Родовых Линий, в которых умственных способности, приспособляемость и чувство локтя поставлено выше физических черт, предпочитаемых в большинстве Кланов. Хотя часто порицаемые за разбрасывание ресурсами (т.к. военно-космические сражения редки в Кланах), эти Родовые Линии стали более значимы в последнее десятилетие, когда войска Кланов расширили контакты с посторонними. Всегда выискивая торговых партнёров, согласных «заплатить» за их службу, Вороны оказались в выгодном положении по сравнению с другими Кланами после сражения с WarShip'ами Внутренней Сферы в системе Охотницы. Т.к. Вороны очень сведущи и опытни в искусстве ведения военно-космических войн, они были способны (и желали этого) указать на то, что сражения на Охотнице были проиграны из-за слабого лидерства и недооценки военно-космических сил. Хотя другим Кланам и неприятно слышать такую их оценку, они вынуждены были признать превосходство Воронов в таких вещах, и продолжили прислушиваться к их советам и анализу.

Игровой материал

Если персонаж выбирает Военно-космическую Родовую Линию, он может купить Черты Титул (Родовая Линия) только Ланкенау и Суханов (см. с.44). пороговые значения Атрибутов для персонажей Военно-космической Родовой Линии – которая заменяет Фенотип Пилот Истребителя (с.

32, *MW3*) – следующие: INT +1, DEX +2, RFL +1, STR –1, BOD –1. Члены Военно-космических Родовых Линий, после Жизненного Пути Сибко Вернорождённых (2), до следования к Обязательному Туру: Клан (4) или Обязательному Туру: Военно-космический Офицер Воронов (4), может проследовать Жизненным Путём Военно-космическая Академия (3).

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Снежного Ворона +1, Переговоры +1, Выживаемость +1, Операции при 0-гравитации +1

Бонусы Черт: Настрой Воронов – «мы против всех», – пропитавший всё их сообщество, выражается Чертой Причуды/Дух Ворона. Независимо от различий, персонажи Снежных Воронов против посторонних всегда будут стоять вместе, отбросив свои отличия, пока внешняя угроза не будет устранена. Многие Вороны также оказываются глубоко увязшими в политике «семей», данную характеристику игрок может выразить Чертой На Всю Жизнь. Игроки за Снежных Воронов, покупающие эту Черту, должны также купить и Черту Обширные Связи (2).

Ограничения Пути: Персонажи Клана Снежного Ворона следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, *MW3*).

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

Где другие Кланы фокусируют энергию своих воинов и низших каст на догме или убеждениях Керенских, обе группы часто подвержены переменчивости воли своих политических лидеров. А Клан Звёздного Ужа сконцентрировал свои усилия на практицизме. Никакой из родов войск у них не доминирует, полностью функционируя как единая команда, перед которой стоит общая цель; то же самое относится и к сфере научной. Что же касается политической арены, лидеры Клана Звёздного Ужа предпочитают оставаться в стороне от сиюминутного маневрирования, нападая на врагов, только если обстоятельства складываются в лучшую сторону.

Даже до Поглощения Клана Баррока Ужи считались наиболее сильным из «домашних» Кланов – тех, которые не принимали участия во Вторжении во Внутреннюю Сферу. С добавлением владений Барроков очень немногие смогут устоять в столкновении с этим Кланом. Хотя они и поддерживают течение Крестоносцев, Ужи оставили дело по ослаблению Внутренней Сферы своим собратьям-Кланам, а сами расширяют свои и без того внушительные владения в Созвездии Керенского.

Игровой материал

Бонусы Навыков: Лидерство +2, Восприятие +2

Бонусы Черт: Персонажи могут бесплатно взять Черту Чувство Боя, но тогда должны взять и Черту Причуды/Следование Зеллбригену.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Звёздного Ужа следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, *MW3*).

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

С первых дней этого Клана общество Стальных Гадюк контролировалось очень жёстко, с сильными (наказание – смерть) ограничениями на контакты с посторонними. Хотя Клан в целом исповедует философию Хранителей, отдельные их воины являются наиболее бескомпромиссными в Кланах, непоколебимо уверенные в своём превосходстве и обоснованности своей философии.



Они верят в то, что они – и только они одни – являются стражами истинного видения Керенского, которое они передадут тем, кто подпал под их влияние. Хотя внутри Кланов это, в общем-то, работает хорошо, такая их политика во Внутренней Сфере не удалась, здесь граждане оказали сопротивление их попыткам наставить их на Путь Кланов. Изгнание Гадюк Нефритовыми Соколами из Внутренней Сферы ещё больше погрело эгоизм их воинов, хотя это препятствие послужило и движущей силой проявления мужества для воинов этого Клана.

Гадюки прочно уверены в том, что количество переходит в качество и имеют – кроме Клана Духа Крови – наиболее жестокую подготовительную программу из всех Кланов, с очень высоким процентом провалившихся. В отличие от других Кланов, где к выбывшим тут же приклеивают ярлык неполноценности, Гадюки высоко оценивают таких людей и часто назначают их на ответственные гражданские посты, формируя тем самым прочную связь между воинами и другими кастами. Однако подобным явлением такой политики является сильное предубеждение к вольнорождённым, хотя в последние годы эта политика была смягчена и в

Тумен Клана стали поступать вольнорождённые воины.

Игровой материал

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Стальной Гадюки +1, Переговоры +1, Выживаемость +2

Бонусы Черт: Причуды/Ненависть к Клану Снежного Ворона

Ограничения Пути: Персонажи Клана Стальной Гадюки, кроме нижеприведённых исключений, следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, MW3).

Выбывание из подготовки: Персонажи Стальных Гадюк (любого фенотипа), выбывшие из подготовки, могут решить остаться в касте воинов, если примут переназначение в подразделение традиционной пехоты. Такие персонажи оставляют Навыки, которые они имели, и получают те, которые характерны для Сферы Пехота. Они могут также взять как следующий Путь Обязательный Тур: Вернорождённый Пехотинец. Персонажи, выбывшие из подготовки в Действии 1, не могут «переквалифицироваться» на пехотинцев. Воины-Гадюки, выбывшие из подготовки в Действии 1 или в Действии 2, не получают Черту Клеймо/Провалившийся Воин.

КЛАН ВОЛКА

Подумать. Подготовиться. Атаковать. Волк – не спешащий воин, как многие о нём думают. Волк выслеживает свою добычу, поджидая момент её слабости, когда он может одержать победу, вцепившись в горло жертве и сбив её с ног. Подражая своему тёзке, Клан Волка преуспевает там, где большинство других терпит поражение. Лидеры Клана – смесь природной осторожности и внимание к деталям при планировании, что прекрасно характеризует их способность командовать, а те яростные нападения для достижения цели, которые следуют за их подготовкой, редко не удаются, это-то и стало поводом для упоминания в *Предании* большинства их впечатляющих побед.

Едва не погибнув после Войны Отказа и расколовшись на Хранителей и Крестоносцев, Волки яростно боролись за возвращение своей лидерской позиции среди Кланов. Хотя и не достигнув своего политического влияния, как это было при ильХане Ульрике Керенском, в Великом Совете они серьёзные игроки. Испытания Урожая доказали это. В них Хан Владимир Вард воспользовался преимуществом разраставшегося «молодёжного» течения, начатого некоторыми из убеждённых Кланов-Крестоносцев, позволив ему высмотреть и вызвать на бой из других Кланов превосходных (и ещё полностью не раскрывшихся) воинов. Его командный пункт наводнили предупредительные бэтчеллы, став причиной множества быстрых Испытаний Владения. Блок власти, направленный против Волков, подорвали не только эти Испытания Урожая, это позволило наполнить ряды Волков множеством превосходных воинов, взятых связанными, которым быстро вернули их статус воинов.

Сила – в стае.

Игровой материал

Минимумы Атрибутов: INT 4 (только воины); WIL 3 (невоинские касты)

Пороговые значения Атрибутов: INT +1 (только воины); WIL +1 (невоинские касты)

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Волка +2; воины получают +1 к 2-м любым Навыкам из следующих: Бюрократизм, Лидерство, Восприятие, Переговоры, Стратегия; невоинские касты получают +2 к одному из следующих Навыков: Бюрократизм, Интересы, Протокол/Клан.

Бонусы Черт: С минимум INT 7 любой персонаж Волков может взять Черту Естественная Способность по цене на 1 очко меньше, чем обычно. Воины должны взять Черту Естественная Способность для боевого Навыка или один из бонусов Навыков, приведённых выше.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Волка следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, *МВЗ*).

КЛАН ВОЛКА (В ИЗГНАНИИ)

Когда Ульрик Керенский послал Волков-Хранителей в Изгнание, он посчитал это последней попыткой спасти свой Клан от Поглощения или Уничтожения. Чего он не смог предвидеть, так это того, что Влад Вард воскресит Волков для сообщества Кланов в качестве нового и жизнеспособного Клана-Крестоносца. Из-за этого Раскол у Волков привёл к появлению двух различных Кланов, каждый из которых восходит к одному и тому же наследию и истории.

Их существование для Кланов почти прекратилось, но Волки (в Изгнании) продолжают

придерживаться Пути Кланов, завоевав себе место внутри Внутренней Сферы. Совместно с Гончими Келла, известным подразделением наёмников, они владеют их домашним миром – Арк-Ройялем, Волки тут присягнули защищать граждан Внутренней Сферы, большинство из которых почти не хотят с ними сотрудничать. Тем не менее, Клан Волка (в Изгнании) старается отвечать повышенным требованиям, как завещал им их мученик-прародитель. Они держатся вместе из чувства единства общности и цели, что трудно найти среди других сообществ, будь то Клан или Внутренняя Сфера.

Игровой материал

Фракция Хранителей массами была изгнана из Клана Волка, отломив большие куски в каждой касте. Раз так, Волки (в Изгнании) не страдают от обычных штрафов, связанных с уходом из Кланов. Однако, персонаж, покинувший Клан Волка (в Изгнании), будет подвержен обычным штрафам из-за ухода из Кланов (см. с.32, *МВЗ*).

Минимумы Атрибутов: Воины получают дополнительный минимум INT 4. Всем кастам требуется минимум WIL 3.

Пороговые значения Атрибутов: INT +1 (только воины); WIL +1, CHA -1 (все касты)

Вторичные Языки: Немецкий

Бонусы Навыков: Протокол/Клан Волка +1, Протокол/Внутренняя Сфера +1, Язык/Вторичный +1. Все воины Клана Волка получают +1 к одному из следующих Навыков: Лидерство, Восприятие, Переговоры, Интересы; невоинские касты получают +1 к одному из следующих Навыков: Бюрократизм, Интересы.

Бонусы Черт: Клеймо/Отречённые (2), Враг/Кланы (2), Враг/Альянсы/Лиры. С минимум INT 7 любой персонаж Волков может взять Черту Естественная Способность по цене на 1 очко меньше, чем обычно. Воины должны взять Черту Естественная Способность для боевого Навыка или один из бонусов Навыков, приведённых выше.

Ограничения Пути: Персонажи Клана Волка (в Изгнании) следуют обычным ограничениям Пути для Кланов (см. с.32, *МВЗ*).

ТЁМНАЯ (БАНДИТСКАЯ) КАСТА

Тёмная каста существует в обществе Кланов ещё со времён идей, данных Александром и Николасом Керенскими, это *ошибавшееся* собрание мятежников и преступников. Цель всех истинных кланеров – реабилитировать эти немногие потерянные души, дать им увидеть свет и вернуть в лоно Керенских.

Конечно, реальность отличаются от идеала.

Настоящая сила тёмной касты неизвестна, даже для сильнейших и наиболее осведомлённых лидеров внутри этой непризнанной касты. Их поселения разбросаны по всей сфере влияния Кланов и вне его, выживает лишь безымянный и активно пользующийся сетью обширных связей, охватывающей всё Созвездие Керенского. В конце концов большинство воинов-кланеров испытывают удовольствие, вытирая ноги о поселения тёмной касты, которые они пытаются захватить и вернуть их обитателей на путь *реабилитации*.

Поэтому члены этой касты живут на окраинах общества Кланов, многие их поселения могли бы процветать и дали бы некоторое подобие нормальной жизни, если бы не жили в условиях постоянной опасности.

Игровой материал

Персонаж тёмной касты подпадает под действие всех правил Выхода из Клана (см. с.32, MW3), а также правил, описанных ниже. Персонаж, добровольно покидающий Клан или вынужденный сделать это из-за События Жизненного пути, может выбрать сменить Принадлежность на Принадлежность к Тёмной (бандитской) касте. Если персонаж решается на это, применяются, независимо от касты, нижеследующие дополнительные Навыки; они добавляются к тем, которые он уже получил на основе своей первичной Принадлежности. Нижеприведённые Черты не применяются. Однако, по усмотрению гейм-мастера, к персонажу может быть применена одна из нижеприведённых Черт.

Вторичные Языки: Немецкий, Французский, Японский, Китайский

Пороговые значения Атрибутов: BOD -2, RFL +1, WIL +2

Бонусы Навыков: Действие +1, Восприятие +3, Выживаемость +3

Бонусы Черт: Бедность (2), Причуды/Добровольность, Клеймо/Тёмная Каста

Ограничения Пути: Персонажи тёмной касты ограничены следующими Путиами: Задворки (1), Синий Воротничок (1) или Ферма (1). Персонаж тёмной касты не может взять любой из Путей для Кланов (за исключением Жизненного пути Тёмная Каста) и следующие Пути: Подготовительная Школа (2), Военная Академия (3) или Университет (2). Персонажи тёмной касты могут взять Путь Вербовка На Военную Службу (2), и могут выбрать Сферу МехВоин с применением всех соответствующих предпосылок. Все персонажи тёмной касты автоматически применяют штраф -2 ко всем броскам таблицы Событий, кроме таблицы Событий Тёмной Касты, вдобавок к любым другим модификаторам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУТИ

Следующая секция содержит множество Жизненных путей, разработанных для развития и детальной обработки персонажей Кланов. Игроки и гейм-мастера могут использовать эти Пути вместе с теми, которые представлены на с.33-52 в MW3.

Следующие Пути имеют некоторые основные предпосылки. Вдобавок к минимально необходимым Атрибутам, у некоторых также приводятся Пути-предпосылки персонажа, которые он должен пройти перед входом на данный Путь.

СОБЫТИЯ

Подобно Путиам, представленным в MW3, каждый из нижеприведённых Путей имеет уникальный список Событий. Игроки и гейм-мастера должны следовать всем обычным правилам при определении Событий персонажа (см. с.24, MW3), за одним исключением: при случайном выборе События игроки вместо броска 2D6 должны бросать 2D10. После броска кубиков для События игрок может увеличить или уменьшить результаты броска кубиков на 1 или 2, или сделать переброску, потратив Лимит (см. Лимит и События, с.25, MW3).

СМЕНА ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Некоторые События в следующих Жизненных путях указывают на то, что персонаж Кланов берётся в качестве связанного в новый Клан, поэтому его Принадлежность меняется. Результатами этого События зависят в основном от касты персонажа.

Независимо от касты, из-за смены Принадлежности применяются дополнительные

Навыки; они добавляются к тем, которые уже есть и обусловлены первичной Принадлежностью персонажа. Черты новой Принадлежности не применяются. Однако, по усмотрению гейм-мастера, к персонажу может быть применена одна из Черт новой Принадлежности.

Для всех невоинских персонажей никаких дополнительных изменений не происходит. Они могут проходить Жизненные пути с обычными ограничениями.

Для персонажей-воинов, взятых как связанных, применяются следующие правила.

Во-первых, они получают Черту Клеймо/Связанный, теряют все Черты ТС и Ранг, а их следующий Жизненный путь должен быть Гражданская Работа (с.48, MW3); Путь Гражданская Работа занимает лишь 2 года, а не обычные 4 года. Если персонаж имел до пленения Черту Полномочие (Ранг 3) (или выше), он может выбрать вместо Пути Гражданская Работа Путь Обязательный Тур: Клан (с.50, MW3), но он не может добавлять какие-либо бонусы к Навыкам Военной Сферы. Как было написано выше, персонаж по-прежнему утрачивает Черту Ранг.

Если персонаж-связанный вновь проходит Путь Гражданская Работа (или Путь Обязательный Тур: Клан), без получения каких-либо отрицательных Черт, он теряет свою Черту Клеймо/Связанный, получает Черты Ранг (2) и ТС (2) и может проходить Жизненные пути с обычными ограничениями.

Если персонаж-связанный в ходе прохождения приобретает какие-либо отрицательные Черты, он должен пройти этот Жизненный путь снова. Если персонаж-связанный проходит вторично данный Путь без получения каких-либо отрицательных Черт и без траты пунктов Лимита, он может двигаться дальше как обычно. Если же нет, он должен пройти Жизненный путь вновь без приобретения каких-либо дополнительных отрицательных Черт и должен потратить 2 пункта Лимита и т.д.

Персонаж, приобретший отрицательные Черты или неспособный потратить необходимое число пунктов Лимита, может завершить процесс создания персонажа в качестве связанного. Как это будет разбираться в процессе игры, остаётся на усмотрение гейм-мастера.

ДЕЙСТВИЕ 2: ВЗРОСЛЕНИЕ

Если не сказано иначе, этот Путь следует правилам для Действия 2: Взросление в секции Создание Персонажа (с.36, MW3).

СИБКО УЛУЧШЕННЫХ ЭЛЕМЕНТАЛОВ

Только для Принадлежностей Клан Призрачного Медведя или Клан Адских Лошадей. Должна быть Черта Фенотип Элементал.

Каждый Клан использует Элементалов в качестве своей элитной пехоты, но никто не использует их так широко или умело, как Призрачные Медведи и Адские Лошади. С течением лет эти враждующие Клановы отточили подготовку своих Элементалов, что эти их солдаты стали в чем-то схожи по возможностям. Изнуряющий режим, которому они подвергают своих кадетов, выжимает из них всё и даже больше, и поэтому уровень калечных ран и выбытия выше, чем в других Кланов. Те же, кто уцелели в этом интенсивном процессе, становятся гордостью своих Кланов: они, без сомнения, самые упорные, значимые и наиболее эффективные пехотинцы в изведанном пространстве.

В Действии 2 игрок может выбрать обычное Сибко Вернорождённых (с.39, MW3) или же этот Путь для персонажа-Элементала из Призрачных Медведей или Адских Лошадей. Этот Путь не является предписанным для данных Кланов, а отражает особенную жёсткость и действенность сибко Элементалов.

Минимумы Атрибутов: BOD 6, DEX 4, RFL 4, WIL 4

Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, DEX +1, CHA –1

Черты: Хорошая Оснащённость (3), ТС (2), Причуды/Честь Клана, Продвижение (до Ранга 6)

Навыки: Карьера/Солдат +2, Первая Помощь +2, Интерес/Предание Клана +2, Военные Искусства/Воинственность +5, Навигация/Суша +3, Пистолеты +2, Плавание +2.

Сферы: Элементал Клана. Вместо обычных +3 очка за Навык, 3 Навыка получают по +3 ОН, 3 Навыка получают +4 ОН и 1 Навык получает +6 ОН (по выбору игрока).

Предыдущий Путь: Детсад Вернорождённых (1)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События Сибко Улучшенных Элементалов

- 2 Ваша краткая прогулка за пределами базы привела к контакту с тёмной кастой, а их обаятельный лидер уговорил вас принять участие в предстоящем набеge [Выберите что-нибудь одно: клюнули на проблеск вольности, выбывание из подготовки и Выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3), или, оставив их, открыто признаете свою встречу с ними, получив в итоге Плохую Репутацию, Враг/Элемент Бандитской Касты (2) и Клеймо/Запятнан Связью с Бандитской Кастой]
- 3 Прыжковые ранцы вашего костюма отказали в самый неподходящий момент... [Потеря Члена (2), Робость и выбывание из подготовки]
- 4 У вас нет ничего, что позволило бы вам остаться в сибко [Плохая Репутация и выбывание из подготовки]
- 5 Ваш инструктор проявляет «интерес» к вашему развитию [Выбывание из подготовки или возьмите всё следующее: EDG –1, Интроверт, Дурная Привычка (2) и Сопrotивляемость Боли]
- 6 Вы являетесь постоянным добровольцем для выполнения дополнительных задач, но рядом с вашей головой уж очень часто взрываются снаряды [+2 ко любым двум оружейным Навыкам, Боязнь Боя]
- 7 Непрерывность и жестокость подготовки сделали вас безжалостным и бесчувственным [CHA –1, Интроверт]
- 8 Во время упражнений на стрельбище взорвался топливный бак огнемёта вашего бронекостюма [Непривлекательность, Причуды/Боязнь Огня, Сопrotивляемость Боли]
- 9 Вас превратили в воина, но ваш конкурент утомил вас [Враг]
- 10 Ваш шлем задел залп лазера поддержки, в подтверждение этого – ваши шрамы [Непривлекательность]
- 11 Все дополнительные часы подготовки имеют свои преимущества [+1 к любым трём Навыкам Сферы Элементал Клана]
- 12 Вы как будто родились для условий низкой гравитации, это принесло вам дополнительную подготовку как морского пехотинца [Разрушительность +2, Операции при 0-гравитации +2, Переносимость Ускорения]
- 13 Ваш инструктор приучил вас к тому, что гибкость – залог победы [Ножи +2, выберите любые 2 различных Субнавыка Военных Искусств и добавьте к каждому из них по +2]

- 14 Вы настолько успешно прошли подготовку, что вас назвали «боевой машиной» [CHA –1, +2 к любым 4-м Навыкам Сферы Элементал Клана]
- 15 Вы завершили своё Испытание Положения с двумя убийствами! [Продвижение (3), ТС]
- 16 Никто из вашего сибко, даже ваш мстительный инструктор, не превзошёл вас в безоружном бою [Военные Искусства/Воинственность +5, Хорошая Репутация, Враг]
- 17 Вы завершили своё Испытание Положения с тремя убийствами! [Полномочие (Ранг 1), Хорошая Репутация, ТС]
- 18 Ваши умения привлекли внимание лидера Дома вашего Родового Имени [Контакт (3), Обширные Связи]
- 19 Вы завершили своё Испытание Положения с четырьмя убийствами! [Полномочие (Ранг 2), Хорошая Репутация (2), ТС (2)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата. Применяться может лишь один результат Испытания Положения; другой перебросьте]

ДЕЙСТВИЕ 3: ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для Действия 3: Высшее Образование в секции Создание Персонажа (с.40, MW3).

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ КЛАСТЕР НЕФРИТОВЫХ СОКОЛОВ

Принадлежность – Клан Нефритового Сокола; только воины

Лишь лучшие кадеты-выпускники Соколов попадают в подразделения 1-го эшелона. Большинство же сначала проводят некоторое время в подготовительных Кластерах Клана – Кластерах типа Гнездо, где они учатся работать вместе единой командой, прежде чем будут защищать честь Клана.

Время: 2 года

Навыки: +2 к любым двум Навыкам Сферы, Восприятие +1, Карьера/Солдат +2

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События Подготовительного Кластера Нефритовых Соколов

- 2 Ошибка учёных! Вы оказались непригодны к жизни в качестве воина и были переведены в подразделение соламы [Теряете все бонусы Навыков, приобретённых на этом Пути, Клеймо/Солама, Понижение (до Ранга 1)]
- 3 Несчастный случай в ходе обучения [Слава –2; выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка (2), Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2)]
- 4 Уроки были жестоки. Кластер понёс серьёзные потери от рук врагов Клана [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Враг (3), Плохое Зрение (4)]
- 5 Провали тестирование [Понижение, Клеймо/Провалившийся]
- 6 «Любовная интрижка» с местной(ым) вольнорождённой(ым) [Иждивенец, Понижение, Клеймо/Симпатизирующий Вольнорождённым]
- 7 Изорла! Взят как связанный другим Кланом! Этот Клан может выбран персонажем или же это остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 8 Растёшь! Ваш оптимизм молодости принёс вам вражду со стороны других в Кластере [Враг, Плохая Репутация, Плохая Успеваемость]

- 9 Зверский режим. Жизнь беспросветна, но вы многому научились [+1 к любым 2-м Навыкам Сферы, EDG -1, STR +1, выберите что-нибудь одно: Понижение, Интроверт, Непривлекательный]
- 10 Крещение огнём [+1 любому из Навыков Сферы, выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена]
- 11 Всё тихо [Теряешь половину (округляя вниз) все бонусы, приобретённые на этом Пути]
- 12 Изощёренное наказание [Плохая Репутация, Контакт]
- 13 Ваш техник – прекрасный специалист и имеет хорошие связи [Хорошая Оснащённость (2)]
- 14 Бой воодушевляет вас! [+2 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Хорошая Репутация, Отвага]
- 15 Опыт командования [Бюрократизм +1, Лидерство +1, Компьютер +1, Продвижение (3)]
- 16 Качаешь железо! Вы пользуетесь затишьем в обучении, дабы достичь превосходной физической формы [Выберите что-нибудь одно: Сопротивляемость Боли, Упрямство, STR +1, BOD +1]
- 17 Справился с заданием! [Продвижение, Лидерство +2, Слава +1]
- 18 Честь и слава. Вы превосходно справляетесь со своими задачами на поле боя [Хорошая Репутация (2), Тактика +1, +3 к любым 4-м Навыкам Военной Сферы, выберите что-нибудь одно: Полномочие, Продвижение (2), 6-е Чувство; если персонаж уже имеет Черту Полномочие, вместо неё возьмите Продвижение]
- 19 Ваше постоянное успешное выполнение задач привлекло внимание Хана [Продвижение (4), Слава+3, Полномочие, Обширные Связи (3), +3 ко всем Навыкам Военной Сферы]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКАЯ АКАДЕМИЯ

В годы после вторжения Кланов военно-космическая мощь приобрела новую важность, в результате разбросав по всей Внутренней Сфере массу подготовительных учреждений. Учебные планы большинства академий пошли дальше выпуска лишь пилотов истребителей, и в экипаж DropShip'a изредка включают пилотов – пилоты редких, но мощных WarShip'ов имеются во всех Домах.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 4, WIL 3, RFL 3

Пороговые значения Атрибутов: DEX +1, INT +1, WIL +1

Черты: Академичность/Военная История +1, Компьютер +2, Протокол/Принадлежность +2, Сенсорные Операции +2

Сферы: Начальная Подготовка/Военно-космическая

Предыдущий Путь: Наёмное Отродье (2), Военная Школа (2), Подготовительная Школа (2), Семья Космонавта (2, с.60, AT2)

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

События Военно-космической Академии

- 2 Ваше подготовительное подразделение выбрано в качестве «наглядного урока» врагами [Боязнь Боя, Стекланная Челюсть]
- 3 Несчастный случай при обучении [Выберите чего-нибудь два: Плохой Слух, Плохое Зрение, Потеря Члена (2), -1 BOD, -1 RFL]
- 4 Космическое путешествие – не для вас [Синдром Дизориентации в Пространстве (TDS), Операции при 0-гравитации -2, дальнейшая военная карьера – если возможна – должна быть ориентирована не на космос]

- 5 Хотя вы и отвечаете требованиям, военная жизнь не для вас [-2 ко всем Навыкам Начальная Подготовка/Военно-космическая, и в дальнейшем вы не можете выбирать военные Пути]
- 6 Вы волевой и нетерпеливый человек, но плохо всё помните [Плохая Успеваемость]
- 7 Ваша вспыльчивость часто приводит к проблемам [Понижение, Плохая Репутация, +2 к любым 2-м Навыкам]
- 8 Вы всё делаете прекрасно, но знатный друг завидует вашему успеху [+2 к любому Навыку, Враг (2)]
- 9 Масса переломов в результате несчастного случая при подготовке [Выживаемость +2, Следопыт +2, Первая Помощь +1, Причуды/Агорафобия]
- 10 В подразделении вы заработали репутацию обманщика [Общительность, Быстрый Разговор +1, Плохая Репутация (2)]
- 11 Вы выбраны в атлетическую команду академии [Акробатика +1, Хорошая Репутация]
- 12 В подразделении вы заслужили репутацию «устранителя проблем» [Попрошайничество +2, Переговоры +2]
- 13 В своём подразделении вы являетесь кадетом-лидером [Лидерство +1, Тактика/Любая +1]
- 14 Параллельно вы тренируетесь как морской пехотинец [Военные Искусства/Воинственность +2, Пистолеты +1, Операции при 0-гравитации +2]
- 15 У вас серьёзные продвижения в учёбе, но очень мало друзей [Интроверт, Хорошая Успеваемость]
- 16 Вы привлекли внимание начальства [Продвижение]
- 17 Ваша богатая событиями подготовка показала, что вы – «подходящий материал» [Чувство Боя, выберите что-нибудь одно: Карьера/Пилот или Командир Корабля +2]
- 18 У вас множество высокопоставленных друзей [Контакт (2), Обширные Связи (2)]
- 19 Вы блестяще завершили обучение [Продвижение (2), затем можете выбрать Подготовку Военно-космического Офицера, потом вернитесь и продолжите Жизненный путь с этого же места]
- 20 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

Предписанный Подпуть: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)

Время: 2 года

Черты: Продвижение

Навыки: Лидерство +1, Операции при 0-гравитации +1, добавьте +1 к любым 3-м Навыкам Начальной Подготовки и +1 к любому другому Навыку.

Сферы: Выберите что-нибудь одно из следующих Сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аэрокосмический Пилот-специалист (минимум DEX 4, RFL 4; игроки могут выбрать 8 Навыков из списка, применив +5 очков к одному, +4 очка к другому, по +3 очка к двум и по +2 очка к оставшимся четырём)
Аэрокосмический Пилот
Воздушный Пилот (минимум DEX 4, RFL 3)
Командир Корабля

События: Не делайте бросок Событий для Улучшенной Индивидуальной Подготовки.

Следующий Путь: Обязательный Тур (4), Военно-космическая Подготовка (3, часть этого прохождения)

Подпуть: Военно-космическая Подготовка

Только для прошедших AIT

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: INT 4, DEX 4

Навыки: Стратегия +1, Тактика/Космос +1, Лидерство +1

Сферы: Выберите что-нибудь одно из следующих Сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Пилот-специалист DropShip'a [минимум RGL 4; игроки могут выбрать 8 Навыков из списка, применив +5 очков к одному, +4 очка ко второму, по +3 очка к двум и по +2 очка к оставшимся четырём]

Пилот DropShip'a
Пилот JumpShip'a (Сфера Пилот DropShip'a, минимум INT 5, не может иметь Черту TDS)

События: Не делайте броски Событий для Военно-космической Подготовки

Следующий Путь: Обязательный Тур (4)

Подпуть: Военно-космический Офицер

Доступен только по броску Событий

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 5, WIL 4

Черты: Полномочие

Сферы: Подготовка Военно-космического Офицера

События: Не делайте броски Событий для Подготовки Военно-космического Офицера

Следующий Путь: Завершите текущий Путь; если персонаж имеет Принадлежность Альянс Лиры, добавьте к выбору Путей в пункте *Следующий Путь* Обязательный Тур: «Социал-Генерал».

ДЕЙСТВИЕ 4: НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

Если не сказано иначе, эти Пути следуют правилам для Действия 4: *Настоящая Жизнь* в секции *Создание Персонажа* (с.47, MW3).

ПОДГОТОВКА ПИЛОТА ПРОТОМЕХА ДУХОВ КРОВИ

Принадлежность – Клан Духа Крови; только воины. Персонаж должен иметь Фенотип Пилот Истребителя; не должен иметь Черты Боязнь Боя, Нетрудоспособный, Стеклянная Челюсть, Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение или Плохая Успеваемость; воины с Принадлежностью к другим Кланам – только на усмотрение гейм-мастера.

Впервые развёрнутый Дымчатыми Ягуарами в боях против вторгнувшихся войск Внутренней Сферы, ПротоМех по размеру вполтину размера Меха, объединяя в этой новой, уникальной боевой единице возможности Меха и бронекостюма. Хотя Дымчатые Ягуары и пытались создать новый фенотип для пилотирования нового «создания», это закончилось неудачей. Вскоре выяснили, что эту брешь могут восполнить аэрокосмические пилоты: они небольшого роста и тонкие в кости, что позволяет им уместиться в тесной кабине ПротоМеха; вдобавок их мозг и системы кровообращения приспособлены к давлению при повышенном ускорении, что как раз и предоставляет им повышенную сопротивляемость отрицательным последствиям прямого нейронного интерфейса, движущего ПротоМехами. Однако прочно взаимодействующие Точки ПротоМехов столкнулись с комплексом «божественности», возникшего из-за почти полного единения человека и машины, и большинство Кланов посчитали необходимым предложить каждому из воинов диету с наркотическими лекарствами. Другие же, ненаркотические, методы на данный момент изучаются, и направлены они на борьбу с комплексом «божественности».

Из-за исключительной полезности, проявленной ими в борьбе против Внутренней Сферы, почти все Клановы заполучили трофейные ПротоМехи, а некоторые даже стали выпускать их в ограниченном количестве, хотя во многих Кланах питают презрение к этим новым «миниМехам». На данный момент лишь Клан Духа Крови осуществляет полномасштабную подготовительную программу. Однако в своей поспешности использовать новую и относительно неизвестную оружейную систему, подстерегающие их опасности очень велики.

Время: 2 года

Черты: Нейроимплантант EI, Хорошая Успеваемость, Упрямство, ТС (3), Дурная Привычка, На Всю Жизнь, Клеймо/Пилот ПротоМеха.

Навыки: Интерес/Нейроимплантанты +4, Карьера/Солдат +3, Военные Искусства/Воинственность +2, по +3 к любым 2-м Навыкам в Военной Сфере

Сферы: Пилот ПротоМеха

Предыдущий Путь: Сибко Вольнорождённых (2), Сибко Вернорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События Подготовки Пилота ПротоМеха Духов Крови

- 2 Вживление нейроимплантанта EI было проделано ужасно неверно и вы покинули Клан [Амнезия, Выход из Клана с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Пытаясь ускорить их собственную программу по ПротоМехам, вы были взяты как связанный другим Кланом [Этот «другой Клан» может быть выбран персонажем или же по усмотрению гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 4 В ходе подготовки произошёл ужасный несчастный случай [Слава-2; Стеклянная Челюсть и выбывание из подготовки]
- 5 Комплекс «божественности» стал уж очень довлеть над вами, лекарства почти не помогают [Дурная Привычка и выбывание из подготовки]
- 6 Вы оказались вовлечённым в Испытание Владения, обернувшимся против вас [Выберите чего-нибудь два: Плохой Слух (3), Плохое Зрение, Потеря Члена]
- 7 Вы увеличили дозу, помогающую вам бороться с комплексом «божественности» [Дурная Привычка, Плохая Репутация]
- 8 Вам не удалась попытка получить Родовое Имя [Клеймо/Проваливший Испытание Родового Права, Робость]
- 9 Ты столкнулся с воином из своего собственного Клана, не видящего пользы в этих новых «миниМехах» [Враг (2)]
- 10 Вы не блистаете, но всегда доводите начатое до конца [+1 к 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 11 Набег бандитской касты был отражён, но не совсем бескровно [Хорошая Репутация (2), +1 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, выберите что-нибудь одно: Робость, Интроверт, Непривлекательность]
- 12 Хотя ничего и не случилось, подготовка всегда полезна [+2 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 13 Хорошее выполнение работы принесло вам повышение в звании до Звёздного Командира [Полномочие (Ранг 1), +2 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]

- 14 Вы настолько очарованы технической стороной ПротоМехов и своей связью с ним, что вы проводите больше времени с техниками, чем на учениях [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Академичность/Нейроимплантанты +3, Техника/Сплавы/ПротоМехи +1/+3, Техника/Поддержка/ПротоМехи +1/+3]
- 15 Во время гарнизонного дежурства на одном из 5-и миров Пентагона вы вступили в контакт с воином из другого Клана [Контакт (2), Протокол/Клан (любая Принадлежность), Переговоры +2]
- 16 Вы быстро продемонстрировали, что можете сверхъестественно быстро перемещать свой ПротоМех на поле боя [6-е Чувство]
- 17 То, что вы превосходно справляетесь с поставленными задачами, привлекло к вам внимание лидера Дома вашего Родового Имени [Контакт (3), Слава +1, Хорошая Репутация (3), по +3 к 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 18 Вы в одиночку одолели лучшего противника в Мехе, доказав тем самым ценность программы ПротоМехов вашего Клана [Хорошая Репутация (2), Слава +2, Полномочие (Ранг 6), добавьте по +4 к 4-м Навыкам Военной Сферы, Чувство Боя]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите 2 события или трижды бросьте кубики и примените полученные результаты]

ПОДГОТОВКА В МОНАСТЫРЕ

Принадлежность – Клан Облачной Кобры; только воины. Персонаж должен иметь минимум 1 очко Контакта. Воины из Принадлежностей к другим Кланам могут сюда попасть, но должны иметь соответственно 2 очка Контакта. Все персонажи должны иметь WIL 5 или выше.

Пока воины большинства других Кланов верят лишь в свою собственную силу, воины Клана Облачной Кобры инстинктивно понимают, что для окружающей жизни нужно нечто большее. Хотя никто не обязан учиться внутри братств воинов-священников, большинство воинов-Кобр обращаются в эти Монастыри не только для того, чтобы отточить свое боевое мастерство, но и окунуться в учения и священные писания выбранной ими религии. Когда же они заканчивают эту интенсивную подготовку, эти воины становятся олицетворением призвания, направленного не только на защиту своего Клана, но и несение Пути тем, кто не ведает о нём.

Подавляющее большинство послушников Монастырей и на самом деле принадлежит Клану Облачной Кобры, или, как минимум, некогда принадлежали ему, но с распространением Слова о Пути количество ежедневных обращений воинов из других Кланов с просьбами принять их в Монастыри также возросло. Лишь воины могут стать полноправными послушниками Монастырей, хотя большинство членов каждого из них принадлежат к низшим кастам. Как итог, члены низших каст также могут последовать этим Путём со всеми требованиями, приведёнными выше, но не могут получить Черту Контакт, а получающую Черту Обширные Связи – наименьшего уровня.

Время: 2 года

Навыки: Академичность/Теология (любая, основанная на выбранной религии) +6, Академичность/Телогия +3, Интерес/Предание Клана +3, Подготовленность +3, добавьте по +3 к любым 3-м Навыкам Сферы

Черты: Контакт (3), Обширные Связи (3, внутри Монастыря), На Всю Жизнь

Предыдущий Путь: Сибко Улучшенных Элементалов (2), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), любой Путь Действия (4) (только для воинов), дозволяемый Принадлежностью персонажа

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Служить и Защищать (4, только для вольнорождённых воинов), любой Путь Действия (4) (только для воинов), дозволяемый Принадлежностью персонажа

События Подготовки в Монастыре

- 2 Вы не подходите не только вашему Монастырю, но и всему вашему Клану [Плохая Репутация (3), выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Путь подходит для вас, но для вышестоящего начальства это означает лишь одно – конец [Плохая Репутация (3), Враг (3), не можете снова взять этот Путь]
- 4 Монастырь – не для вас, но нет никакого урона чести в принятии правды [Путь длится лишь 1 год, теряете половину (округляя вниз) всех бонусов Навыков и всех Черт этого Пути, и не можете снова взять этот Путь]
- 5 ЭкХан уверен, что вам требуется дополнительное время для закрепления ваших убеждений [Академичность/Теология (любая) +4, Плохая Репутация и добавьте 1D6/2 лет (округляя вниз) ко времени, которое занимает этот Путь]
- 6 Вам нужно преодолеть ваши предубеждения, если вы хотите стать послушником, а ваши тренеры «помогут» вам в этих усилиях [Академичность/История Кланов +4, Слава –1, Интроверт, Плохая Успеваемость и BOD -2]
- 7 Пока вы просто несли им Слово о Пути, они отталкивали и нападали на вас, и, хотя они не пережили наказания, вас украшают шрамы [Нетрудоспособный, Непривлекательный и WIL -2]
- 8 Даже Монастыри не подавляют вашего вольного духа [-2 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Азартность +3, Мудрость Улиц/Любая +3, Дурная Привычка (2), Плохая Репутация]
- 9 Призы Пути загадочен – вы взяты как связанный враждующим Кланом, который ещё нуждается в благословении Пути [Этот Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 10 Однажды Хан Катиб сказал: «Мои ближайшие спутники - испытания и невзгоды» [Выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка (2), Нетрудоспособный, Иждивенец или Куриная Слепота]
- 11 Вы работаете над несением Пути низшим кастам [Подготовленность +2, Контакт]
- 12 ЭкХан призвал вас и ваших сотоварищей начать полное самопознание [Выберите чего-нибудь два из того, чем не владеете: Академичность/Любая +2, Искусства/Любые +2, Ухаживание За Животными +2, Интерес/Любой +2, Верховая Езда +2]
- 13 Служба Монастырю привела вас к исследованию пространства Кланов – и к конфликту с мятущимися душами [+2 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 14 Путь Кланов – Война [Стратегия +3, Тактика/Любая +3, по +2 к любым 3-м другим Навыкам Военной Сферы]
- 15 Низшие касты стали смотреть на вас как на лидера и наставника [Контакт (2), Хорошая Репутация (3), Обширные Связи (в низших кастах)]
- 16 Монастырь – ваше настоящее призвание [Академичность/История Кланов +4, Лидерство +4, Интерес/Предание Клана +3, Подготовленность +2, Академичность/Любая (две) +2]

- 17 Визиты к Воздаянию помогли вам сфокусировать свою энергию [Академичность/История Кланов +4, Лидерство +4 и выберите чего-нибудь два: Чувство Боя, Хорошая Успеваемость, Сопrotивляемость Боли, Сопrotивляемость Яд или 6-е Чувство]
- 18 Преданность Пути потребовала от вас посвящать больше времени не только пониманию, но и обустройству своего места [Академичность/Теология (любая) +6, Слава+2, +6 к любому одному Навыку, по +4 к любым другим 4-м Навыкам Военной Сферы и добавьтe 1D6/2 лет (округляя вниз) ко времени, которое занимает этот Путь]
- 19 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите 2 события или трижды бросьте кубики и примените полученные результаты]

ТЁМНАЯ КАСТА

Этот Путь может взять любой персонаж Кланов, независимо от Принадлежности или профессии, но только после выхода из Кланов или выбывания из подготовки.

Жизнь в тёмной касте сложна, особенно потому, что подразделения Кланов постоянно стремятся уничтожить вас и ваших горемычных товарищей. Хуже всего то, что банды опозоренных Дымчатых Ягуаров выискивают пути вернуться в общество Кланов или восстановить свой павший Клан. Всё же жить с постоянными морями, в трудностях и с болезнями лучше, чем под их диктаторским руководством.

Время: 2 года

Навыки: +3 к любым 3-м Навыкам Сферы, +1 к любому другому одному Навыку

Черты: Клеймо/Тёмная Каста (если до сих пор не было)

Предыдущий Путь: Любой специфический Путь для Кланов.

Следующий Путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Служить и Защищать (4), Путешествие (4) или Тёмная Каста (4); однако для этих Путь персонаж уже должен обладать всеми предпосылками относительно Сферы и Атрибутов.

События Тёмной Касты

- 2 Они нашли ваше поселение и уничтожили всех, кто не смог убежать [Попрошайничество +4, Нетрудоспособный (3), Стекланная Челюсть, Причуды/Обет (уничтожить подразделение, сделавшее это)]
- 3 Изгнан из вашей коммуны и стал изгоем среди изгоев [Плохая Репутация (4), Враг (2), Слава – 3, Клеймо/Изгой (3)]
- 4 Они захватили вас и поместили в тюрьму, пытались переучить вас [Интерес/Предание Клана +6, Бюрократизм/Любой +6, Плохая Репутация (3), Враг (3), добавьтe 1D6 лет ко времени, который занимает этот Путь; этот Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 5 Несчастный случай изменил вас [Слава-2; выберите что-нибудь одно: -3 BOD, -3 DEX или -3 STR]
- 6 Сломалась система жизнеобеспечения и погубил дюжины, прежде чем вы справились с поломкой [Уборка Мусора +3, Нетрудоспособный (3), Стекланная Челюсть, Причуды/Вина]
- 7 Удар Кланов смёл близлежащее поселение, лишив вас средств к существованию, а вас лично – жизненно необходимых связей [Бедность, Хорошая Оснащённость –1, потеря одного Контакта]
- 8 Вы искушаемы видением нормального существования [Иждивенец (2)]

- 9 Эпидемия выкосила ваше поселение [Выберите что-нибудь одно: Аллергия (2) или Стекланная Челюсть]
- 10 Борьба внутри вашего поселения привела к противостоянию с его лидером [Враг]
- 11 Торгуешь умением [Подготовленность +1, выберите один какой-нибудь Навык и прибавьтe к нему +1]
- 12 Открытия приносят то, что необходимо для выживания [Богатство, Хорошая Оснащённость]
- 13 Катастрофа вынудила вас жить плодами земли [BOD –1, WIL +1, Выживаемость +5, Альпинизм +3, Попрошайничество +3]
- 14 Он посмел... Вы провели некоторое время с вашими «заблуждающимися» собратьями [Действие +5, Мудрость Улиц/Любая +5, Выживаемость в Образ, Контакт (2)]
- 15 Вы путешествовали среди неотмеченных на карте звёзд [Добавьтe +3 к любым 3-м Навыкам, Обширные Связи (3), Хорошая Оснащённость (2)]
- 16 Ваш набег на Тайник Брайена принёс вам достаточно средств к существованию (которых хватит на ближайший год), а также обширную библиотеку Звёздной Лиги [Богатство (3), Хорошая Оснащённость (2), Академичность/Любая +3, +3 к любым 3-м Навыкам]
- 17 Вы оказались в обществе Кланов в надежде научиться новой профессии [Вживаемость в Образ, выберите новую Гражданскую Сферу]
- 18 Так или иначе, вы проделали новый путь к жизни во Внутренней Сфере [Потеря Черты Клеймо/Тёмная Каста, смена Принадлежности на неклановскую; примените все бонусы Навыков, но проигнорируйте любые Черты, полученные от новой Принадлежности и продолжите продвижение Жизненными путями новой Принадлежности]
- 19 Вы отразили набег, который нашёл бы своё отражение в *Предании*, имеясь оно у вас [Хорошая Репутация (3), Враг (2) и выберите либо ТС (4), Изменение ТС (3) и Владелец ТС, либо Богатство (6) и Хорошая Оснащённость (4)]
- 20 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ВОИН-ТОРГОВЕЦ АЛМАЗНЫХ АКУЛ

Принадлежность – Клан Алмазной Акулы; только каста воинов или торговцев. Персонаж не может иметь Синдром Дизориентации в Пространстве (TDS).

В Клане Алмазной Акулы многие подуровни касты торговцев должны работать в прочной спайке с кастой воинов. Их связь касается выбора целей и их значимости, а ещё они контролируют материально-техническое обеспечение Клана и службу сбора разведанных. Единственно, чем они не занимаются (так или иначе, большинство из них), – они не сражаются.

Минимумы Атрибутов: WIL 4, CHA 4

Пороговые значения Атрибутов: WIL +1

Время: 3 года

Навыки: Переговоры +3, Восприятие +2, выберите чего-нибудь три: Администрирование +2, Оценка +1, Бюрократизм/Любой +2, Протокол/Любой +2, Стратегия +1, Язык/Любой +1

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2), Торговая Школа (3, только каста торговцев), Подготовка в Монастыре (4), Воин-торговец Алмазной Акулы (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Свободный Торговец (4, только каста торговцев), Гражданская Работа (4, только каста торговцев), Путешествие (4, только каста торговцев), Бездельник (4, только каста торговцев).

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Воин-торговец Алмазных Акул (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан, Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины), Свободный Торговец (4, только каста торговцев), Гражданская Работа (4, только каста торговцев), Путешествие (4, только каста торговцев), Бездельник (4, только каста торговцев)

События Воина-торговца Алмазных Акул

- 2 Никогда – никогда! – не говорите за Хана, при любых сделках! [Враг (3), выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, МВЗ)]
- 3 Обманут сфероидом! Вы когда-нибудь сделаете то же самое? [WIL –1, Слава –2, Робость, Бедность, теряете все бонусы Навыков, полученные на этом Пути]
- 4 Железная матка этого пилота была, по всей видимости, стерилизована! [BOD –1, Синдром Дизориентации в Пространстве, Дурная Привычка/Любая (2)]
- 5 Ошибка ваша, но за неё заплатит каста воинов [Враг (2), Враг (1), Плохая Репутация; воины-резервисты никогда не смогут вернуться на действительную службу]
- 6 У каждой дороги свои ловушки [Дурная Привычка/Азартность, Плохая Репутация, Азартность +2]
- 7 Эта сделка отняла у вас последнюю удачу, мастерство и ресурсы [EDG –2, Бедность, теряете половину (округляя вниз) всех бонусов Навыков, полученные на этом Пути]
- 8 «Сфальсифицируйте это, если не получите это» – вот *это* вас уже достало [Теряете все бонусы одного из Навыков, приобретённого на этом Пути]
- 9 Возможно, заключённая вами сделка *слишком* неудачна [Враг, Переговоры +2, Склонность (или – для воинов – Военные Искусства/Любые) +1]
- 10 Время на ожидания стоит вам сделок [Интерес/Любой +1, Операции при 0-гравитации +1, теряете половину (округляя вверх) всех бонусов Навыков, приобретённых на этом Пути]
- 11 Кое-что приносит прибыль [Оценка +1, Азартность +1]
- 12 Осадить воина, даже если вы правы, – всегда опасное занятие [WIL +2, Враг, Быстрый Разговор +1]
- 13 Действенное планирование важного набега повысило вашу значимость [Богатство, +1 к Стратегии или Тактика/Любая, +2 к Переговорам]
- 14 Ваши каналы очень информативны [Богатство, +1 ко всем Навыкам Торговой Сферы (если персонаж не имеет Торговой Сферы, получите её с добавлением +1 ко всем Навыкам вместо обычных +3)]
- 15 Торговец оценивается по окружающей его компании [Хорошая Репутация (2), Контакт, Контакт, Контакт (2)]
- 16 Иногда лучше быть удачливым, чем хорошим [EDG +2, 6-е Чувство, Слава +1]
- 17 В сделках с Внутренней Сферой соглашения иногда включать лучше согласно протоколу Кланов [Выживаемость в Образ, Контакт (2), Богатство (3), +3 к 2-м Навыкам Торговой Сферы (если персонаж не имеет Торговой Сферы, получите её с добавлением +2 ко всем Навыкам вместо обычных +3)]
- 18 Вы совершенствуетесь в искусстве сделок [WIL +1, Хорошая Успеваемость, Торговая Сфера]
- 19 Ваше призвание – защищать свои торговые интересы, иногда буквально, и всегда – успешно! [Выберите чего-нибудь три: Упрямство, 6-е Чувство, Слава +3, Богатство (4), Контакт (3), Обширные Связи (3)]
- 20 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ИЩУЩИЙ ГИГАНТСКИХ СКОРПИОНОВ

Принадлежность – Клан Гигантского Скорпиона; только воины.

Воодушевлённый словами и мечтой своего первого Хранителя Закона, Клан Гигантского Скорпиона сделал движение Ищущих краеугольным камнем своей культуры. Воины, получающие права Ищущих, везде ищут реликты и информацию, жизненно важную для понимания бывшей Звёздной Лиги. Возвращая эти предметы в огромный Храм Девяти Муз, они увеличивают славу не только свою личную, но и Клана в целом.

Небольшое число Ищущих иногда начинают заниматься лишь своими делами и не возвращаются в Клан. Этих людей сразу ставят в разряд бандитов и объявляют их *дезера*. Постоянно отслеживаемые своими бывшими собратьями, они становятся целью обширной системы, к которой они некогда принадлежали.

Время: 2 года

Черты: На Всю Жизнь, Обширные Связи (3) [среди Ищущих]

Навыки: Выживаемость +2, Восприятие +2, Первая Помощь +1, Операции при 0-гравитации +1, выберите чего-нибудь два из следующего: Навигация/Космос +1 или Навигация/Суша +1, Академичность/История Звёздной Лиги +1 или Академичность/Археология +1

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Ищущий Гигантских Скорпионов (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

Следующий Путь: Ищущий Гигантских Скорпионов (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины), Бездельник (4) (персонаж получает Враг (3) и Клеймо/Еретик)

События Ищущего Гигантских Скорпионов

- 2 Победённый бандитами и помещённый в тюрьму, вы вынуждены опираться теперь лишь на самого себя [Мудрость Улиц/Бандитская Каста +2, выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, МВЗ), выберите что-нибудь одно: Потеря Члена (3), Плохой Слух (3) или Плохое Зрение (4)]
- 3 Вы проиграли дуэль чести за тайник и вернулись домой зализывать раны [Первая Помощь +1, Слава –2; выберите чего-нибудь два: Потеря Члена (2), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2)]
- 4 Едва избежав верной гибели в засаде бандитов, вы, тем не менее, не смогли достичь поставленной цели [Мастер Побега +2, Плохая Репутация (2)]
- 5 Ваш поиск привёл вас во Внутреннюю Сферу, где пришлось принять трудное решение [Чтобы продолжить: Повторите Путь с добавлением +4 к броску События, затем выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, МВЗ); Вернуться назад: Плохая Репутация (2), Клеймо/Трус (2), Враг (2)]
- 6 Во время вашего поиска взяты как связанный другим Кланом! [Данный Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 7 Храмовник Ищущих сомневается относительно вашего видения и потребовал Испытания некросией, чтобы убедиться в его ценности [Сделайте бросок по таблице использования некросии (см.с.22), даже если вы уже использовали этот Путь, Протокол/Ищущий Скорпионов +2]
- 8 Ваше требование прав Ищущего отклонено, но вы получили некоторое понимание о своих предшественниках [Академичность/Предание Клана +2, Администрирование +2]

- 9 Политические стычки отняли у вас время, но зато преподали вам ценные уроки [Бюрократизм +2, Враг]
- 10 Вы уверены, что ваша карта правильная? Вы провели месяцы в дикой местности [Навигация/Суша –2, Сопrotивляемость Яду]
- 11 Танец шрамов с вашим противником принёс вам престиж, и вы ждёте окончательного слова относительно ваших прав Ищущего [Ножи +2, SOC +1, Враг]
- 12 Это должно быть где-то здесь! Вы затратили массу усилий обнаружить свою цель, но пока безуспешно [Выберите чего-нибудь два: Альпинизм +3, Разрушительность +2, Сенсорные Операции +2, Верховая Езда +2, Плавание +2]
- 13 Месяцы исследований помогли вам определить возможное место ваших поисков [Академичность/Археология +2, +2 к броску События, если этот Путь персонажем повторяется]
- 14 Опытный техник помог вам справиться с поломкой и привил вам одну-две хорошие мысли [Контакт, Иждивенец, Техника/Любая +3]
- 15 Вы столкнулись с бандитами за право обладания тайником с безделушками [Плохая Репутация, +3 к 4-м Навыкам Военной Сферы]
- 16 Уничтожение павшего Ищущего и возвращение опороченного кодекса этого бандита в Храм Девяти Муз принёс вам похвалу! [Контакт (2), Слава+1, ТС, SOC +1, Протокол/Ищущий Скорпионов +2]
- 17 Ты нашёл малозначачий реликт Звёздной Лиги [Контакт (2), Хорошая Репутация, Слава+2, Полномочие (Ранг 1), SOC +1. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Черту Продвижение]
- 18 После упорного боя с защитниками место, куда вы рвались, оказалось очень необычным [Чувство Боя, Слава (3), +4 к 5-и Навыкам Военной Сферы]
- 19 Вы нашли тайник с артефактами Звёздной Лиги! [Контакт (3), Хорошая Репутация (3), Слава +4, Обширные Связи (3), ТС (3), Изменение ТС (3)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

СЛУЖБА В КАСТЕ УЧЁНЫХ

Принадлежность – любая клановская; любая каста учёных или техников.

Может быть, каста воинов и правит, но направление продвижения Клана определяют учёные. Членов каст учёных и техников можно найти буквально в любой точке пространства Кланов, а также и вне его, на военных и гражданских станциях, они часами корпят над тем, как бы сохранить свой Клан. Из-за этого вам было предоставлено больше свободы, чем любым другим кланерам, а во многих случаях – даже больше, чем большинству воинов. С другой стороны, лишь превосходное выполнение работы позволит вам сохранить свой статус.

Время: 2 года

Навыки: +3 к любым 3-м Навыкам Сферы, +2 к любым другим 4-м Навыкам и выберите чего-нибудь два из следующего: Академичность/Любая +1, Администрирование +1, Бюрократизм/Любой +1, Средства Связи/Любые +1, Компьютеры +1, Криптография +1, Быстрый Разговор +1, Переговоры +1, Протокол/Любой или Подготовленность +1.

Предыдущий Путь: Технический Колледж (3, только каста техников), Университет (3, только каста учёных), Гражданская Работа (4), Служба в Касте Учёных (4)

Следующий Путь: Университет (3, только каста учёных), Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Служба в Касте Учёных (4)

События Службы в Касте Учёных

- 2 Ваше личное исследование привело к нарушениям дисциплины, оставив вам лишь два выбора [+4 к любым двум Навыкам Сферы и выберите либо заключение в тюрьму (добавьте 1D6+1 лет ко времени, требующимся для этого Пути), либо смена Принадлежности на Тёмную Касту (с.32)]
- 3 Итак, вы сумели укрыться, но когда-нибудь они найдут вас и накажут [Выживаемость в Образ, Слава –2, Причуды/На Бегу]
- 4 Несчастный случай оставил вас месяцы проваляться в госпитале [Академичность/Любая +3, и выберите чего-нибудь три: Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (3), Плохая Успеваемость и BOD –2]
- 5 Воспоминания о том, что вы видели в одном из миров, продолжают преследовать вас [Интроверт, Причуды/Параноик и WIL –2]
- 6 Вы потеряли супругу(а) и друзей в «благородном» Испытании Владения, оставившем вас наедине с ребёнком и своим гневом [Иждивенец, Причуды/Клятва Отомстить]
- 7 Вы столкнулись с воином, которая понятия не имела, кого она боднула своей головой [Бюрократизм/Любой +5, Плохая Репутация (3), Враг (2)]
- 8 Постоянные путешествия несколько расстроили вашу иммунную систему [Выживаемость +3, Аллергия, Нетрудоспособный]
- 9 Взятый как изорла, вы подрастеряли свои умения, т.к. вы медленно вливаетесь в свой новый Клан [Данный Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28, –1 ко всем Навыкам, полученным на этом Пути, Бюрократизм/Любой +4, Интерес/Предание +4]
- 10 Ваши дежурства давали вам больше свободы, чем обычно [–1 к 3-м Навыкам, полученным на этом Пути, Азартность +3, Обольстительность +3, Мудрость Улиц/Любая +3]
- 11 Во время той атаки вы были вынуждены заняться самозащитой [Выберите что-нибудь одно: Ножи, Склонность, Пистолеты или Винтовки по +4]
- 12 Ваш статус даёт вам право на более комфортабельную жизнь [Искусства/Любые два +3, Интерес/Любой +3, Враг]
- 13 Направленный в исследовательскую команду, вы видите больше, чем другие, но в награду за это – шрамы [+2 к любым 4-м Навыкам и выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка, Нетрудоспособный, Враг, Стекланная Челюсть, Потеря Члена или Причуды/Психоз]
- 14 Нападение вынудило вас и ваших коллег неделями быть на самообеспечении [BOD –1 и выберите чего-нибудь четыре: Альпинизм +4, Лидерство +3, МедТех +3, Навигация +3, Попрошайничество +4, Выживаемость +4 и Следопыт +4]
- 15 Ваши назначения позволяли вам быть в курсе всего [Выберите Сферу или Планетарный Инспектор, или Разведчик]
- 16 Ваше собрание текстов эпохи Звёздной Лиги уникальна [Академичность/Любые два +6, Причуды/Коллекционер, Причуды/Параноик, Богатство (2) и Хорошая Оснащённость (4): по усмотрению гейм-мастера обе эти Черты должны использоваться для приобретения редких текстов и предметов]

- 17 Немногие могут сравниться с вами [Хорошая Успеваемость, Враг (2), возьмите одну любую Гражданскую или не Военную Сферу с +3 ко всем Навыкам]
- 18 Избран Хранителем [Интерес/Предание +8, Хорошая Репутация (3), Обширные Связи (3), Богатство (3), Хорошая Оснащённость (3), На всю Жизнь]
- 19 Ваши работы принесли вам уважение как внутри, так и вне Клана [+6 к любым 3-м Навыкам, Хорошая Репутация (5), Богатство (4), Хорошая Оснащённость (4), Враг (3)]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР:

СВЯЗКА «КЛАНЫ/ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА»

Принадлежность – только Клан Волка (в Изгнании), Нова Кота, Призрачного Медведя или Алмазной Акулы; каста – любая

Т.к. Клан обосновался во Внутренней Сфере, некоторый «культурный обмен» неизбежен. Воины занимают во Внутренней Сфере гарнизоны. Торговцы Кланов торгуются с поставщиками из Сферы. Техники пользуются общими инструментами. Связи подобного рода становятся всё шире.

Клан Волка (в Изгнании) – ярчайший пример этого феномена, хотя потребности и Нова Котов ушли от них недалеко. Даже с учётом политики невмешательства между ними есть некоторые отличия. Их взаимодействующие команды, набранные из представителей различных каст, действуют как гиды, покупатели, военные советники и, в целом, посланниками к своим партнёрам из Внутренней Сферы.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: СНА 4

Пороговые значения Атрибутов: СНА +1

Черты: Контакт; в отличие от обычных Черт, даваемых Жизненным путём, Черта Контакт получается *всякий раз*, когда персонаж берёт этот Путь.

Навыки: В Профессиональной Сфере один Навык +2 и один Навык +1; также возьмите 2 Навыка (по +2) и 3 других (по +1) из следующего списка: Протокол, Бюрократизм, Администрирование, Язык/Вторичный, Переговоры, Восприятие, Мудрость Улиц, Подготовленность [Призрачные Медведи: измените бонусы по +2 на бонусы по +1]

Предыдущий Путь: Любой Путь для Кланов.

Следующий Путь: Определяется кастой и Принадлежностью.

События: Персонажи Призрачных Медведей получают модификатор –2 к броскам Событий на этом Пути, если их СНА меньше, чем 5. Если СНА больше, чем 5, они получают модификатор лишь –1. Персонажи Алмазных Акул получают модификатор –1 к броскам Событий на этом Пути, если их СНА меньше, чем 5. Если СНА больше, чем 5, они не получают модификатор. При повторном взятии этого Пути эти штрафы суммарны с обычными штрафами.

События Обязательного Тура: Связка «Клан/Внутренняя Сфера»

- 2 Это было щекотливое поручение! Вы отважно восстали против целого клана? Тогда – изгой! [СНА –2, теряете все бонусы Навыков этого Пути, выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Кто повторно решится на это? [Враг (2), Слава –2, Восприятие –2, Протокол/Соответствующий –2, Причуды/Откровенность. Персонаж не может повторить этот Путь]
- 4 Политическая машина буквально перемолола вас [СНА –1, Интроверт, Робость, Бюрократизм +2]

- 5 Это было чисто политическое решение. Ничего личного – вы же понимаете? [Враг, Бюрократизм +3, добавьте 1D6 лет ко времени, требующемуся для этого Пути, персонаж не может вновь выбрать этот Путь]
- 6 Итак, дипломатия не для вас [СНА –2, теряете половину (округляя вниз) всех бонусов Навыков, полученных на этом Пути]
- 7 Некоторые люди не способны понять правды [СНА –1, Враг, дополнительный модификатор –2 к броску Событий, если персонаж повторно берёт этот Путь]
- 8 У вас слишком много свободного времени? [Вживаемость в Образ, Иждивенец, Обольстительность +1, теряете Черту Контакт и половину (округляя вверх) всех бонусов Навыков, полученных на этом Пути]
- 9 Год довольно однообразной работы дал вам время расслабиться [Случайным образом теряете все бонусы одного из Навыков, полученных на этом Пути, Интерес/Любой +1]
- 10 Они находят ваш акцент забавным [Язык/Вторичный +2]
- 11 Свободное время! [+2 к любому одному Навыку Интересы или Искусств, +1 к любому другому невоенному Навыку]
- 12 Никто не скажет, что это не сработает [Администрирование +2, Бюрократизм +1, +1 к любым 2-м Навыкам, полученным на этом Пути]
- 13 Вы всегда недоброжелательны ко всем людям [Враг, Контакт (2), +2 к любым 2-м Навыкам невоенной Сферы]
- 14 Вы похороните, наконец, это воспоминание, или дадите ему волю? [Дурная Привычка/Азартность, Вживаемость в Образ, Контакт (2), Богатство (2), Азартность +3, Обольстительность +1]
- 15 Упорный труд и впечатляющие результаты привлекли к вам внимание Хана [WIL +1, Обширные Связи (4), Протокол/Любой +2, +2 к любым 3-м Навыкам невоенной Сферы]
- 16 Народный любимец. Что бы такое сделать? [Общительность, Контакт (2), Контакт, +3 к любым 3-м Навыкам, полученным на этом Пути, проигнорируйте обычный модификатор броска Событий, если этот Путь повторяется; однако при следующем повторе применяется обычный модификатор, если вновь не выпало данное событие]
- 17 Вы ощущаете большую поддержку, но от кого именно? [EDG +1, Вживаемость в Образ, Богатство, +3 к любым 4-м Навыкам невоенной Сферы, Контакт (Хан Волков, Скрытный Оперативник) или Контакт (Лидер Внутренней Сферы, Агент по Рекрутам), персонаж может сменить Принадлежность на неклановскую, примените все бонусы Навыков, но проигнорируйте любые Черты, даваемые новой Принадлежностью, и продолжите следовать Жизненными путями новой Принадлежности; проигнорируйте все последствия выхода из Кланов (с.32, MW3), но SOC 1]
- 18 В центре крупных событий [EDG +2, Обширные Связи (4), Хорошая Репутация (3), +4 к любым 4-м Навыкам]
- 19 Заводите друзей и влиятельных знакомых – вы важный человек [WIL +1, Обширные Связи (4), Контакт (3), Продвижение (4), Слава –3, Протокол/Любой Внутренней Сферы +3, +4 к любым 5-и Навыкам, персонаж должен вновь взять этот Путь, с модификатором за повтор Пути +2 вместо обычного –1; однако третий повтор приводит к модификатору –2, если вновь не выпало данное событие]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: СТЫЧКИ МЕЖДУ КИНДРАА ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Принадлежность – Клан Огненного Мандрила; только воины.

Большинство Кланов смотрят на время мира как на нечто отвратительное. Будучи в Киндраа Огненного Мандрила, вы никогда не слышали о таких временах. Вас всегда призывают военные кампании – вернуть ресурсы, отнятые врагами, обезопасить новый генетический материал или же просто вновь доказать превосходство вашего Киндраа. Кто там хочет повоювать с Внутренней Сферой?

Время: 2 года

Черты: Каждые 3 прохода этого Пути приносят 2 Очка Черты (ОЧ), которые могут быть потрачены только на любые Черты.

Навыки: +2 к любому Навыку Военной Сферы, +1 к любому 3-м Навыкам Военной Сферы; выберите чего-нибудь два: Выживаемость +1, Протокол/Киндраа +1, Лидерство +1, Тактика/Любая +1, Стратегия +1

Предыдущий Путь: Сибко Вольнорождённых (2), Сибко Вернорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Стычки Между Киндраа Огненного Мандрила (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Стычки Между Киндраа Огненного Мандрила (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События: Некоторые События требуют броска 1D10. В этом случае обычные модификаторы за повтор Пути не применяются, а EDG может по-прежнему тратиться на влияние на результат броска, изменяя результат его на 1.

События Обязательного Тура: Стычки Между Киндраа Огненного Мандрила

- 2 Они сделали это по отношению к вам, эти враги вашего Киндраа. Но ваша личная месть появится только тогда, когда это убьёт вас! [Выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3), Причуды/Вендетта (2)]
- 3 Кровавый год – и награды, и препятствия [Бросьте дважды по таблице Событий, используя лишь 1D10, и примените оба результата. При результате 1 выберите любое Событие меньше 10. При результате 3 ничего не происходит]
- 4 Они захватили вас [BOD –2; Упрямство. Выберите чего-нибудь два: Потеря Члена, Плохое Зрение (2), Плохой Слух (3), Нетрудоспособный, Непривлекательность (шрамы)]
- 5 Быстрее! День заднём одни сражения... вновь тревога! Когда же это закончится? [BOD –1, WIL –2. Выберите Боязнь Боя или возьмите Робость, Интроверт и Понижение; +2 к 4-м Навыкам Военной Сферы]
- 6 Ваш стиль боя очень дорого обходится оборудованию. У вас большая часть года проходит в лишениях! [ТС –2, Изменение ТС –1, –1 к 3-м Навыкам Военной Сферы, +1 к 2-м Навыкам невоенной Сферы]
- 7 Ещё одна причина ненавидеть вашего Киндраа-конкурента [Враг, Слава –1, Причуды/Вендетта]
- 8 Технология не означает, что можно уйти от наказания [Изменение ТС –1, Лимон, Попрошайничество +2, Техника/Любая +1]
- 9 Как изменчива фортуна! [EDG +1, ТС –2, Изменение ТС 1, Понижение, +1 к любым 3-м Навыкам]
- 10 Вы «купили» себе карьерное продвижение в ожесточённом бое [Продвижение, Лимон,

Тактика/Любая +2, +2 к одному Навыку Военной Сферы]

- 11 Вы стабильно демонстрируете военное мастерство [+1 к 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 12 Вам нужно больше отдыхать между боями [BOD –1, +2 ко всем Навыкам Военной Сферы]
- 13 Кажется, идея неплоха! [Отвага, Понижение, +3 к одному Навыку Военной Сферы, +1 к любым другим 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 14 Они заплатит за это! [Враг, Причуды/Личная Вражда, Продвижение, ТС, +2 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 15 К счастью, вы избежали смерти внутри своей машины! [Одинаковое Владение Обеими Руками, ТС –2, Чувство Боя, Ножи +3, Пистолеты/Любые +1, Скрытность +1, +3 Военные Искусства/Любые]
- 16 Вы силитесь возвысить свой Киндраа над противниками – этот факт не остался незамеченным [Контакт (2), Полномочие (Ранг 1), Враг (3), ТС (1), любые 2 военных Навыка +2; если персонаж уже имеет Полномочие, возьмите вместо него Продвижение]
- 17 Ваша Родовая Линия очень качественна. Усиливайте Киндраа! [Любые Пороговые значения Атрибутов +1, Исключительный Атрибут (Любой), Причуды/Элитарность, Хорошая Репутация (3)]
- 18 Вы – ужас для врагов вашего Киндраа! [Враг, Враг (2), Чувство Боя, Слава +2, Естественная Способность (Любая военная), Продвижение, Обширные Связи (4)]
- 19 Настолько впечатляющее сражение, что ваши враги даже кое-что говорят об этом [Любые 2 Пороговых значения +1 к каждому, Слава (3), Полномочие (Ранг 1), +2 ко всем Навыкам Военной Сферы; если персонаж уже имеет Полномочие, возьмите вместо него Продвижение. Можете сделать дополнительный бросок по этой таблице Событий кубиком 1D10, в этом случае 1 будет равно 10, 2 – 11 и т.д.; дополнительные броски не увеличивают максимальное число Жизненных путей]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: ИСПЫТАНИЯ УРОЖАЯ

Этот Путь доступен лишь касте воинов, хотя допускается любая стартовая клановская Принадлежность. После этого Тура персонаж или остаётся как член своего Клана, или может выбрать Клан Волка или Клан Нефритового Сокола, как это позволяет таблицей Событий. Если этот Путь возьмёт персонаж Соколов или Волков, считается, что он сделал это ради опыта, а не с целью сменить Клан; проигнорируйте начальные штрафы Клейма и SOC, хотя при результате броска 5 или меньше (по таблице Событий) персонаж захватывается случайно определяемым (или по усмотрению гейм-мастера) Кланом [Черта Ранг уменьшается на 1] (см. с.28). Этот Тур не может быть повторен, кроме случая, когда персонаж Волков или Соколов был захвачен противоположным Кланом. В этом случае персонаж Волков может попытаться вернуться обратно в Клан Волка. Проигнорируйте все бонусы Черт и Навыков. Бросок по таблице Событий делайте с модификатором –2, а не с обычным –1. EDG может по-прежнему расходоваться согласно правилам.

Задумавшись над тем, что вы стремитесь увидеть сражения во Внутренней Сфере, вы попытались влиться в Клан Волка (или Нефритового Сокола) путём Испытаний Урожая. Однако они берут лишь лучших воинов, а оставление вашего нынешнего Клана будет иметь свои последствия.

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: SOC –2

Черты: Клеймо/«Отступник» от Клана, Ранг «переключается» до 6.

Навыки: Тактика/Любая +1, Переговоры +2, +2 к любым Навыкам Военной Сферы, Интерес/Предание Волков +1

Предыдущий Путь: Сибко Улучшенных Элементалов (2), Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Ищущий Гигантских Скорпионов (4), Обязательный Тур: Стычки Между Киндраа Огненного Мандрила (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины), любой Путь Действия (4) (только для воинов), дозволенного Принадлежностью персонажа

Таблица Событий: При результате броска 6 или лучше персонаж меняет свою текущую Принадлежность на Клан Нефритового Сокола или Клан Волка (по выбору игрока). Дополнительные Навыки из-за новой Принадлежности применяются; они добавляются к тем, которые уже имеются у персонажа, обусловленные его первичной Принадлежностью. Черты новой Принадлежности не применяются. Однако по усмотрению гейм-мастера к персонажу может быть применена одна Черта новой Принадлежности.

События Обязательного Тура: Испытания Урожая

- 2 Зная, что для вас нет пути назад, вы вывели из строя свою систему катапультирования [Выберите что-нибудь одно: Нетрудоспособный (3), Чувство Боя, Амнезия; выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Вы по-прежнему сможете увидеть Внутреннюю Сферу – как турист [Слава –4, Потеря Члена (2), Нетрудоспособный, Непривлекательность, персонаж в дальнейшем не может выбирать военные Пути]
- 4 Мало того, что вы вызвали возмущение своего Клана, бросив этот вызов, вас ещё и не взяли как связанного из-за плохого проявления в этой битве. Над вашим именем повис исключительный позор [ТС –3, Понижение (2), Плохая Репутация (2), теряете все бонусы Навыков, полученных на этом Пути]
- 5 Ваши уцелевшие подчинённые больше никогда не воодушевляются, выслушав ваши планы [EDG –1, Понижение, Враг, Враг, Враг]
- 6 Неприятно – но вы в последней битве несколько ослепли [Плохое Зрение (4), модификатор –1 ко всем последующим броскам по таблице Событий независимо от Пути; он добавляется к обычным модификаторам]
- 7 Взятый воином-противником как связанный, недовольного вашим теперь уже предыдущим Кланом [Враг, Переговоры –1, следующие 2 Продвижения игнорируются]
- 8 Как вы узнали, что ваш предыдущий командир стал Командиром Галактики? [Враг (2)]
- 9 Ваш язык подвижнее, чем ваши пальцы на триггере [Быстрый Разговор +1, Переговоры +1, теряете все бонусы Навыков, приобретённых на этом Пути]
- 10 Не очень искусно, но это работает [EDG +1, ТС –1, Тактика/Любая –1, –1 к другому одному Навыку Военной Сферы]
- 11 Вы сделали это, но они не приняли ваших бывших подчинённых как связанных [Враг]
- 12 Выторговал [ТС (2), Изменение ТС]

- 13 Вы сохранили контакты внутри другого Клана [Контакт, Контакт, теряете Черту Клеймо, полученную на этом Пути]
- 14 Нефритовые Соколы особенно заинтересуются вашим стилем боя [Переговоры –1, Тактика/Любая +1, +1 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы. Если переходите к Нефритовым Соколам: ТС (2)]
- 15 В Испытаниях Урожая вы частенько опирались на других [Сохранили предыдущий Ранг (не Понижение), ТС (2), +2 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 16 Выждать, подготовиться, вцепиться. Может, у вас *есть* то, что нужно настоящему Волку [Восприятие +2, Стратегия +1. Если переход в Клан Волка, сохраняете предыдущий Ранг (не Понижение), Продвижение (2)]
- 17 Наконец-то вы вырвались из-под влияния вашего бывшего командования, теперь вы покажете им [Лидерство +2, выберите: Чувство Боя *или* возьмите и Естественную Способность (военный Навык) и Полномочие (Ранг 1). Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Черту Продвижение]
- 18 Потрясающая, великолепная победа [SOC +1, Полномочие (Ранг 1), ТС (4), Слава +2, Лидерство +2, +3 к 3-м Навыкам Военной Сферы. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Черту Продвижение]
- 19 После *такого* ваш бывший Клан захочет вернуть вас обратно! [SOC +2, Полномочие (Ранг 3). Теряете Черту Клеймо. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Черту Продвижение]
- 20 [Выберите одно событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: БРОНЕПЕХОТИНЕЦ АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Принадлежность – Клан Адских Лошадей; только воины. Требуется Сфера Бронепехотинец.

Время: 2 года

Навыки: Тактика/Суша +1, +2 к любым 3-м Навыкам в Военной Сфере, выберите чего-нибудь два: Интерес/Предание Клана Адских Лошадей +2, Академичность/История Клана +1, Выживаемость +1, Протокол/Клан Адских Лошадей +1, Навигация/Суша +1

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

Следующий Путь: Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины)

События Обязательного Тура: Бронепехотинец Адских Лошадей

- 2 Победён и захвачен в бою против бандитской касты [Выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Захвачен в ходе Испытания против другого Клана и стал связанным [Данный Клан может быть выбран персонажем или же это остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]

- 4 В катастрофическом Испытании в ваше транспортное средство попало зажигательное оружие. Вы выжили, но были на краю гибели [Выберите чего-нибудь два из следующего: Непривлекательность, BOD -1, Слава -2, Причуды/Боязнь Огня, Боязнь Боя, Нетрудоспособный]
- 5 Неудача в обряде Таврование привела к «награждению» Знаком Ада и презрению со стороны воинов-сотоварищей [Выживаемость +1, Клеймо/Знак Ада, Плохая Репутация (2), SOC -1. Это Событие может выпасть лишь ещё один раз. Любые последующие повторы перебрасываются]
- 6 Ваше нехарактерное для Лошадей высокомерие привело в ярость вышестоящего офицера, который немного сбил вам спесь в Кругу Равных [Выберите чего-нибудь два: Враг (2), Понижение, Плохое Зрение (2), Плохой Слух (3), Изменение ТС -1]
- 7 Члены вашего экипажа бросили вызов вашей власти, и даже Испытание Обиды не смогло положить этому конец [Враг, Военные Искусства/Воинственность +1]
- 8 У вас развилась тревожная привычка навещать между миссиями кварталы гражданских каст [Выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка, Плохая Репутация, Мудрость Улиц +1]
- 9 Вследствие того, что ваш командующий офицер сбил заявку, ваше подразделение было разбито превосходящими силами врага, а вы были критично ранены [+1 к 2-м Навыкам Военной Сферы, выберите чего-нибудь два: Потеря Члена, Нетрудоспособный, Плохое Зрение, Плохой Слух]
- 10 Будучи назначенным в разведывательную Звезду, вы больше времени провели наблюдая за врагом, недели сражаясь с ним [-1 к любому одному Навыку Военной Сферы персонажа, Сенсорные Операции +1, Восприятие +1]
- 11 Часто выбывая из заявок на сражение, у вас имеется небольшая возможность проявить свой характер [+1 к любому одному Навыку]
- 12 Регулярные схватки с соседним Кланом позволяют вам сохранять умения [+1 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы персонажа]
- 13 Между миссиями один Звёздный Командир, ветеранша-Элементал, берёт вас под своё крылышко [Контакт, +1 к 2-м Навыкам Сферы Пехота или Начальная Подготовка, +2 к любым другим Навыкам Военной Сферы]
- 14 «Дружественное Испытание» против ваших подчинённых по экипажу привело вас к посту командира транспорта [Лидерство +1, выберите что-нибудь одно: Ножи +1, Жезлы +1, Военные Искусства/Воинственность +1, Полномочие (Ранг 1). Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Прогресс]
- 15 Ваше вышестоящее начальство вознаградило вас за образцовую службу переводом в подразделение 1-го эшелона [ТС, Изменение ТС, Тактика/Любая +2, Стратегия +1, +2 к двум Навыкам Военной Сферы]
- 16 Вы стали искусны в системе заявок и торгов [Переговоры +2, Тактика/Любая +1, +3 к трём Навыкам Военной Сферы]
- 17 Успешное Испытание Положения улучшило ваше положение в Клане [Полномочие (Ранг 3), Слава +1, Лидерство +2, Тактика/Любая +1. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Прогресс]
- 18 Успех в обряде Таврование принёс вам награду Знак Лошади [Хорошая Репутация (2), Слава +2, SOC +1, Выживаемость +2, Следопыт +1, Протокол/Клан Адских Лошадей +1. Это событие может быть выброшено лишь ещё 1 раз. Если этот Путь берётся вновь и

выбрасывается это Событие, дважды бросьте кубики, взяв наибольший из двух результатов]

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

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: ДОМАШНИЙ КЛАН

Принадлежность – любая клановская; только воины.

Несмотря на то, что история Кланов пока фокусирует своё внимание на Вторжении во Внутреннюю Сферу, Клан, на самом деле, действуют в Созвездии Керенского и друг против друга. Возможно, последнее десятилетие является наиболее кровопролитным в этом отношении, уцелевшие Клан, сражались друг с другом за владения, некогда принадлежавшие не только лишь Дымчатым Ягуарам, но также Нова Котам и Призрачным Медведям. И риск, и награда за них одинаково высоки.

Время: 2 года

Черты: ТС (2); если этот Путь выбирается второй раз подряд, добавьте Прогресс и Клеймо/Хранитель или Крестоносец (по выбору игрока).

Навыки: Добавьте +2 к любым 4-м Навыкам Военной Сферы и выберите что-нибудь одно: Интерес/Предание Клана +2, Бюрократизм/Любой Клан +1, Переговоры +1, Протокол +1 или Стратегия +1.

Предыдущий Путь: Сибко Улучшенных Элементалов (2), Сибко Вольнорождённых (2), Сибко Вернорождённых (2), Подготовительный Кластер Нефритовых Соколов (3), Подготовка в Монастыре (4), Воин-торговец Алмазных Акул [только воины] (4), Ищущий Гигантских Скорпионов (4), Обязательный Тур: Подготовка Пилота ПротоМеха Духов Крови (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Стычки Между Киндраа Огненного Мандрила (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Обязательный Тур: Подразделение Хеллионов «Шквал» (4), Обязательный Тур: Военно-космический Офицер Воронов (4), Обязательный Тур: Вольнорождённый Пехотинец Гадюк (4)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Ищущий Гигантских Скорпионов (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины), любой Путь Действия (4) (только для воинов), дозволенного Принадлежностью персонажа.

События Обязательного Тура: Домашний Клан

- 2 Невыносимый позор – вы захвачены бандитами в их набе, и, независимо от того, останетесь вы с ними или нет, обратно пути для вас нет [Выход из Кланов с обычными последствиями (с.23, MW3)]
- 3 Ваш Тринарий получил задачу удержать позицию, и, хотя вы и выжили, для подобных задач вы больше не подходите [+4 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Хорошая Репутация (3), Потеря Члена (3), Нетрудоспособный (3); в дальнейшем персонаж не может выбирать военные Пути]
- 4 Захвачен в набе и сделан связанным ненавистным врагом [Данный Клан может быть выбран персонажем или же оставлен на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 5 С вашего поста вас вытеснил более молодой и пронырливый [Отвага, Плохая Репутация, Понижение, Слава -1, Причуды/Клятва Отомстить]

- 6 Сражение на Охотнице изменило ваш взгляд на жизнь [Выберите либо Продвижение и Боязнь Боя, либо Чувство Боя и Робость]
- 7 Воин живёт, чтобы защищать, независимо от того, был приказ или нет [Стратегия +6, Тактика/Любая +6, Плохая Репутация и выберите что-нибудь одно: Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (3), Плохой Слух (3) или Плохое Зрение (3)]
- 8 Ваш командир отметил ваше поведение на поле боя [Администрирование +6, Бюрократизм/Любой +6, Враг]
- 9 Ваши боевые назначения приходились на дюжины миров [Выживаемость +5, +3 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Аллергия, Стеклопанная Челюсть]
- 10 Вы не верите этому, но против вас было уже не одно Испытание; а вдруг Внутренняя Сфера вторгнется вновь?! [+2 к одному Навыку Военной Сферы]
- 11 К счастью для вас, никто не знает о вашем неклановском хобби [Интерес/Любой +6]
- 12 Вы получили назначение защищать интересы своего Клана – от притязаний тёмной касты [+2 к половине Навыков вашей первичной Сферы, Плохая Репутация]
- 13 Битвы могут кончаться, но война длится постоянно [+2 к любым 5-и Навыкам, Причуды/Псих]
- 14 Путь Кланов – естественный отбор: вы сменили своего командира [Продвижение, Слава +2, Враг]
- 15 Ваше умение верно оценивать противника привлекло к вам внимание Казля Першоу и его Смотрителя [Возьмите Сферу Военный Специалист, Контакт (3), Враг (2), На Всю Жизнь]
- 16 «За Керенского!» Вы возглавили атаку и заслужили упоминания в *Предании* [+6 к любому одному Навыку, Лидерство +4, Хорошая Репутация (3), Слава +2, Нетрудоспособный, Враг (2)]
- 17 Всё – во славу Клана! И для себя тоже [+5 к любым 2-м Навыкам и выберите чего-нибудь три: Чувство Боя, Контакт (3), Изменение ТС, Хорошая Репутация (2), Прогресс (2), ТС (3), Хорошая Оснащённость (2)]
- 18 Даже бессмертие имеет свою цену [+4 к любым 4-м Навыкам Военной Сферы, Слава +4, Прогресс (3), Враг (2), Дурная Привычка (2)]
- 19 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два События или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР:

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ХЕЛЛИОНОВ «ШКВАЛ»

Принадлежность – Клан Ледяного Хеллиона; только воины

Независимо от того, что эти подразделения хуже даже подразделений 2-го эшелона или гарнизонных сил, подразделения Шквал набраны из стареющих или опозоренных вернорождённых, плюс вольнорождённые воины, какими решили не разбрасываться. Эти подразделения формируются для поддержки сильно распылённых войск Ледяных Хеллионов после их кампании «Ярость Хеллиона».

Вдобавок к существованию на данный случай и плохой оценке, эти подразделения обеспечиваются оборудованием, которое набирают откуда можно. Очень немногие из этих подразделений имеют Мехов.

Время: 1 год

Навыки: Персонажи, входящие на этот Путь, проходят интенсивный курс подготовки к кавалерийским операциям. Поэтому они получают Военную Сферу Кавалерия, но каждый Навык имеет лишь +2 вместо обычных +3; +2 Пилотирование/CBBП.

Черты: Клеймо/Подразделение «Шквал» (2)

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2); персонаж должен выбыть из подготовки

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Служить и Защищать (4), Обязательный Тур: Испытания Урожай (4), Обязательный Тур: Подразделение Хеллионов «Шквал» (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События Обязательного Тура: Подразделение Хеллионов «Шквал»

- 2 Ваше подразделение было стёрто с лица земли в ходе набега другого Клана [Потеря Члена (2), выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 3 Достаточно неожиданно, в ходе Испытания против другого Клана, вас посчитали достойным и взяли как связанного! [Данный Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 4 Ваше подразделение весьма недисциплинированно, это возымело последствия в успешном набеде тёмной касты на ваш Клан [Теряете все бонусы Навыков, полученных на этом Пути; выберите что-нибудь одно: Нетрудоспособный, Стеклопанная Челюсть]
- 5 Вашему подразделению не хватает сильной руки, и у вас слишком много свободного времени [Азартность +1, Плохая Репутация (2), Слава -1, Обольстительность +1, Дурная Привычка (2), Потеря Члена (2)]
- 6 Какой-то поганый вольняга привёл в ярость вольнорождённого командира подразделения [Враг 2, Плохая Репутация, Непривлекательность (шрамы)]
- 7 Вы прекратили проводить множество времени в низших кастах [Выберите 2 любых невоенных Навыка по +2; Клеймо/Связи с низшими кастами]
- 8 Постоянные стычки внутри вашего подразделения привели к некоторому прогрессу [Враг, Враг, Плохая Репутация, выберите что-нибудь одно: Военные Искусства/Воинственность +2, Склонность +2]
- 9 Ваше подразделение стало бороться за выживание на ведущие позиции [Враг, Враг (2), Переговоры +3]
- 10 Ничего не происходит просто так. Этот год вы провели в раздумьях относительно своей никчёмной жизни [Интерес/Любой +1]
- 11 Ваше подразделение продержалось достаточно долго, прежде чем прибыли вспомогательные войска Клана [+2 к любому одному Навыку Военной Сферы]
- 12 Ваше подразделение не только уцелело, но и отбросило врага [+1 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Лидерство +1, Тактика/Любая +1, Хорошая Репутация]
- 13 Вы поклялись вскоре вернуться в подразделения 1-го эшелона [REF +1, +1 к трём Навыкам Военной Сферы]
- 14 Ваша упорная работа замечена, но не оценена должным образом [Хорошая Репутация, персонаж должен взять этот Путь вновь, но с модификатором +3, а не с обычным модификатором -1 за повтор Пути; однако в 3-й раз модификатор будет -2, если вновь не выпадет это Событие]
- 15 Вы вернётесь в подразделение 1-го эшелона, даже если для этого понадобится кого-нибудь убить [Чувство Боя, +2 к трём Навыкам Военной Сферы]
- 16 Вы спасли вашу Звезду после того, как ваш Звёздный Командир был убит [Прогресс, Лидерство +2, Отвага, +4 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы]

- 17 В ходе набеге ваши тактика и действия нанесли серьёзный урон противнику! Вас перевели в подразделение 2-го эшелона [Тактика//Любая +2, +2 к двум Навыкам Военной Сферы; персонаж далее должен взять Путь Обязательный Тур: Клан]
- 18 Ваше подразделение отразило вражескую атаку! Вас перевели в подразделение 2-го эшелона [Тактика//Любая +2, +3 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Хорошая Репутация (2), Отвага; персонаж далее должен взять Путь Обязательный Тур: Клан]
- 19 Вы настолько ярко проявили себя в сражении, что вас вернули обратно в подразделение 1-го эшелона, хотя местным воинам это и не понравилось [Чувство Боя, Хорошая Репутация (3), Слава +3, +4 ко всем Навыкам Военной Сферы Кавалерия, Враг; персонаж далее должен взять Путь Обязательный Тур: Клан]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: СОВМЕСТНЫЕ УЧЕНИЯ КОТОВ И СИНДИКАТА

Принадлежности – Клан Нова Кота или Синдикат Драконов; только воины

В продолжение попыток влить Нова Котов в Синдикат были начаты совместные военные игровые учения Нова Котов и Синдиката. Поскольку оба общества уважают военное мастерство, надеются, что эта программа позволит каждой из сторон снискать большее уважение со стороны своих оппонентов. Однако 3 года нелёгкого мира не смогут запросто стереть из памяти Вторжение Кланов, и поэтому на учениях число несчастных случаев очень велико.

Время: 2 года

Черты: Плохая Репутация (2)

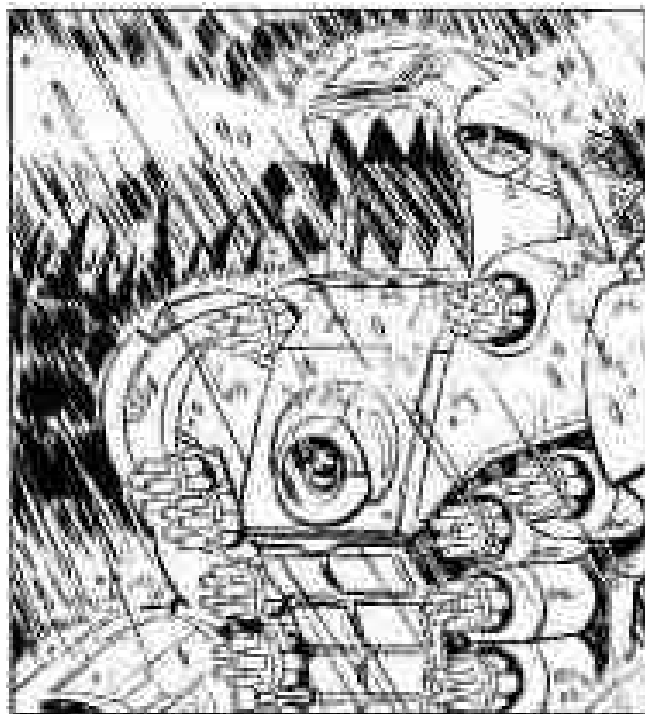
Навыки: Добавьте +2 к любым 4-м Навыкам из ваших Военных Сфер. Переговоры +3, Действие +1; для персонажей Нова Котов: Протокол/Синдикат Драконов +3, Японский +2; для персонажей Синдиката Драконов: Протокол/Клан Нова Кота +3, Английский +2

Предыдущий Путь: Сибко Вольнорождённых (2), Сибко Вернорождённых (2), Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Якудза (4)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожая (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Служить и Защищать (4, только вольнорождённые воины)

События Обязательного Тура: Совместные Учения Котов и Синдиката

- 2 Пойман при попытке ниспровергнуть вливание Нова Котов в общество Синдиката Драконов [Стеклянная Челюсть, Понижение, Клеймо, добавьте 2D6 лет ко времени, занимаемому этим Путём]
- 3 Когда-нибудь противник отыщет ваши слабости [Враг (3), Вживаемость в Образ, в дальнейшем персонаж не может выбирать любой военный Путь; если персонаж из Нова Котов – выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, MW3)]
- 4 Всё-таки настоящие учения Кланов быстро определяют тех, кто воин, а кто нет [Потеря Члена (2), Боязнь Боя]
- 5 Набег Призрачных Медведей застал вас спящим [Куриная Слепота, Нетрудоспособный (2)]



- 6 Вы до сих пор утверждаете, что система безопасности была включена [Клеймо, Слава – 1, Враг (2)]
- 7 Даже если требуется лишь действовать, вы иногда задумываетесь [+1 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы, Дурная Привычка/Алкоголь]
- 8 Вы узнали, что ваш враг в бою обращается с ножами так же искусно, как и вы [Ножи +3, Потеря Члена]
- 9 Даже здесь можно найти наёмников, доставляющих массу проблем, когда они вступают в конфликт с воинскими традициями [Понижение, Военные Искусства/Воинственность +1]
- 10 Неожиданно вам выпал ещё одно обычное дежурство [+1 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 11 Вы потратили половину своего времени на необитаемом континенте, когда ваша спусковая капсула сбилась с курса [+2 Следопыт, +2 Выживаемость, +2 Верховая Езда]
- 12 Пока верили в вашу искренность, вы продолжали расстраивать альянс Котов и Синдиката [+3 Действие, +3 Быстрый Разговор, +2 Подлог]
- 13 Большая часть вашего времени тратится на исследование противника [Маскировка +3, Скрытность +5, Альпинизм +3]
- 14 Ваш интерес к тайному оружию помог завести друзей во многих нужных местах [Контакт, Кнуты +2, Жезлы +2, Метательное Оружие +2]
- 15 Постоянное превосходство над противником привело к появлению и влиятельных друзей, и влиятельных врагов [Контакт (2), Контакт, Враг, +3 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 16 Независимо от ваших личных желаний, вы всё делаете точно и аккуратно, получив шанс продвинуться дальше [Полномочие (Ранг 6), Слава +1]
- 17 Вы нашли местного «связного», который может обеспечить вас всем необходимым, из Внутренней Сферы или из Кланов [Персонаж Нова Котов или Синдиката Драконов бесплатно может получить одну любую вещь, связанную с противоположной Принадлежностью из числа Устаревшего/Ручного, Пулеметательного или Энергетического Оружия]

- 18 Ваши впечатляющие сила воли и уравновешенность перед лицом откровенной враждебности спасти всю программу учений от свёртывания и, возможно, предотвратили возобновление войны между Нова Котами и Синдикатом [Контакт (3), Полномочие (Ранг 6), Хорошая Репутация (5). Если персонаж из Нова Котов: ТС (6); если персонаж из Синдиката: Богатство (6)]
- 19 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]
- 20 [Выберите два События или трижды бросьте кубики и примените все результаты]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР:

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ ОФИЦЕР ВОРОНОВ

Принадлежность – только Клан Снежного Ворона. Требуется Фенотип Пилота Истребителя или Военно-космический.

Время: 2 года

Навыки: Тактика/Космос +1, Тактика/Воздушная Поддержка +1, Переговоры +1, Протокол/Клан Снежного Ворона +1, +2 к любым 2-м Навыкам в Военной Сфере, выберите чего-нибудь два: Интерес/Предание Клана Снежного Ворона +2, Навигация/Космос +1, Операции при 0-гравитации +1, Академичность/История Кланов +1

Предыдущий Путь: Военно-космическая Академия (3)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Военно-космический Офицер Воронов (4), Обязательный Тур: Испытания Урожай (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4)

События Обязательного Тура:

Военно-космический Офицер Воронов

- 2 Плохие гены! Несмотря на максимальные усилия касты учёных, вы не подходите для космических операций [Синдром Дизориентации в Пространстве, Операции при 0-гравитации –2, персонаж в дальнейшем не может брать любые военные Жизненные пути]
- 3 Захвачен тёмной кастой! [Слава –2, выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, МИЗ)]
- 4 Вы оказались в зоне ударной волны и едва выжили [Выберите чего-нибудь три: Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2), Потеря Члена (2), -1 WIL, -1 INT, Амнезия]
- 5 Провалил тестирование! [Понижение, Клеймо/Провалившийся, теряете половину (округляя вниз) всех бонусов Навыков, полученных на этом Пути]
- 6 Выбит из колеи: у вас мало шансов развиваться [Остаётся половина всех бонусов Навыков этого Пути]
- 7 Капитан недолюбливает вас и даёт вам самые плохие задания [Враг (2), Плохая Репутация (2), выберите что-нибудь одно: Упрямство, Сопrotивляемость Боли, Сопrotивляемость Яду, Операции при 0-гравитации +1]
- 8 Взят как абтака! [Данный Клан может быть выбран персонажем или же остаётся на усмотрение гейм-мастера; см. *Смена Принадлежности*, с.28]
- 9 Вы не оправдали доверия лидера вашего Дома [Плохая Репутация (2), Понижение]
- 10 Политические махинации семьи поставили вас в невыгодное положение [Враг, Протокол +1, Переговоры +1]
- 11 Всё тихо. У вас есть время занять своим хобби [Выберите чего-нибудь два: Академичность/Любая +1, Оценка +1, Искусства/Любые +1, Интерес/Любой +1]

- 12 Выбран для специальной противобордажной подготовки [Операции при 0-гравитации +2, Пистолеты +1, Военные Искусства/Любые +2]
- 13 Ваш корабль «дали займы» другому Клану [Протокол/Любой другой Клан +2, Переговоры +1, +2 к любым 2-м Навыкам Военной Сферы]
- 14 Превосходной Испытание Положения [Полномочие (Ранг 1), Лидерство +1. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Продвижение]
- 15 Служба в доке. У вас появилось множество контактов с посторонними [Контакт, Слава +2, Контакт (2), Общительность, Оценка +1, Переговоры +1, Мудрость Улиц +1]
- 16 Ваши действия понравились лидеру вашего Дома [Обширные Связи (2), Хорошая Репутация (2), +3 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 17 Вы – исполняющий офицер корабля [Полномочие (Ранг 3), Хорошая Оснащённость (3), Администрирование +1, Бюрократизм/Военный +1; если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Продвижение]
- 18 Вы проявили превосходное мастерство в сражении против другого Клана [Чувство Боя, Слава +3, Отвага, Компьютеры +1, Лидерство +2, Сенсорные Операции +1, Тактика/Космос +1]
- 19 Райстар! [Хорошая Репутация (3), Обширные Связи (4), Слава +4, Протокол +1, +4 к любым 3-м Навыкам Военной Сферы]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР:

ВОЛЬНОРОЖДЁННЫЙ ПЕХОТИНЕЦ ГАДЮК

Принадлежность – Клан Стальной Гадюки; только пехота.

Некоторые воины-Гадюки проваливаются на своём первом Испытании Положения против членов своего же собственного сибко, но остаются членами касты воинов в качестве традиционных пехотинцев. Хотя это и менее престижно, нежели служба в 1-м эшелоне, такая служба, тем не менее, жизненно необходима для интересов Клана.

Время: 4 года

Навыки: Карьера/Солдат +2, Тактика +1, Запугивание +1, Лидерство +1

Предыдущий Путь: Сибко Вернорождённых (2), Сибко Вольнорождённых (2)

Следующий Путь: Подготовка в Монастыре (4), Обязательный Тур: Клан (4), Обязательный Тур: Испытания Урожай (4), Обязательный Тур: Домашний Клан (4), Обязательный Тур: Вольнорождённый Пехотинец Гадюк (4)

События Обязательного Тура:

Вольнорождённый Пехотинец Гадюк

- 2 Беглец. Намеренно или нечаянно, но вы предали свой Клан и изгнаны из него [Теряете все бонусы Навыков, полученных на этом Пути, Контакт/Тёмная Каста и выход из Кланов с обычными последствиями (с.32, МИЗ)]
- 3 Несчастный случай при подготовке [Выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка (2), Нетрудоспособный (2), Потеря Члена (2), Плохое Зрение (3), Плохой Слух (3)]
- 4 Проблемы с адаптацией. Хотя вы и удачно прошли свой второе тестирование, вы испытываете проблемы в принятии жизни пехотинца [Плохая Успеваемость, теряете все бонусы Навыков, полученные на этом Пути]

- 5 Катастрофический несчастный случай. Кто-то ошибся, а вину возложили на вас [Выберите чего-нибудь два: Плохая Репутация (2), Понижение (3), Слава –2, Клеймо/Солама (2)]
- 6 Мастер выслеживания бандитов [Понижение, Плохая Репутация, Карьера/Солдат +1, Мудрость Улиц +2]
- 7 Жестокие уроки. Кластер понёс огромные потери от рук врагов Клана [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Враг (3), Плохое Зрение (3)]
- 8 Кровь и пот. Вы предвидите тяжёлые времена [Продвижение, Карьера/Солдат +1, BOD –1, Стеклозубная Челюсть]
- 9 Провал тестирование [Понижение, Клеймо/Провалившийся]
- 10 Мрачная сторона вашей жизни. Ваша служба привела к появлению множества контактов с «нежелательными элементами» [Контакт/Тёмная Каста]
- 11 Получил назначение в тихие задворки [+1 к любому одному Навыку Сферы]
- 12 Время расслабиться. У вас появилось время расширить свой горизонт [Выберите что-нибудь одно: Академичность +2, Искусства/Любые +2, Интерес/Любой +2]
- 13 Испытание Владения. Ваше и ещё одно подразделения из вашего Тумена схватились за право получить оборудование [Тактика +2, Враг, +2 к двум Навыкам Военной Сферы]
- 14 Управление. Вы никогда даже и не думали, что командование может быть таким... унылым [Административность +2, Компьютер +1, Продвижение (3), Интроверт]
- 15 Удачное тестирование! [Продвижение, Лидерство +1]
- 16 Прислушайтесь к пальбе! Ваша быстрая сообразительность принесла вам честь и славу [SOC +1, Слава, Лидерство +2, +3 к трём Навыкам Военной Сферы]
- 17 Дипломатическая миссия. Получили назначение в стражу владений Клана на Стране Мечты [Хорошая Репутация (3), Слава (2), Карьера/Солдат +2, Переговоры +1, Восприятие +1, Протокол/Любой +2]
- 18 Дух Гадюки! Несмотря на противодействие, вы одержали впечатляющую победу [SOC +1, Слава (3), Чувство Боя, Полномочие (Ранг 2); если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите вместо неё Продвижение в звании]
- 19 Мнение пересмотрено. Ваши достижения произвели впечатление на Ханов и учёных, побудив их пересмотреть ваше положение пехотинца [Слава +1, +4 о всем Навыкам Военной Сферы, следующий Путь может быть как МехВоин]
- 20 [Выберите одно Событие или дважды бросьте кубики и примените оба результата]

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СФЕРЫ

Некоторые из этих Профессиональных Сфер были изначально опубликованы в АТ2; они включены сюда для полноты.

Аэрокосмический Пилот-специалист

Бомбометание
Стрельба/Баллистика/Аэро

Стрельба/Лазер/Аэро
Стрельба/Ракета/Аэро
Навигация/Воздух
Навигация/Космос
Восприятие
Пилотирование/Аэро
Сенсорные Операции
Тактика/Воздух
Тактика/Воздушная Поддержка
Тактика/Космос

Начальная Подготовка (Военно-космическая)

Карьера/Пилот или Командир Корабля
Первая Помощь
Навигация/Космос
Дробовики
Операции при 0-гравитации

Пилот-Специалист DropShip'a

Карьера/Пилот
Средства Связи/Conv.
Компьютеры
Навигация/Воздух
Навигация/Космос
Восприятие
Пилотирование/Аэро
Пилотирование/Сфероидный
Сенсорные Операции
Стратегия
Тактика/Космос
Операции при 0-гравитации

Подготовка Военно-космического Офицера

Административность
Карьера/Пилот или Командир Корабля
Лидерство
Тактика/Любая
Подготовленность
Операции при 0-гравитации

Пилот ПротоМеха

Стрельба/Баллистика/Прото
Стрельба/Ракета/Прото
Стрельба/Лазер/Прото
Навигация/Суша
Пилотирование/Прото
Сенсорные Операции
Тактика/Прото

ОБРАЗЦЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этой секции приводятся образцы 8-и персонажей, которые были созданы по принципам, изложенным на с.62-77, МВЗ. Описание каждого персонажа содержит иллюстрацию, историю и рекордшит, позволяя использовать эти персонажи так, как и те, что представлены в МВЗ.

Новички могут использовать эти образцы персонажей для простого начала игры, без прохождения процесса создания персонажа по правилам МВЗ. Игроки также могут основывать на этих образцах свои собственные персонажи, изменив их путём замены некоторых из приведённых Навыков и Черт другими, равного значения (с разрешения гейм-мастера). Наконец, гейм-мастер может использовать этих персонажей в роли главных неигровых персонажей (см. с.205, МВЗ).

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ ПИЛОТ КЛАНОВ

В отличие от других Кланов, Снежные Вороны всегда понимали власть, мощь и ресурсы, предоставляемые JumpShip'ами и, в особенности, флотом WarShip'ов Клана. Поэтому они являются единственным Кланом, разработавшим субфенотип пилота истребителя.

Вороны получают фенотип военно-космического пилота из 2-х военно-космических Родовых Линий – Ланкенау и Суханов. Ваша Родовая Линия восходит к Ланкенау. В вашем детсаде вы имели невысокий рост, что приводило к недооценке другими ваших умственных способностей и, что более важно, вашей способности оставить отметины на тех, кто пытался унижить вас.¹

Как только вы втянулись в подготовку вашего сибко, ваша смыслённость стала сказываться, и вы начали опережать всех. Сибкины из Родовой Линии Суханов особенно сожалели о том, что позволили вам узнать, как он высказался о превосходно выполняемой работе.²

После выпуска из сибко для вас был один путь – попытаться пройти военно-космическую академию Снежных Воронов, где вы начали процесс, в итоге приведший к тому, что вы стали командиром одного из великолепных WarShip'ов вашего Клана. На пути к этому вы постоянно пытались улучшить своё малое телосложение и также готовились как морской пехотинец.³

Вы посчитали справедливым ваше первое назначение в качестве пилота на лучший WarShip (по итогам Военной Олимпиады 2736 года во времена Звёздной Лиги) класса *Советский Союз – Белое Облако*; лишь это позволяло вам проявить ценность вашей Родовой Линии и военное мастерство. В ходе Войн за Владения ваш корабль осуществлял поддержку вокруг Гомера, а глупость противостоящего Клана была для вас очевидна, позволив обратить врагов в бегство. Превосходство WarShip'ов Снежных Воронов и их экипажей очевидно. За такие действия вы были выдвинуты на пост исполняющего офицера *Белого Облака*.⁴

Как исполняющий офицер WarShip'a, способного к прыжкам, вы понимаете, что, хотя вы и должны защищать Клан, у вас на этот счёт может иметься и своё мнение.



¹ Принадлежность: Клан Снежного Ворона (с.25): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 5 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) – Результат броска События 2, потрачен Лимит на переброс, 7 (с.39, MW3)

³ Действие 3: Высшее Образование (Военно-космическая Академия: АИТ для Пилота WarShip'a) – Результат броска События 14 (с.30)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Военно-космический Офицер Воронов) – Результат броска События 17 (с.42)

ТАНКИСТ КЛАНОВ

Молодёжь была из обещающей Родовой Линии, восходившей к наследию самого Хана Лэйра Сейдмана, и вы знали, что даже как от жеребят от вас и ваших сибкинов ожидали многого. Конюшие учили вас жёстко и воспитали в духе соревнования, приведшего вас к конфликту с одним из ваших сибкинов, чьё мнение всегда противоречило вашему собственному.¹ Несмотря на ваши усилия, ваша вражда в конечном счёте вымотала вас и привела к ожесточённому Испытанию Положения.²

Признавая, что в вас ещё остался некоторый потенциал, ваши вышестоящие офицеры предоставили вам ещё один шанс остаться в касте воинов в качестве воина-танкиста. Ваше сердце не делало к этому, и вы часть ускользали в близлежащую деревеньку, и всё же вы и ваш экипаж успешно прошли вторичное Испытание Положения.³ В первые годы службы танкистом вы испытывали серьёзное недовольство понижением своего статуса. Вы посмели раскрыть рот на своего ошибавшегося Звёздного Командира, который преподавал вам несколько унижительных уроков в Кругу Равных.⁴

В Испытании Обиды против Клана Огненного Мандрила ваш транспорт был атакован Точкой Саламандр. Эта атака стоила жизни всему вашему экипажу, а вы катастрофично и умственно, и физически пострадали от пламени inferно.⁵ Назначенный после этого в новый танковый экипаж, вы, наконец ухватили свою удачу за хвост, когда вашу Точку превосходящими силами атаковали Ледяные Хеллионы. Хотя в этот раз экипаж вашего транспорта избежал полного уничтожения, вы провели несколько недель в больнице, хотя звон в ушах у вас стоит до сих пор.⁶

Сейчас же вы продолжаете служить своему Клану в качестве члена экипажа танка огневой поддержки Хачиман. Шрамы от службы напоминают вам, что хоть вы не лучший в своём Клане, вы ещё дадите фору многим из пилотов Мехов, аэрокосмических пилотов или Элементалов.



¹ Принадлежность: Клан Адских Лошадей (с.23): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 6 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) – Результат броска События 3; потрачен EDG на переподготовку (с.39, MW3)

³ Действие 2: Взросление (Переподготовка: Сфера Кавалерия) – Результат броска События 6 (с.37, MW3)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей) – Результат броска События 6 (с.38)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей) – Результат броска События 4-1+3=3, потратил Лимит на +1 (с.38)

⁶ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Бронепехотинец Адских Лошадей) – Результат броска События 11-2=9 (с.39)

Website: <http://www.oxfordjournals.org/>

MECH WARRIOR

Character Record Sheet Third Edition

100

	Value	Mod.	Max
Strength	7	1	9
Body	7	1	9
Dexterity	5	0	7
Reflexes	6	0	8
Intelligence	5	1	8
Willpower	5	0	9
Charisma	4	0	8
Edge	4	0	8
Social Standing	6	0	9

1000

[illegible]

Abstract

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

¹ The first 400 mg of the 1000 mg dose was given as a loading dose.

THESE

Current Vehicle	Post-1999
Empty (Full 100% Horsepower)	Gasoline
Empty (2) Sea Containers Full	Traguard (M) (empty - 1 gal)
Elemental Prototype	Gasoline
Gasoline (Empty) (2)	Vehicle (5) Athens Street Vehicle (10)
Gasoline (Full)	Weld (1000) (2)
Gasoline (Full) (Empty)	

COMBAT INFORMATION

Abstract

Type A: Parallel	$AV(MDIFEX)$	1/5/1/3
Type B: Cross-serial	$AV(MDIFEX)$	6/8/5/2
Type C: Delayed parallel	$AV(MDIFEX)$	3/4/4/3
Type D: Pivoted form	$AV(MDIFEX)$	4/0/4/4

1000

Frequency: times per week
 at the following frequency: times per week
 (Unpublished) (Published) (Unpublished) (Published)

Abstract

Grazing Wounds (WV 1)	_____	
Minor Wounds (WV 2)	_____	(1 TW ea)
Severe Wounds (WV 3)	_____	(2 TW ea)
Critical Wounds (WV 4)	_____	(4 TW ea)
Deadly Wounds (WV 5)	_____	Functional
Total Wound Value of all Wounds	_____*	

* If Total Wound Value = (WV1+WV2) ÷ 2

WILEY

Weapons	AP-Drug	Type	Range	Shots	Notes
Mykon	140%	B	6 / 12 / 40 / 30	20	Left of a bridge, see
Mykon	145%	B	6 / 12 / 40 / 40	20	Left of a bridge, see
			6 / 6 / 6		
			6 / 6 / 6		

100

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

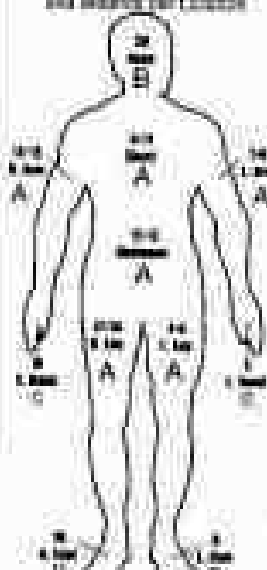
[illegible]

Movement (W/H/S): 10/23/40

Experience Points: 0

NOT LOCATED DIAGRAM

.. Fill in Answer Type (A, R, C, D)
and Marks per Question



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

ЭЛЕМЕНТАЛ-КРЕСТОНОСЕЦ

Родившись от одного из наиболее престижных в пространстве Кланов Родовых Линий Элементалов, Кабрински, вы во многом соответствовали зову вашего Родового Имени и быстро стали первой в вашем сибко в области безоружного боя. Хотя ваш громадный размер и грубая физическая сила, кажется, не подходили вам, с младых ногтей вы почувствовали призыв к Великому Творению и начали рисовать, что продолжалось бы и составляло большую часть вашей жизни, помещая в полотно и ваши победы, и ваши поражения.¹

Ваша очевидная боевая искущённость привела вас в сибко улучшенных Элементалов, где безжалостный тренер пытался выдавить из вас из процесса подготовки. Однако доказывая правильность Пути Кланов, ваше генетическое выращивание и молодость одолели его опытность, а вы расширили свои способности к изучению всего нового.²

В 3057 году вы присоединились к Галактике, чьей специальной миссией было не только защищать мир Беаркло, но также и оберегать секрет Медведей: ваш Клан уходил во Внутреннюю Сферу! однако в Испытании, развязанном Кланом Звёздного Ужа, случилось невероятное – вы были захвачены и взяты как связанная.³

Возвратившись в столицу Ужей, Шеридан, вы начали новую жизнь как техник воина, взявшего вас связанной на поле боя. Хотя и стыдясь за своё поражение, вы чувствовали, что вы слишком полны жизни, чтобы осуществлять бондсреф, и поэтому стойчески несли свою службу, покаявшись, что когда-нибудь вы вновь станете воином.⁴

Вы стали *абтакой* в касте воинов и вам вновь позволили одеть свой любимый бронекостюм! С Отречением от Клана Нова Котов в пространстве Кланов вспыхнули Войны за Владения, поэтому вы вновь понадобились на поле боя, чтобы также доказать и то, что вы полностью преданны своему новому Клану. В сражении, которое обессмертило вас упоминанием в *Предании* Звёздных Ужей и стоило вам лишь пальца, вы отбросили вражеский Тринарий, вынудив его отступить с поля боя.⁵

С таким признанием и славой вы понимаете, что во вселенной много чего неизведанного и несделанного.



¹ Принадлежность: Клан Призрачного Медведя (с.21): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 9 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Улучшенных Элементалов) – Результат броска События 16 (с.29)

³ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Домашний Клан) – Результат броска События 4 (с.39)

⁴ Принадлежность: Клан Звёздного Ужа (с.25): Действие 4: Настоящая Жизнь (Гражданская Работа) – Результат броска События 7 (с.47, MW3)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Домашний Клан) – Результат броска События 17-1=16 (с.40)

ОПОЗОРОЕННЫЙ ВОИН

Будущее было блестящим для вас: вы происходили из Домов престижных Родовых Имен Хауэлл и Фьюри, числившихся среди лучших Линий внутри всего Клана Дымчатого Ягуара. Даже замедленный старт не обескуражил вас, вы с ранних пор знали, что предназначены для великого, поэтому когда другие преуспевали в академических знаниях, вы закаляли своё тело в ожидании грядущих физических испытаний.¹

Твоя дополнительная подготовка оправдала себя. Вы не только ловко влились в подготовку МехВоинов, когда почти все выпускники вашего сибко провалили первые вызовы, в своём Испытании Положения вы также победили 2-х оппонентов, получив звание Звёздный Командир и быстро приобретя статус *райстара*.²

К сожалению, даже лучшая в Кланах подготовка не смогла достаточно подготовить вас к действиям Внутренней Сферы. Вас воодушевляли простые игры с техами в ангарах Мехов, и хотя вы и жили в надежде стать лучшим в Галактике, влияние этих *суратов* несколько подмочило вашу репутацию.³ И даже несмотря на то, что они перевели вас обратно в Кластер, вы, тем не менее, продолжали великолепно проявлять себя на поле боя,⁴ и вас, и ваше подразделение перевели в состав 1-го эшелона.⁵

И тут случилось немыслимое. *Сураты* Внутренней Сферы вторглись на Охотницу, в ваш дом, сея на своём пути лишь разрушение. И вместо того, чтобы сражаться с ними, как делали до этого, остальные Клановые просто стояли и смотрели. Когда сфероиды закончили своё дело, Клановые бросились расхватывать оставшееся от некогда великого и гордого Клана Дымчатого Ягуара.

Не имея пути назад, в свой разрушенный дом, вас никто не желал помочь, и вы сделали единственную вещь, которую могли сделать, когда все к вам повернулись спиной. Однако это оказалось для вас целой новой цивилизацией. Все, кого вы некогда знали, либо погибли, либо были настолько воодушевлены махинациями «великих» Ханов, что им было не до вас. Прекрасно. У вас по-прежнему сильный дух и перед вами стоят цели, обозначенные ещё в раннем возрасте, и, хотя большинство ваших новых товарищей не подходят для ваших устремлений, они как минимум понимают, что Клановые такие же банкроты, как и Внутренняя Сфера.⁶

Но когда-нибудь они увидят мудрость ваших убеждений, и это будет первым шагом на пути к возрождению утерянной мечты Керенского.



¹ Принадлежность: Воин Кланов (с.31, MW3): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 8 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) – Результат броска События 9+1=10, потратил Лимит на +1 (с.39, MW3)

³ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 6 (с.50, MW3)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 10-1=9 (с.50, MW3)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 9-2=7 (с.50, MW3)

⁶ Действие 4: Настоящая Жизнь (Тёмная Каста) – Результат броска События 9 (с.XX)

Name Disgraced MechWarrior

Militia Clan (Dark Caste)

Age 24

Height 2.00 m

Weight 80 kg

MECHWARRIOR

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	6	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	9	-1	9
Reflexes	7	-1	9
Intelligence	5	—	8
Willpower	5	—	8
Charisma	3	+1	9
Edge	7	-1	8
Social Standing	1	—	8

SKILLS

Name	Bonus
Career/Soldier	+1
First Aid	+0
Gambling	+2
Gunnery/Ballistic/Humanoid	+2
Gunnery/Laser/Humanoid	+3
Gunnery/Missile/Humanoid	+1
Interest/Smoke Jaguar Remembrance	+1
Language/English	+1
Leadership	+0
Martial Arts/Military	+0
Navigation/Ground	+0
Perception	+1
Piloting/Mech	+4
Pistols	+2
Sensor Operations	+2
Strategy	+0
Tactics/Mech	+2

TRAITS

Bad Reputation: Huntress
Custom Vehicle (3)
Glass Jaw
MechWarrior Phenotype
Slow Learner
Quirk/Clan Honor
Stigma/Dark Caste

Vehicle (5): Kingfisher Prime [90]
Well-Equipped (3)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Ablative Vest	AV (M/B/E/X)	3 / 1 / 6 / 1
Type B: Combat Boots	AV (M/B/E/X)	2 / 3 / 3 / 1
Type C:	AV (M/B/E/X)	/ / / /
Type D:	AV (M/B/E/X)	/ / / /

Fatigue

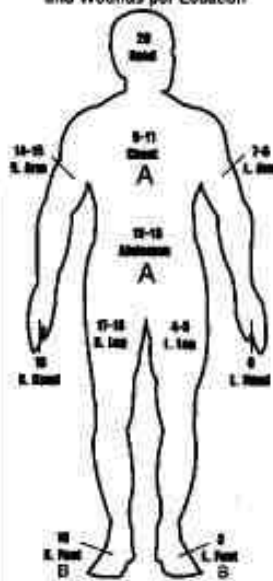
Fatigue: WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue: WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Weapons

Weapons	AP+Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Needler Pistol	1+5D6	8	2 / 6 / 12 / 20	10	Splash; see *
Makeshift Pistol	3+4D6	8	5 / 15 / 30 / 65	1	+1 TN; see **
			/ / / /		
			/ / / /		

* AP 0 vs. barriers; ** Misfire on a tumble

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Needler Pistol Reloads (10)
Jumpsuit
Communications Headset
Holster
Power Pack, Clan (30 Pwr)

Movement (W/R/S): 13/26/52

Experience Points: 0

ТОРГОВЕЦ-РЕЗЕРВИСТ

Вы – вернорождённый воин в Клане Алмазной Акулы, а ваша Родовая Линия известна исключительно способными аэрокосмическими пилотами. И хотя вы никогда не выделялись в своём детсаде, вражда внутри сибко была достаточно сильна, когда один из сибкинов решил поупражняться на вас, пытаясь выглядеть лучше в глазах других.¹ Однако этот его план не удался, когда вы успешно прошли своё заключительное Испытание Положения.²

Начало военной службы лишь подтвердило солидность вашего генетического наследия. Второе Испытание Положения привело к повышению в звании, а образцовое поведение вашего подразделения привело к получению места в Битве за Токкайдо.^{3,4} К сожалению, бесчестная засада положила конец вашей карьере.⁵ Вместо того, чтобы принять понижение в службе до гарнизонной Галактики, вы добровольно ушли в отставку, решив послужить Клану в не менее значимой касте торговцев.

Как воин-торговец вы нашли хорошее применение своим первоначальным навыкам. Служили советницей касты воинов относительно выбора целей и даже отточили своё мастерство в области искусства заявок и торгов, благодаря чему ваша ценность значительно возросла.⁶ Истинная расплата пришла тогда, когда ваш давний недоброжелатель унизил вас вашим «положением в низшей касте». Вы собирались убедить его, что «резервист» не означает «слабый». К счастью, он начал формальный вызов, поэтому у вас нет никаких сомнений относительно его официального возмездия.⁷

Однако *это* заставило вас задуматься. Возможно, возможно, ваши дни воина ещё не совсем прошли.



¹ Принадлежность: Клан Алмазной Акулы (с20): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 7 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) – Результат броска События 10 (с.39, MW3)

³ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 11 (с.50, MW3)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 11-1=10 (с.50, MW3)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) – Результат броска События 4-2=2 (с.50, MW3)

⁶ Действие 4: Настоящая Жизнь (Воин-торговец Алмазных Акул) – Результат броска События 13 (с.34)

⁷ Действие 4: Настоящая Жизнь (Воин-торговец Алмазных Акул) – Результат броска События 9-1+1=9, потрачен Лимит на +1 (с.34)

Age 28 Height 1.52 m

Weight 40 kg

Character Record Sheet THIRD EDITION

	Value	Mod.	Max.
Strength	3	+1	9
Body	6	—	9
Dexterity	6	—	7
Reflexes	7	+1	9
Intelligence	5	—	8
Willpower	6	—	9
Charisma	5	—	8
Edge	3	+1	8
Social Standing	7	+1	8

Commission/Mark (2): New Commission	Lost Link: Artificial Blood Joint
Contact (2): Gentler Background	Real Magic
Contact: Technician Customer	Dark/Clan Master
Custom Vehicle (2)	Shin Lemon
Enemy (2): Stolen Pilot	Vehicle (1): Jengry A (80)
Fighter: Pilot Prototype	Who: Escaped (2)
Game Reputation (2): Warlock/Doctor	

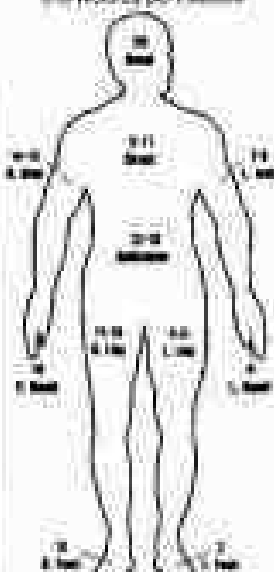
Name	Score
Academics/Diamond Shark History	+0
Administration	+1
Analysis	+1
Antisubmarine/Oceanic Combine	+1
Captain/Jockey	+1
First Aid	+0
Gallery/Ballistics/Air	+1
Gallery/Laser/Air	+0
Gallery/Missile/Air	+0
Intelligence/Performance	+1
Language/English	+1
Language/Japanese	+1
Leadership	+0
Martial Arts/Military	+1
Back Job	
Navigation/Ground	+0
Navigation/Space	+1
Negotiation	+0
Perception	+1
Piloting/Air	+0
Physics	+0
Protocol/Diamond Shark	+1
Protocol/Oceanic Combine	+1
Senior Operations	+1
Strategy	+0
Swimming	+1
Tactics/Ground	+0
Zero-G Qualifications	+1

Journal			
Type A	AV (M/BE)C	///	
Type B	AV (M/BE)C	///	
Type C	AV (M/BE)C	///	
Type D	AV (M/BE)C	///	

[illegible]

Grading Wounds (WF 1) _____
 Minor Wounds (WF 2) _____ x 1.2M w
 Barbed Wounds (WF 4) _____ x 1.2M w
 Critical Wounds (WF 6) _____ x 1.2M w
 Death Wounds (WF 10) _____ Knockout
 Total Wound Value of all Wounds: _____
 Total Injury Impact Value = (Wound WF 1) x 1.2M w

Fill in Answer Type (A, B, C, D)
and Marking (Yes, No) options



Weapons	AP-Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Lower Pistol	+QCR	1	0 / 15 / 84 / 220	27	

[illegible]

Movement (W/H/S): 10/26/40

Experience Points: 0

^a The mean \pm SD of 600 and 900 mg/kg body weight (BW) doses were used.

Permanently stored in RAM. MSBCHANGING is a Registered Trademark of F&A Corporation. © 2004 F&A Corporation

ВОИН ПРОТОМЕХА

Вернорождённый воин изоляционистского Клана Духа Крови, вы были воодушевляемы лишь тем, что ваш Клан – единственный, следующий истинным путём, данным Основателем, и поэтому когда-нибудь вы сможете нести свою «правоту» ошибающимся братьям из других Кланов.¹ В вашем сибко в Подготовительном Центре Наследия Духа вы были выше всяческих похвал и привлекли внимание Сарии Чёрч, лидера Дома вашего Родового Имени.²

Успех в Испытании Положения пришёлся как раз на тот момент, когда ваш Клан вышел из изоляции, чтобы атаковать Звёздных Ужей и Барроков, позднее этого известно как Война Поглощения. Вы превосходно справились с первой боевой задачей, поставленной перед вами – ставшее испытанием превосходства подготовки Духов, – но увиденное вами уничтожение Галактики Бета было уже выше ваших сил.³

Ваш Клан после Войны Поглощения вышел-таки из изоляции после уничтожения Клана Дымчатого Ягуара на их столичном мире Охотница войсками ложной Звёздной Лиги, приняв участие в Испытаниях Владения, разгоревшихся по всему пространству Кланов. Позднее объявили Испытание Владения за недавно обнародованный ПротоМех – новую военную единицу, развёрнутую Дымчатыми Ягуарами впервые против вторгшихся войск Внутренней Сферы. И хотя в бою с задачами вы справлялись чаще всего превосходно, принесли своему Клану трофейный ПротоМех, наступил момент, когда ты решила полностью изменить свою жизнь.⁴

Т.к. твой Клан начал интенсивную программу по выпуску ПротоМехов и эффективной подготовки их пилотов, вы поняли, что ваша жизнь будет посвящена этому. Воспользовавшись своими связями с лидером Дома, вы оставили свою жизнь аэрокосмического пилота и вновь очутились в Подготовительном Центре Наследия Духа. Хотя лидер Дома Чёрч сначала и испытывала некоторые сомнения, вы оправдали её веру в вас, став пилотом новой машины, заодно многосторонне развив и своё тело.⁵

С таким образованием за плечами вы сейчас готовы захватить всю вселенную. Ничто не сможет остановить вас!



¹ Принадлежность: Клан Духа Крови (с.18): Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) – Результат броска События 7 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) – Результат броска События 9 (с.39, MW3)

³ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Домашний Клан) – Результат броска События 11+2=13, потрачен Лимит на +2 (с.40)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Домашний Клан) – Результат броска События 7-1=5 (с.39)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Подготовка Пилота ПротоМеха Духов Крови) – Результат броска События 17 (с.32)

ПОСЛАНЕЦ-УЧЁНЫЙ

Будучи вольнорождённой в касте учёных, игрушками вашего детства были химические наборы и человекообразные модели. Вы никогда по-настоящему не сомневались в своём месте. Ваши родители сделали так, чтобы вы никогда не подвергали сомнению важность вашей касты для Клана Волка, и они оказывали вам посильную поддержку.¹

Это пошло на пользу вам, но родители... Пока вы были вдали, осваивая работу помощницы, набег бандитской касты на ваш дом стоил вашим родителям жизни. Пытаясь забыть, вы с головой ушли в упорную работу, и ваше усердие привлекло внимание местного губернатора, ставшего помогать вам в карьерном росте.² Затем пришло время учиться в университете, где вы некоторое время работали помощником губернатора по политике³, параллельно осваивая курсы наук.

Но тут наступило время раскола – Хан Фелан увёл Хранителей во Внутреннюю Сферу, а вместе с ними и полный набор невоенных каст. Сопровождая губернатора, вы следующие 4 года совмещали научные изыскания и работу политического советника, т.к. Клан переместился на мир Арк-Ройял.⁴ Здесь ваши умения пригодились для улаживания отношений между кастой учёных Клана и их коллегами из Внутренней Сферы. Но, будучи из Кланов, вы почувствовали, что они ниже вас, и поэтому следующие 2 года прошли с незначительными достижениями.^{5,6} И встал вопрос – воспользуются ли они вами снова?



¹ Принадлежность: Клан Волка (в Изгнании) (с.27); Действие 1: Раннее Детство (Белый Воротничок) – Результат броска События 6 (с.35, MW3)

² Действие 2: Взросление (Воспитанник Клана) – Результат броска События 10+1=11, потрачен Лимит на –1 (с.36, MW3)

³ Действие 3: Высшее Образование (Университет: Основы Наук) – Результат броска События 6 (с.46, MW3)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Гражданская Работа) – Результат броска События 9 (с.48, MW3)

⁵ Действие 4: Настоящая Жизнь (Связка «Кланы/Внутренняя Сфера») – Результат броска События 7 (с.36)

⁶ Действие 4: Настоящая Жизнь (Связка «Кланы/Внутренняя Сфера») – Результат броска События 15-2=13 (с.36)

МЕХВОИН-ИЩУЩИЙ

Вы родились в касте техников Клана Гигантского Скорпиона и, хотя вы и знали, что всю жизнь проведёте с клеймом «естественного рождения», вы много слышали о том, что в других Кланах подобные вам живут ещё хуже. Ваш отец, превосходный техник, был взят Ищущим, став его Ремесленником, который, когда вы были ещё маленьким, привил вам мысль, что Ищущий изберёт и вас для такой высокой чести. Ваша учёба была трудной, вы научились выживать во внутренних районах Роша. В ходе вашего тестирования, определявшего ваш будущий статус, выяснилось, что вы обладаете воинскими способностями!¹

Поддержка оказалась выше любых, даже самых диких предположений, это позволило вам тренироваться в сибко вольнорождённых. В это время вы соприкоснулись с тайной сокровенной некрсии. Дрожащими руками вы выпили священную жидкость и, вопя от восторга, вы почувствовали, как вашей коже становится жарко, в то же время ощущая, что жало Скорпиона защищает вас. С такой бронёй вы бесстрашно ринулись в Испытание Положения и прошли его, убив двух противников.²

Зайдя настолько далеко, вы понимали, что ничто не сможет вас остановить, и вы начали жить так, как того требует призыв Ищущего. Однако ваше требование прав Ищущего отвергнуто, погрузив вас в отчаяние, которое вы попытались утопить в другом глотке некрсии. Как только жидкость обожгла горло, у вас появилась навязчивая идея относительно того, где можно найти неизвестный до сего момента Тайник Брайена.³

Следующие 2 года вы провели в лихорадочном состоянии, отчаянно обыскивая древние руины и опустошая заплесневелые гробницы, пытаясь найти сокровища, которые, как вы знали, были именно здесь. Вы нашли его, но его же нашли и бандиты. Ведомый страстью Ищущего, вы сразились с превосходящим вас по численности врагом и одержали победу! Однако ваши мечты разбились, когда вы поняли, что эти 2 года были временем усилий, растраченных впустую, – Тайник был практически полностью разграблен ещё столетия назад.⁴

Ваша вера в предназначение Ищущего пошатнулась, вы задаётесь вопросом – может быть, там было что-то ещё?



¹ Принадлежность: Клан Гигантского Скорпиона (с.21); Действие 1 Раннее Детство (Синий Воротничок) – Результат броска События 7 (с.33, MW3)

² Действие 2: Взросление (Сибко Вольнорождённых) – Результат броска События 10 [Бросок для некрсии 1] (с.37, MW3; с.22)

³ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Ищущий Гигантских Скорпионов) – Результат броска События 6, переброшен на 8, из-за предыдущего броска для некрсии [Бросок для некрсии 8] (с.34; с.34)

⁴ Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Ищущий Гигантских Скорпионов) – Результат броска События 7, переброшен на 15, из-за предыдущего броска для некрсии (с.35)

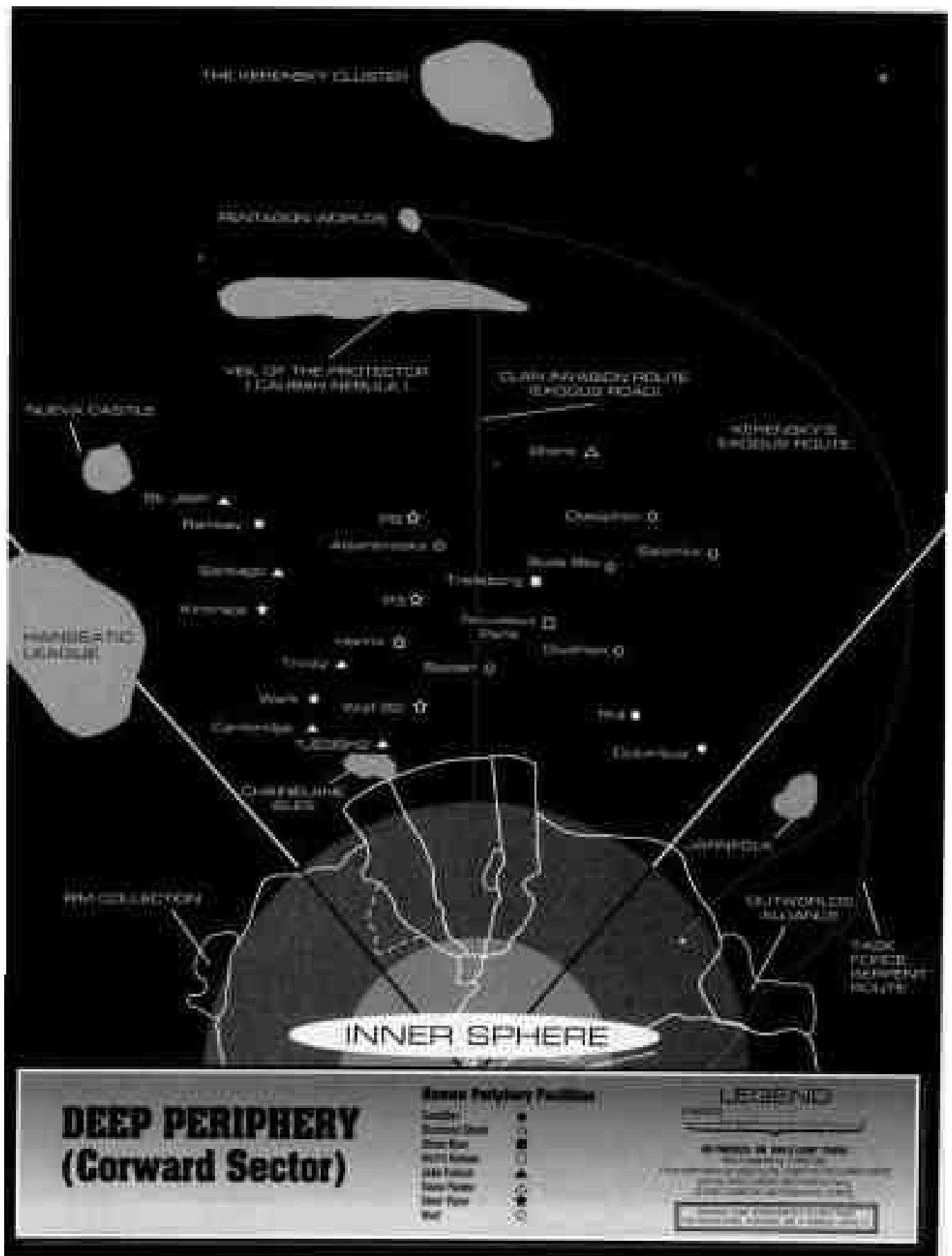
ЖИЗНЬ В КЛАНАХ



Рождённая для войны, цивилизация Кланов продолжает формироваться воинской идеей. Чувство общности цели, самопожертвование и конформизм, присутствующие во всех слоях населения Кланов, служат постоянным напоминанием о воинской культуре Кланов. И на самом деле – военизированный склад ума характерен для почти всех аспектов жизни в Кланах: евгенические репродуктивные программы Кланов, их традиции боевых Испытаний, религиозные веры, спорт и

игры, социальные нравы, правительство, практика исполнения закона, политика и технология – всё это отражает их военные истоки и продолжающееся почитание воинского кодекса.

(Игроки, желающие узнать дополнительные сведения о предметах, обсуждаемых в этой секции, должны ознакомиться с первоисточником *BattleTech* «*Воины Керенского*»; материал этой секции взят из данной книги).



ЕВГЕНИКА И РОДОВЫЕ ИМЕНА КЛАНОВ

Евгеническая репродуктивная программа Кланов выражает посвящённость Кланов идее завоевания. Евгеническая программа целиком и полностью разработана для достижения единственной цели: создать как можно более эффективных воинов и продолжить усиление Кланов с каждым новым удачным поколением. Возможно, ничто не сможет проиллюстрировать евгеническую программу лучше, чем традиция *Родовых Имён*.

Родовые Имена Кланов (которые среди воинов используются как фамилии) представляют собой генетические родословные тех воинов, кто оказался в числе преданных Николасу Керенскому во время Гражданской Войны Исхода. Любой воин Кланов, чья генетическая родословная содержит материал ДНК одного из этих воинов, может обладать одним из 660 активных Родовых Имён (все воины, кто носит или может претендовать на ношение отдельного Родового Имени, считается членом Дома данного Родового Имени).

Код ДНК каждого из воинов с Родовым Именем хранится в центральном генетическом хранилище каждого из Кланов, а также в кодексе, носимом воином на запястье. Чтобы определить генетический материал, использованный для создания новых воинов, каждый Клан постоянно и чётко документирует физические характеристики, отметки на тестировании, убитых противников и ранения, а также другую информацию обо всех этих воинах. Используя эти записи, учёные Кланов и определяют Родовые Линии, из которых они будут брать генетический материал для смешения их в т.н. «железных матках», искусственных системах, упрощающих зачатие и рождение вернорождённых воинов.

Т.к. для создания новых воинов используются ДНК только тех воинов, которые имеют Родовые Имена, - причём не более 25 воинов могут одновременно носить одно и то же Родовое Имя, - обладание Родовым Именем является наивысшей почестью, которую только может получить воин Клана. Понятно, что соревнование среди воинов за эту честь может оказаться очень ожесточённым.

Обычно вернорождённые воины получают право носить данное Родовое Имя одного из своих предшественников в кровопролитных сражениях Испытания Родового Права.

ИСПЫТАНИЕ РОДОВОГО ПРАВА

В Испытании Родового Права 32 воина оспаривают право носить Родовое Имя. Участвующие сражаются в 5 кругов: 16 победителей выходят во 2-й круг, 8 победителей 2-го – в 3-й и т.д. до тех пор, пока не останутся лишь 2 воина. Победитель заключительного сражения и станет носить Родовое Имя.

Традиционно, пары определяются по жребию, хотя политика в Кланах часто приводит к тому, что этот процесс носит менее случайный характер, чем это может показаться. Чаще всего «посев» происходит так, что сильнейшим кандидатам запрещается встречаться друг с другом до последнего круга. Каждый из участвующих имеет монету, на одной из сторон которой имеется имя этого участника, а на другой – знак отличия его Клана и название Дома его Родового Имени. Во время церемонии в начале каждого круга участники рассказывают о своих свершениях, которые и позволили им стать участниками, и бросают свои монеты в конус. Воин, чья монета окажется сверху, считается охотником, и он может выбрать стиль

сражения – вооружённое (с использованием бронекостюма, Меха или истребителей) или безоружное (голыми руками). Другой воин, дичь, определяет, где состоится данный круг.

Эта система предназначена для представления непостоянства природы войны и проверяет способность воина использовать как свои умственные, так и физические навыки. Согласно традициям Кланов, ловкий воин может победить и будучи охотником, и будучи дичью. Например, в безоружном бою Элементал имеет решающее преимущество над МехВоином, но МехВоин может свести его на нет, выбрав местность, где физические навыки не имеют никаких преимуществ.

Иногда оба воина убивают друг друга или же победитель оказывается неспособен продолжить своё участие в соревновании. В таких случаях один человек в следующем кругу получает автоматическую победу. Однако никто не может выиграть таким способом в заключительном круге. Если оба финалиста убили друг друга, всё Испытание считается недействительным и начинается вновь.

ВОЛЬНОРОЖДЁННЫЕ ВОИНЫ И РОДОВЫЕ ИМЕНА

Вольнорождённые воины могут получить Родовые Имена различными методами. Например, лидеры Клана могут объявить такого воина основателем нового Родового Имени. Однако заявления такого рода случаются крайне редко, в основном они служат как исключительная награда за действительно выдающиеся достижения. Наиболее известный пример вольнорождённых воинов, удостоенных этой почести, - это Родовое Имя Джейми и Джошуа Вульфов из Клана Волка. Также ИльХан может создать Родовое Имя в качестве награды воину, успешно проведшего крайне важную миссию.

С другой стороны, вольнорождённые воины, чьё ДНК включает в себя части ДНК вернорождённого, могут получить Родовое Имя в Испытании Родового Права. Примером этого может служить воин Нефритовых Соколов по имени Диана, которой было позволено пройти Испытание за Родовое Имя Прайд. Диана была вольнорождённым отпрыском двух вернорождённых из одного и того же сибко, хотя лишь один из них – легендарный Эйден Прайд – сохранил статус воина.

ХРАНИТЕЛИ

Понятно, что Клан рассматривает свою подборку материалов ДНК как бесценное сокровище. Заботу об этом сокровище поручили т.н. Хранителям. Эти члены касты учёных попадают в одну из 2-х групп: те, кто присматривает за Родовыми Линиями Домов отдельных Родовых Имён внутри Клана, и тех, кто отвечает за весь генетический материал Клана и евгеническую программу.

Хотя лидеры Домов сами торгуются за генетический материал между Домами, Хранители осуществляют записи и производят физический перенос материала ДНК. Они также присматривают за Часовнями Родовых Имён в Земле Свободы, и следят за памятниками основателей своего Клана и прошлых носителей Родовых Имён своих Домов.

Хранители Клана присматривают за генетическими хранилищами своего Клана, проверяя, чтобы только допущенный персонал имел доступ в эти важные места, и тесно работают с генетикой над созданием новых поколений воинов.



В то время как генетики работают с ДНК, хромосомами и генетическими чертами, Хранители ведают об истории и подоплёке Родовых Линий, за которые они ответственны. Их забота и уважение к их делу, вместе с повсеместным почтением к евгенической программе, поставили этих людей в ряд наиболее чтимых в пространстве Кланов, несмотря на то, что технически они – «низшая» каста.

Хранилища ДНК и Часовни

Если Хранители являются «священниками» Кланов, то генетические хранилища – их соборы и храмы. Существует несколько подклассов хранилищ, формирующих иерархию для соответствующих Хранителей.

Расположенное на Стране Мечты, Главное Хранилище Кланов является частью комплекса Зала Ханов. Оно включает в себя Часовни всех Родовых Имён Земли Свободы, а также массивное здание генетического хранилища в городе Катюша. Все вместе эти места содержат генетические образцы от каждого воина с Родовым Именем, когда-либо существовавшего в истории Кланов. Все переносы генетического материала между Кланами, происходят именно здесь.

Часовня каждого Родового Имени стоит около Зала того Клана, к которому принадлежал основатель Имени. Эти строения – одни из священнейших мест Кланов; здесь или в окружающем их парке не позволяется вести какие-либо бои. Каждая Часовня содержит ДНК любого члена Дома этого Родового Имени, живущего и погибшего. Физические образцы содержатся в холодильных установках; их оцифрованное представление хранится в компьютерной системе, которая содержит также и исторические записи о предшественниках и его потомках каждого образца.

Состояние Часовен может меняться в широких пределах. Те, которые принадлежат к числу наиболее удачных Родовых Линий, часть расширяются, чтобы обеспечить место для хранения и сохраняются в чистоте, а те, которые принадлежат к числу наименее удачных Родовых

Имён, забрасываются, их содержимое переносится в специальное место в городе Катюша. Обросшие плющом, они служат немой завещанием Домам павших Родовых Имён.

Упомянутое специальное место в городе Катюша – это массивное орнаментированное здание в готическом стиле. Огромное центральное здание состоит из двух стометровых башен, формирующих центральный ансамбль комплекса. Эти башни содержат администрацию и множество лабораторий; группа подземных убежищ содержит хранилища генов. По предположениям, они находятся настолько глубоко, что могут выдержать ядерный удар или орбитальную бомбардировку, эта мера была предпринята после уничтожения Росомахами хранилище Снежных Воронов в Дехра Дан.

Каждый Клан также имеет серию дополнительных генных хранилищ: основное хранилище располагается на их столичном мире, а мелкие хранилища разбросаны по всей области владений Клана. Поговаривают, что эти места известны как «дома». Главное Хранилище Клана – самое значительное, оно содержит материал всех Родовых Имён Клана, обычно организованных в Дома и Линии. Дизайн и размещение зданий выражают их важность, а также в некоторой степени и умонстроение Клана, построившего их. Например, Главное Хранилище Ягуаров в Лутере на Охотнице – это пирамида, окружённая статуями и на специально обустроенной земле: холодное, изолированное и неприступное строение. По сравнению с ним орнаментированное хранилище Облачных Кобр на Гомере занимает центральное место в столичном городе. Каждое Главное Хранилище Клана пользуется огромным уважением и почитается всеми Кланами.

Ещё со времён уничтожения в 2823 году Росомахами хранилища Снежных Воронов (это их действие вынудило остальные Кланов уничтожить Росомах) каждый Клан имеет вторичные хранилища, обеспечив таким образом продолжение программы выращивания, более не зависящей от единственного хранилища.

Хотя физически они менее впечатляющи, чем Главные Хранилища, эти места полностью справляются со схожей задачей хранения и упорядочения генетического материала. Они основываются на всех основных колониях; Клань Вторжения сконструировали во Внутренней Сфере новые такие места.

Работа евгенической программы ощущается не только здесь. Существуют центры планирования рождаемости, совмещающие сперму и яйцеклетку, с последующим рождением новых вернорождённых воинов.

РАЗОРЕНИЕ

Разорение – это процесс, используемый для уменьшения *Родового Счёта* (числа воинов, имеющих право носить данное Имя) конкретного Родового Имени. По традиции, каждое Родовое Имя имеет Родовой Счёт, равный 25, но в случае низших Родовых Имен Счёт может быть уменьшен и до 5-и. Изначально созданное как средство исключения слабых Родовых Имен, Разорение стало политическим инструментом, используемым для уменьшения Родового Счёта Дома-противника или Клана и уменьшения влияния этого противника в Советах Клана.

Этот сложный процесс вовлекает лидеров Дома этого Родового Имени и Великий Совет. Когда Дом Родового Имени объявляет об Испытании Родового Права, воин с Родовым Именем другого Дома (действующий властью этого Дома, что решает большинство голосовавших) может призвать к Разорению Дома, объявившего Испытание. Это действие приостанавливает Испытание Родового Права до тех пор, пока не улажен вопрос с Разорением. Затем Великий Совет тщательно рассматривает вопрос о Разорении и проводит голосование по этому поводу. Неизбежно последует Испытание Отказа – из-за того, что Дом отказывается признать Разорение, или же из-за поддержки решения голосования. Известное как Испытание Разорения, это сражение решает, будет ли изменён Родовой Счёт.

Воин с Родовым Именем, призвавший к Разорению, вместе с другими членами Дома своего Родового Имени, сражается за утверждение Разорения. Противостоящие им воины сражаются в защиту их Родового Права. Торговля обычно понижает численность войск, вплоть до Звёзды или Точки Элементалов. Если выигрывает сторона за Разорение, Испытание Родового Права отменяется, и Счёт Родового Имени уменьшается на 1. Если же выигрывает сторона против Разорения, Испытание Родового Права состоится. Дом, желавший Разорения, теперь уже сам становится в следующий раз субъектом голосования за Разорение, если погибнет хоть один его воин. Это гарантирует, что ни один призыв за Разорение не будет легкомысленным.

ИльХан обладает малоизвестной возможностью постановления отменить Испытание Родового Права (Ульрик Керенский применил это право по отношению к Родовому Праву изменника Конала Варда). Хотя технически это не Разорение, такое постановление имеет те же самые последствия; Родовой Счёт уменьшается на 1, а отменённое Испытание за данное Родовое Имя приостанавливается до тех пор, пока ильХан или Великий Совет не позволят сделать это.

Родовые Права и Родовые Имена, урезанные Разорением или указом ильХана, не уничтожаются; это могут сделать лишь Уничтожение или Отречение. В соответствии с законом Кланов, они просто приостанавливаются в использовании и могут быть активированы вновь.

РИТУАЛЫ, ИСПЫТАНИЯ И ТРАДИЦИИ

Как и подобает их военизированной натуре и царящему у них духу соперничества, для решения споров Клань разработала систему боевых Испытаний. Здесь описываются некоторые наиболее важные типы Испытаний.

ИСПЫТАНИЕ ОБИДЫ

Испытание Обиды, используемое в той или иной форме всеми кастами, предназначено для решения споров, касающихся чести. Когда такие дела заходят в тупик, участники спора имеют два выбора. Они могут обратиться в Совет касты или Совет Клана (или в Великий Совет, если воины имеют Родовые Имена или занимают высокое положение), или же они станут участниками Испытания Обиды. При апелляции к Совету обиженные стороны избегают всех ненужных контактов, пока дело не будет решено. Если же они выбирают Испытание Обиды, устраивается соревнование. Его победитель считается правым в споре.

Среди воинов Испытание Обиды принимает форму дуэли. Сторона, начавшая спор, определяет, какое оборудование будет использоваться (и будет ли оно вообще использоваться). Клань тщательно следят за тем, чтобы ни один из участников не получил искусственного преимущества от стиля сражения, зачастую требуя от обеих сторон использовать равнозначное оборудование. Например, в Испытании между пилотом лёгкого Меха и пилотом тяжёлого Меха оба будут использовать средний Мех, с которым никто из воинов не знаком, и каждый до Испытания получит несколько дней для практики. Испытания между членами различных подкаст – например, Элементалов и МехВоинов, – специальный случай. В ситуациях, подобной этой, где нельзя найти общие точки соприкосновения, делается всё возможное, чтобы уравнивать шансы на поле боя.

Сражение происходит в определённой области, известной как Круг Равных, который может измеряться от нескольких метров до сотен километров в поперечнике, в зависимости от типа дуэли. Лишь сражающиеся могут войти в этот круг; если кто-то вынужденно покинет его, он считается проигравшим Испытание. Добровольный выход из круга до начала, как считается, показывает трусость и неспособность отстоять своё мнение. Вход в круг кого-либо из не участвующих в дуэли лишает Испытание законной силы и считается великим бесчестьем.

Гражданские касты также используют Испытание Обиды, привлекая для решения спора мастерство участвующих в нём. Например, спорщики из касты торговцев могут получить срок, за который надо получить определённый доход. Как и в случае касты воинов, различия между подкастами могут вызвать проблемы. Гончар и торговец – оба члены касты торговцев, но их навыки нельзя сравнить. По этой причине Испытания Обиды в гражданских кастах распространены меньше. Совет Клана следит за всеми спорами между членами различных каст, кроме тех редких случаев, когда для этого больше подходит Великий Совет.

Испытание Отказа

Испытание Отказа предоставляет право оспорить в бою любое решение, принятое Советами Кланов или Великим Советом.

С годами эта концепция стала допустима лишь для военных подразделений, и иногда используется для разрешения споров в Тумене (зачастую вместе с Испытанием Обиды). Многие во Внутренней Сфере уничижительно рассматривают это «испытание боем» как недемократичное, но доминирование во Внутренней Сфере большого количества династий с их практически абсолютной властью делает такую критику весьма лицемерной.

В Испытании Отказа оспаривающая решение сторона объявляет, какие войска они или она будут использовать для оспаривания решения. Затем уже противостоящая сторона объявляет силы, с которыми она будет отстаивать вердикт, пропорциональные выдвинутому решению. Например, если кто-то оспаривает решение, за которое проголосовали в отношении 2 к 10 (соотношение 1 к 5), защищающие могут развернуть войска, не более чем в 5 раз (в Точках, а не в отдельных воинах) превышающие войска атакующих. Однако на практике торги среди защищающих честь отстаивания решения обычно снижают это соотношение в пользу оспаривающей стороны. Как и в случае Испытания Обиды, войска, которые выигрывают, объявляются правыми. Однако Испытание Отказа имеет и свои ограничения. Во-первых, оспаривать решение могут только те, кто был затронут этим решением или упоминался в нём. Кроме того, закон Кланов запрещает оспаривать исход Испытания Отказа другим Испытанием Отказа, но члены данного Совета и те, кого затрагивает сущность дела, могут провести дополнительные Испытания. Они обычно происходят одновременно, но могут, если того потребуют обстоятельства, происходить и отдельно, если те, кого затронуло это решение, не получили возможности оспорить первоначальное решение. Это помогает защитить интересы тех, кого затрагивает это дело, и достаточно лишь одного успешного Отказа, чтобы решение было отменено. Однако, хотя должен быть принят первый Отказ, большинством голосов в Совете можно отклонить петицию на второе оспаривание. Кланеры также не могут оспаривать Сатарру, право вето Совета Клана, налагаемое на споры между кастами. Наконец, как это показала Война Отказа, эти правила не запрещают борющимся использовать союзнические войска. Однако, участвуя в таком Испытании, союзники подпадают под то же правосудие, как обвиняемые. Если Испытание неудачно, они также страдают от последствий. Так было в случае с Кланом Волка, когда они проиграли Войну Отказа.



Другие говорят, что люди, чья духовность сравнима с их материальными потребностями, встречаются с подобными себе, чтобы дать им всё необходимое в их ежедневной работе. Следовательно, религию терпят, если и не практикуют широко.

Наконец, многим в касте воинов сложно поверить в Бога. Для большинства генетически спланированных и крайне уверенных в своих способностях воинов Кланов остаётся очень мало места в их психике для фигуры всемогущего Бога. Они рассматривают себя как вершину эволюции, продукт лабораторных работ учёных, а не сверхъестественного Создателя. Поэтому, кроме как у Облачных Кобр, религиозные воины встречаются редко.

Кланы Облачной Кобры, Койота, Гигантского Скорпиона и Нова Кота разработали свои собственные формы духовности, которые направляют их воинов и гражданские касты. Облачные Кобры примечательны своим благочестием. Они следуют тому, что называют «Путём», вере в Бога (или в Судьбу, в зависимости от вашей точки зрения) во всех проявлениях (вера Кобр в «Путь» имеет приверженцев и в других Кланах, более всего известных этим Нова Коты). Последователи специфических религий собираются в Монастыри, хотя некоторые обозреватели уверены, что эти группы занимаются скорее политическими и личными делами, а не религией.

Койоты, Скорпионы и Коты, в то время ещё не настолько религиозные, верили в использование «видений», и ими же и руководствовались. Традиция Койотов уходит корнями в древнюю Америку, где приход видений и единение с природой были центральной частью тогдашней жизни. Вера Нова Котов подобна этой, но менее определённая, хотя лишения и трудности занимают центральное место в обеих этих религиях. В полную им противоположность Скорпионы, чтобы изменить своё восприятие и вновь окунуться в прошлое, используют наркотические и зачастую

летальные галлюциногены. Это – наиболее опасная в Кланах традиция, и чуть ли только не это одно ответственно за ограничение развития Скорпионов.

СПОРТ И ИГРЫ

Жёсткие, соревновательные спортивные состязания является частью каждодневной жизни касты воинов. В отличие от малоподвижных развлечений, спорт формирует физический облик, учит чувству локтя, поддерживает дух соперничества заставляет быстро соображать. По этим причинам в Кланах развиты многие виды спорта, начиная с атлетики и заканчивая борьбой, а все воины обучены одной из форм военного искусства. Доминирует командный спорт, диапазон игр зависит от Клана. Две наиболее популярные игры – лакросс и футбол.

ЛАКРОСС

Вариант лакросса, близко напоминающий древнюю терранскую игру, широко распространён в Кланах Волка, Койота и Огненного Мандрила. Игра происходит в прямоугольном поле размером 50 на 100 м, а целью игры является забить 20-сантиметровый мяч, сделанный из жёсткого каучука, в ворота соперников. Каждый из 10-и игроков любой команды имеет сетчатый кросс (палку) для манипулирования мячом. Игроки одеты в лёгкие нательные доспехи, обеспечивающие минимальную защиту от столкновений в игре и имеющие сеть датчиков, регистрирующие любые попадания.

В варианте Кланов каждая команда начинает, имея в активе 100 очков, и получает по 50 очков за каждый гол. Однако любой игрок, имеющий мяч, может быть ткнут торцом кросса с целью выбить его. Каждый успешный удар в определённой целевой области вычитает очко у этой команды. Игра длится 1 ч или до тех пор, пока одна из команд не будет иметь уже не актив, а пассив очков, т.е. отрицательное значение.



Команда с наибольшим количеством очков считается победившей.

Игра часто происходит между командами из Домов различных Родовых Имён, рассматривающих потасовки в этих матчах как замену бою. В основном игроки, которые полегче и поменьше – обычно это пилоты – занимают наступательные позиции, а МехВоины занимают середину поля и защитные позиции. Элементалы в неё играют мало; те же, кто в них участвуют, обычно становятся вратарями.

Футбол

Воины нескольких Кланов играют в различные формы древней терранской игры, называемой футбол. Все три принципиальных варианта – регби, «американский» футбол и соккер (европейский футбол) – поощряют командную работу и дух соперничества.

Регби – основная версия футбола, отыгрываемая Стальными Гадюками, Ледяными Хеллионами и Звёздными Ужами. В этой конкурентной игре с каждой стороны участвуют по 15 человек, здесь перемещается тяжёлый овальный мяч, обычно сделанный из кожи, от центральной линии 100-метрового поля. Мяч может нести любой игрок; мяч нельзя вручную кидать в направлении целевой линии, а надо его пинать в этом направлении. Очки зарабатываются 3-мя путями. Перенос мяча через целевую линию противника и удар им о землю известен как попытка, это стоит 5 очков. Пнув мяч между штанг и выше перекладины противника, вы забиваете гол и получаете 3 очка. 3-й способ уникален для Кланов, и вовлекает в это несущего мяч. Если несущий мяч схватил и выронил мяч, команда-соперник получает 1 очко. Каждый матч длится по 80 минут, и разбивается на 2 половины. В конце 2-й половины команда с наибольшим количеством очков становится победителем.

Вариант регби, известный как «американский» футбол, очень прижился у Призрачных Медведей, Адских Лошадей и (в прошлом) Дымчатых Ягуаров. Отыгрываемый на поле размеров 110 на 50 м, «американский» футбол фокусируется на выполнении запланированных игр и поэтому тянется меньше, чем регби. В игре делается упор на командной работе и планировании, а приземление (родственное попытке в регби) стоит 6 очков. Игроки – почти всегда Элементалы, в каждой из команд по 11 игроков. Мастерство Призрачных Медведей сослужило им хорошую службу, когда в 3051 году они напали на Шелиак (Sheliak). Защитники планеты вызвали Клан на футбольный матч, который бы и решил судьбу этого мира, и Медведи выиграли со счётом 84:3.

Древняя терранская игра соккер сводится к перемещению сферического мяча от центральной линии поля размером 120 на 90 м в широкие 7-метровые ворота противника. За каждый гол забившая его команда (состоящая из 11 человек) получает 1 очко, и после 2-х «половин» по 45 мин команда с наибольшим количеством очков становится победителем. В соккере для перемещения мяча используются только ноги, хотя вратарь может пользоваться и руками. Подобно регби, соккер протекает свободно, и игроки должны «на лету» разрабатывать и реализовывать стратегии. Больше всего игроков в соккер – среди пилотов и МехВоинов.

МОРАЛЬ, СОЦИАЛЬНЫЕ НРАВЫ И ТАБУ

Общество Кланов руководствуется моралью и социальными нравами, которые для некоторых наблюдателей могут показаться странными.

Возможно наиболее впечатляющим примером некоторых социальных нравов – это концепция каст воинов о любви и отношениях, особенно роли в этом секса.

Обычно воины Кланов относятся к сексуальным отношениям неожиданно небрежно, т.к. клановская практика искусственного оплодотворения лишила секс роли акта воспроизведения. В то время как культуры Внутренней Сферы считают секс показателем близости отношений, Кланов считают его частью дружеских отношений. Совокупление с друзьями, обычно членами того же сибко, – часть обычной жизни, и поэтому концепция сексуальной верности для воинов Кланов практически не существует.

Вместе с тенденцией Кланов быть благородными необузданная беспорядочность может привести к некоторым интересным ситуациям. Во Внутренней Сфере люди вкладывают значительные усилия в процесс ухаживания, но Кланов считают это пустой тратой времени. Они просто идут к виртуальному незнакомцу и спрашивают его, с кем бы он или она может совокупиться, считая именно это попыткой соблазнения. Это в основном смягчает и раскрывает отношение к сексу, в результате чего возникают ситуации, необычные для Внутренней Сферы. Воины Кланов и не подумают об использовании общего душа или раздевании перед членами противоположного пола.

Подобно этому, егеническая программа полностью стёрла у воинов чувствительность к смерти, как к своей собственной, так и к чужой. Конечной целью воина является почётная смерть в сражении, что позволит его или её ДНК быть использованной в программе размножения. Следовательно, воины Кланов могут самоубийственно отважны и ожидают то же самое и от других воинов. Им также не хватает морального груза, связанного с потерями среди гражданских, и их поведение говорит об их малой ответственности за гибель невинных. Они могут пожалеть о «трате» персонала или появлении новых врагов, но если приходится быть жестоким или убивать мирных людей, они делают это. Как и всегда, Кланов живут под руководством силы и не испытывают никакого сострадания к слабым.

Другие склонности Кланов покажутся более понятными посторонним. Например, строгий кодекс чести Кланов взрастил сильное чувство благородства среди большинства членов Кланов. Следовательно, и воровство здесь значительно менее распространено, чем во Внутренней Сфере. Частью это можно отнести на счёт зачастую жестокого закона Кланов и порядка у них, но чаще всего идея воровства просто не приходит им в голову. Если кто-то хочет получить данную вещь, он или она пойдёт по официальным каналам, что приведёт либо к реквизиции, либо к Испытанию Владения за эту вещь. Кланов используют систему охраны для обеспечения безопасности военных или научных мощностей и оборудования, которые и становятся целями Испытаний.

Благородство Кланов применимо и к совершаемым им сделкам. Если кланер сказал, что он что-то делает, он сделает это. В этом случае честь играет свою роль даже среди гражданских каст. Никто не доверит вашему слову, если под сомнение ставится ваша честность или честность всего Клана. Этот тип поведения способствует правдивости, что делает Кланов открытыми для обмана теми, кто не разделяет их благородства. Однако при некоторых обстоятельствах кланер может действовать менее «благородно», чем этого ожидали посторонние. Некоторые Кланов, Облачные Кобры и Снежные Вороны в

особенности, явно придерживаются макиавеллизма. Если им это подходит, они буквально следуют букве, а не духу соглашения. Кланов легковёрны, но это из-за их благородства.

ПРАВИТЕЛЬСТВО В КЛАНХАХ

Кланов – конфедерация, а не единая нация. Каждый Клан управляется Ханом и сам несёт ответственность за свои собственные внутренние дела. С другой стороны, Ханов формируют Великий Совет, присматривающий за делами, касающимися Кланов в целом. Такая политическая структура даёт Кланам гибкость в решении кризисов, которые могли бы сокрушить более однородную империю.

ВЕЛИКИЙ СОВЕТ

Великий Совет состоит из Ханов всех Кланов и ильХана. В мирное время Совет происходит в Зале Ханов на Стране Мечты, когда есть обращения созвать его от 3-х или более Кланов. Во время кризиса, когда действует военный кодекс, Совет может быть созван на *курултай* по требованию ильХана для поиска быстрого решения сложившегося дела. Устроить «виртуальный Курултай» позволяет ГИГ-связь реального времени между домашними мирами и оккупационной зоной. Лишь наиболее значительные и важные события, вроде избрания ильХана, требуют личного присутствия в Великом Совете, но даже эта традиция при удобном случае отменяется.

Великий Совет имеет власть решать широкий спектр вопросов, особенно те, где замешано более одного Клана. Это могут быть и проверка на честность в Испытании Владения, и расследование обстоятельств гибели ильХана, и голосование по Поглощению или Уничтожению. В первом случае члены Совета служат как арбитры и оставляют за собой право вмешаться, если спор угрожает всем Кланам. Обычно такие события весьма редки. Решения вселенского масштаба перемежаются сотнями дел помельче, которые обычно решаются путём виртуального курултая, а не физическим присутствием.

Великий Совет не может вмешиваться в любые дела, находящиеся в ведении отдельного Клана, или в дела Домов Родовых Имён, кроме Разорения и Размножения (хотя ильХан имеет некоторое влияние в этой области).

Великий Совет также служит и как верховный суд в пространстве Кланов, и многие его заботы вытекают из занимаемого им положения. Совет получает множество обращений от гражданских каст, большинство из которых пустые и относятся к Советам Кланов. Другие, особенно те, в которые вовлечена каста воинов, обычно подвергаются экспертизе. Из них высший приоритет получают те, где в Испытаниях Обиды участвуют воины или высокопоставленные официальные лица. Остальные – это любые дела, где беспристрастность Совета Клана не гарантирована, или же те, значимость которых распространяется и на другие Кланов.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КЛАНОВ

Слушания Совета направляются Хранителем Закона Кланов, который ведаёт порядком обсуждения дел, проводит голосования и проводит суд с точки зрения закона. Этот человек обычно самый старший Хранитель Закона Кланов и наиболее сведущ в законе Кланов, их истории и обществе.

Хранитель Закона Кланов – член касты воинов, никогда не занимавший поста Хана, и поэтому не имеющий права голоса в Совете. Ожидается, что он или она будет беспристрастен во всех делах Великого Совета, отринув при необходимости преданность своему Клану. Ловкачество может привести к появлению цензуры и смещению этого Хранителя Закона. Нынешний Хранитель Закона Кланов – Казль Першоу из Нефритовых Соколов.

ИЛЬХАН

Предназначенный для обеспечения единства во время кризиса, временный пост ильХана имеет широкие полномочия. Первоначально глава Великого Совета и верховный военный командующий Кланов, ильХан, как ожидалось, поставит интересы всех Кланов в целом выше интересов своего Клана. Однако всё увеличивающееся злоупотребление властью этого поста привело Клан к практически полному его упразднению после отстранения от должности ильХана Тобиаса Катиба.

ИльХан избирается путём голосования простым большинством, что (подобно многим вещам в Кланах) может быть оспорено в Испытании Отказа. Имеющийся ильХан может быть смещён таким же образом – большинством Великого Совета, либо в ходе простого голосования, либо в результате отстранения от должности. В последнем случае эту процедуру должен начать отдельный Клан; однако к ильХану не применим подход как к обычному Хану.

Власть ильХана широка. Более всего известно значение ильХана как военного лидера Кланов. Он или она определяет общую стратегию крупномасштабных операций, вроде вторжения во Внутреннюю Сферу, но редко принимает тактические решения, если его не просят об этом. ИльХан скорее координатор и помощник, а не полевой командир. Полевое командование находится в ведении Ханов отдельных Кланов. ИльХан собирает разведданные и сведения о боеспособности, определяет доступные войска, при необходимости вызывает дополнительные силы и Клан, и предлагает численность войск, которые предполагается использовать в сражении. Собственно командующие определяют развёртывание этих войск.

Гораздо меньше известно о политической и общественной власти ильХана. ИльХан может создать новые Родовые Имена и может приказывать отменить Испытания за Родовое Имя (уменьшая Родовой Счёт этого Имени на 1). В условиях военного кодекса ильХан может не затруднять Великий Совет слушаниями, взяв власть отдельных Ханов и Хранителей Закона, и приказывать отклонить любые обвинения, кажушиеся надуманными и направляющие энергию Кланов во время кризиса не в то русло. ИльХану нет необходимости объяснять такое своё поведение.

Однако власть ильХана не абсолютна. В Великом Совете он или она действует как его голос, и также нуждается в защите и страдает от попустительства членов Совета. Многие решения являются субъектами ратификации Великого Совета, или могут быть легко отменены его преемником. В делах широкой политики ильХан может приказывать Великому Совету обсудить какое-то дело, но не может диктовать ему решение по этому вопросу.

В ходе заседаний Совета, когда ильХана нет, один член Совета служит как его номинальная глава. Этот человек вместе с Хранителем Закона

Кланов выполняет многие задачи, предлагая законопроекты и их порядок. В отличие от Хранителя Закона или ильХана, от главы Совета не ожидается соблюдение нейтралитета в его мнении, давая этому посту значительную представительность, но малую реальную власть.

СОВЕТЫ КЛАНА

Советы Клана состоят из воинов с Родовыми Именами всего Клана, и решают дела, непосредственно касающиеся лишь их Клана. Воины без Имён могут присутствовать на заседаниях Совета как зрители, свидетели или помощники, но не могут голосовать или участвовать в обсуждении, если их не пригласили сделать это.

Как и в Великом Совете, дела решают путём голосования. В отличие от Великого Совета, чётко ограниченного в своих действиях, Советы Клана имеют практически абсолютную власть над находящимися в их сфере. Любой вызов их власти (вынесенный перед Великим Советом) должен доказать, что действия Совета Клана идут в разрез с интересами Кланов в целом. Т.к. автономия каждого Клана – краеугольный камень общества Кланов, умник, бросивший вызов, должен быть убеждён в исходе.

Совет Клана может рассмотреть практически все дела, касающиеся Клана, но стремится ограничить обсуждение военными или главными политическими делами. Подобно Великому Совету, Совет Клана занимается расследованием и правосудием, но наибольшую нагрузку составляют дела управления Кланом, а не определение общей политики. Чтобы облегчить себе работу, члены Совета часто выделяют группу и направляют её в соответствующие гражданские касты для решения «мелких», невоенных дел – особенно это касается инфраструктуры или экономики. Эта группа затем возвращается в Совет Клана, а затем члены Совета обсуждают доклад этой группы и принимают или отвергают её рекомендации. Хотя воины владеют все полнотой власти, они часто просто подшивают предложения гражданских каст и забывают о них.

Когда все Кланов располагались в компактном районе Созвездия Керенского и Пентагона, созыв Совета Клана для обсуждения почти не составлял проблемы. Однако теперь несколько Кланов распылены по пространству почти в тысячу световых лет в поперечнике, и такие собрания стало трудно организовывать. Кворум для собрания Совета стал 50%, хотя некоторые голосования и проблемы могут потребовать и большего числа голосующих.

Материально-техническое обеспечение подготовки «виртуального Курултая» для сотен воинов стало в такой же степени непрактично почти во всех делах, кроме наиболее важных (которые в любом случае требуют физического присутствия воинов с Родовыми Именами). Эта сложность привела к дальнейшему увеличению роли Ханов, позволив им вершить правосудие изо дня в день. Главные решения принимаются на основе мнения Совета, что может послужить основанием для Испытания Отказа и смещения одного или обоих Ханов. Это мнение служит как тормоз для Ханов, злоупотребляющих властью, и в то же время даёт другим Ханам гибкость в принятии решений для Клана без недельных или месячных ожиданий для набора кворума. Кроме наиболее экстремальных обстоятельств, Совет в основном принимает решения Хана без формального голосования.

ХАНЫ И САХАНЫ

Каждый Совет Клана избирает двух своих членов как Ханов, служащих правителями Клана и его представителями в Великом Совете. Официально эти люди являются лучшими воинами данного Клана; однако на практике это – искушённые политики. В этом отношении Кланов мало отличаются от Внутренней Сферы. Теоретически любой воин с Родовым Именем может стать Ханом, но он его кандидатура должна быть выставлена другими членами этого собрания. Хотя член собрания может бросить вызов за пост Хана, удавшийся вызов не обязательно приведёт его к ханству (хотя чаще всего так и происходит). Этот соискатель должен быть избран подобно любому другому кандидату, большинством голосующих или с одобрения Совета.

По традиции самый старший Хан действует как глава Клана, наблюдая за отношениями между кастами и Кланами. Младший Хан, *саХан*, действует как военный правитель Клана. На практике же ведущий Хан определяет чёткий перечень задач. Оба Хана командуют элементами Тумена своего Клана, помимо службы как главнокомандующих, – обычно это элитный Кешик, но иногда и целая Галактика.

Хан имеет широкие полномочия, но его или её решения должны быть ратифицированы Советом Клана. Это ограничение позволяет Ханам делать ежедневные решения, относящиеся к деятельности Клана, служа уполномоченным Совета, избегая необходимости собирать половину воинов с Родовыми Именами, чтобы устроить собрание Совета. Большинство Ханов, достаточно осторожных, продвигают свои решения так, что Совет принимает их, ставя его власть выше обычных юридических возможностей. Баланс власти между Ханами и Советом стал основным отличием между домашними и вторгавшимися Кланами. До этого скученность миров облегчала созыв Совета, и поэтому Ханы играли меньшую роль. Среди вторгавшихся, где «живые» Советы непрактичны, Ханы имеют практически диктаторскую власть. Неудивительно, что это вызывает параллели с феодализмом и диктатурой, широко распространённых в звёздных империях Внутренней Сферы.

Хан действует как верховный военный командующий своего Клана, и логично, что его власть простирается и на все исследования и промышленность, имеющую отношение к военным. Номинально эти полномочия включают в себя и евгеническую программу, которой Ханы могут и отказаться в своих ДНК.

Другая непонятная традиция позволяет Хану отделить от Клана часть и сформировать новый Клан. Это положение позволяет Хану разобраться в неразрешимом споре внутри Клана, отделив оппозицию. Это позволяет избежать Отречения или Уничтожения, позволяя Хану решить дело, которое поставило в тупик Совет Клана. Кланов относятся к такому действию как к последней мере, используемой лишь для того, чтобы избежать гораздо более вредной внутренней борьбы или получения преимущества. Близким примером этого во Внутренней Сфере может послужить постановление Синдиката Драконов о формировании Свободной Республики Расалхаг; это убрало из Синдиката проблематичный регион, большую часть которого заполучила Лира в 4-й Наследной Войне.

Хан – это должность, а не звание. Хотя Ханы считаются лучшими, чем другие воины с Родовыми Именами в их Клане, они сохраняют предшествовавшие этому звания, и возвращаются

к ним после отставки или лишения ханства. Например, Наташа Керенская была сделана Ханом Клана Волка 19 июня 3051 года, но до повторного тестирования 21 июля того же года, подтверждавшего её воинские умения, она считалась Звёздным Полковником. И Ульрик Керенский вернулся к званию Звёздный Полковник после того, как его лишили ильханства.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КЛАНА

Вдобавок к Хану и саХану каждый Клан выбирает Хранителя Закона, действующего как арбитр и хранитель знаний. В отличие от Ханов, номинально стоящих выше политических дрязг в Совете Клана, Хранитель Закона играет действительную роль в любом дознании и Испытаниях, действуя как адвокат или дознаватель (инквизитор). Однако, по традиции, Хранитель Закона не участвует в голосовании относительно любых дел, кроме решающего, когда отбрасывает все привязанности.

Это положение обладает значительной политической властью, вмещая и некоторые второстепенные роли вроде Старшего Бейлифа (судебного пристава) (ответственного за обнародование предписаний и вызовов), Мэра-Маршалла (глава полиции Клана) и Генерал-адъютанта (старший администратор). Хранитель Закона также наблюдает за любыми Испытаниями из-за решений Совета Клана и является последним арбитром в таких спорах. Вдобавок Хранитель Закона может самовольно вести внутренние расследования без уведомления Ханов, если против Хана и саХана выдвинуты обвинения. Во время кризисов положение закона позволяет Хранителю Закона занять место Хана в случае недееспособности, смерти или недоверия последнему. В результате многие амбициозные воины рассматривают пост Хранителя Закона опорной точкой на пути к ханству.

МЕЖПЛАНЕТНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ И ИССЛЕДОВАНИЯ

Межпланетные путешествия – один из наиболее жёстко управляемых аспектов жизни в Кланах. Как и в случае междугородного путешествия, пассажирам (это не касается экипажей кораблей) требуется множество разрешений, включая и разрешение местного военного командира в месте посадки, и они должны лично оплатить свой проезд. Чаще всего путешествующие расплачиваются «транспортными расписками», которые являются долговыми обязательствами Клана или касты. Люди также могут отработать стоимость проезда. Воины просто требуют необходимый им транспорт, но даже они не могут заставить капитана *JumpShip*'а изменить своё расписание без обращения к высшей власти.

Касты торговцев и воинов совместно управляют межпланетным и межзвёздным транспортом. Каста торговцев вместе с техниками и рабочими обслуживает и задействует невоенные корабли; каста воинов присматривает за всеми *WarShip*'ами и военными транспортами. Как и во Внутренней Сфере, коммерческие суда зачастую вербуются для военной службы, и поэтому размещаемая команда из нескольких каст не является чем-то необычным: кораблём командует воин, первый офицер – торговец, а экипаж – из техников и рабочих. Торговый суда, действующие вне Пентагона или Созвездия Керенского, должны иметь на борту военного наблюдателя, который может отменить решения торгового капитана.

На практике же это требование часто игнорируется: с глубоким проникновением во Внутреннюю Сферу военные Кланов не имеют достаточного количества подготовленного для этих целей персонала. Я слышал о торговцах Кланов, глубоко проникающих во Внутреннюю Сферу без воинского присмотра, даже в Галлери (Gallery) и Хачиман (Hachimam).

Внутри пространства Кланов гражданские полёты следуют хорошо разработанному расписанию. Администраторы касты торговцев обеспечивают действенность этой системы на всём её протяжении и во всех портах, доступных для прибывающих (контролёры перевозок из касты техников отслеживают весь поток межзвёздных перелётов в Кланах). Однако расписания часто меняются; неожиданные прибытия – явление нередкое, за что администраторам выносят выговоры.

Кланы обычно обеспечивают секретность прыжковых маршрутов простым методом – представляют каждому кораблю лишь необходимую для его путешествия информацию, да и то лишь для части его маршрута. Это условие особенно соблюдается для кораблей, путешествующих по Дороге Исхода, это маршрут между пространством Кланов и Внутренней Сферой, о котором ни одно судно Кланов не имеет полной информации. Путешествие на самом деле разбивается на шаги. В конце каждого шага на борт ожидающего корабля прибывает член подкасты техников – навигатор. Навигатор стирает информацию, относящуюся к предыдущему шагу, и вводит координаты для следующей серии прыжков. Система шифровки, известная только навигаторам и использующая оптический ключ-чип, достаточно сложна для взлома, этого практически невозможно сделать, что предотвращает любую попытку определить маршрут к домашним мирам.

Кланы также имеют и свою собственную мелкомасштабную версию Исследовательского Корпуса. Набранные отдельными Кланами и ответственные перед военно-космическим начальством, исследователи выискивают в Созвездии Керенского и Глубокой Периферии новые миры, пригодные для колонизации или горной промышленности. Из-за этого эти исследования подпадают под юрисдикцию касты торговцев, но сами исследования производят учёные. Для таких миссий выделяют воинов, официально – для обеспечения их безопасности, а также для присмотра за другими двумя кастами; воины знают, куда может привести слишком большая свобода. Эти миссии привели к стойкому расширению сферы влияния Кланов и помогли им установить контакт со многими соседями в Глубокой Периферии. Некоторые государства Периферии Кланов оккупировали – более всего известны Хорезм (Khwarazm) (Нефритовыми Соколами) и миры Таниты (Облачными Кобрами). Другим, вроде Лиги Хансетик (Hanseatic League), позволили остаться независимыми.

ПРАВОПОРЯДОК

Правопорядок внутри пространства Кланов поддерживает военизированная полиция, малоизвестная подкаста воинов, почти полностью состоящая из вольнорождённых солдат и «провалившихся». Являясь по существу милицией, военизированная полиция Кланов в основном патрулирует города, хотя также они принимают участие и в совместном обеспечении безопасности. Небольшие их отряды служат как более привычные полицейские силы, расследуя преступления, но такая служба не пользуется большим уважением.



Следовательно, и выполняется эта работа гораздо хуже, чем во Внутренней Сфере. Вместо профилактики преступлений их основной задачей является запугать пойманных и осуждённых обещаниями применения крайних мер наказания. Поэтому полиция Кланов отличается жестокостью и авторитарностью, и часто вымещает свою злость на тех, кого они, по идее, должны защищать. Понятно, что полиция Кланов гораздо менее уважаема, нежели обычные воины, будь они вольнорождёнными или вернорождёнными.

Для Внутренней Сферы юридическая система Кланов также жестока. Как и в большей части общества Кланов, предпочтение отдаётся касте воинов, как в вопросах обсуждения, так и относительно апелляций. Дознаватель (инквизитор), помесь сыщика и обвинителя, расследует обстоятельства каждого дела. В случаях, когда в иске замешаны воины, дознаватель действует лишь для поддержки обвинения, а адвокат играет подобную роль как защитник. В делах, касающихся только гражданских, дознаватель действует как «адвокат дьявола», раскапывая правду. Дознаватели и адвокаты – члены касты воинов, но получают специальную подготовку в области закона и техники расследования. Некоторые являются невоенными членами команды Снабжения и Поддержки (Supply and Support command), но большинство – воины на действительной службе.

Слушания в суде Кланов проходят живее, чем во Внутренней Сфере. Присяжные могут задавать через дознавателя вопросы, которые и облегчают, и затрудняют этот процесс. Такое участие не позволяет использовать многие вводные в заблуждение тактики, осуществляемые законниками во Внутренней Сфере, но ещё и отодвигает присяжных от традиционно нейтральной позиции. В случае воинских трибуналов Хранитель Закона действует как арбитр, обеспечивая честность проведения расследования; слушания в гражданской касте редко получают такого зрителя.

Суркай

Все касты практикуют *суркай*, Обряд Прощения. Родственный *юбицуме* (отрезанию пальца) якудз, *суркай* – признание человека, выполняющего этот обряд, что они или она вели себя неправильно, не соглашаясь с кем-то или сделав что-то. В связанных честью Кланах *суркай* – дело гордости; они ценят силу признать свои ошибки и принять наказание за них. Гораздо чаще кланеры проводят *суркай* после несогласия с вышестоящим: воина и офицера, касты и Совета Клана, или даже целого Клана и Великого Совета.

Обряд имеет значительную власть в этой конформистской культуре. Те, кто исполняет обряд и принимает соответствующее наказание, связаны честью в забвении прошлого. Те, кто отказывается исполнить *суркай*, изумляют этим других и могут получить наказание, чтобы пробудить в них раскаяние. В случае серьезной стычки «ошибавшаяся» сторона может отказаться исполнить *суркай* и вместо этого потребовать Испытания Обиды. Это предотвращает использование отдельными людьми Обряда Прощения как щита от всех последствий их поведения.

Состав присяжных в слушаниях каждого суда зависит от касты обвиняемого и тяжести преступления. В случае проступков присяжные часто набираются из числа прямого начальства обвиняемого, членов той же касты и рабочего отдела, под присмотром дознавателя. Наказания за такие правонарушения минимальны и для того, чтобы избежать более серьезного наказания, обычно достаточно обряда *суркай* (см. выше). Более серьезные преступления требуют присутствия в составе присяжных высокопоставленных официальных лиц той же касты, обычно из того же города или военного подразделения. Иногда может заседать правящий Совет касты, хотя обычно дела подобной важности находятся в ведении Совета Клана. Совет Клана автоматически рассматривает самые ужасные преступления, а также те дела, где замешаны высокие официальные лица, а все воины имеют право апеллировать к Совету Клана как к высшему воинскому органу Клана. Дела, выходящие за границы Клана или имеющие значение для Кланов в целом, выносятся на Великий Совет, хотя нечастые его заседания нередко приводят к длительной задержке в разбирательстве таких дел.

Члены гражданских каст должны согласиться с вердиктом слушания. У воинов есть выбор: Испытание Отказа (см. *Испытание Отказа*, с.65-66).

Наказания соответствуют сущности и тяжести преступления, хотя многие и могут быть смягчены, если виновный осуществит *суркай*. Присяжные и официальные лица решают, принять ли ритуал. Чаще всего наказание за пустячные проступки – общественная работа: принудительная работа помимо обычной работы виновного, когда ему за это не платят. Длительность такой работы – от 50 до 200 ч. При некоторых обстоятельствах более

подходит общественное порицание. В касте воинов Нефритовых Соколов существует *Мемориальная Лента* – более известная как Чёрная Лента – это одно из таких наказаний, заставляющих человека, не желающего или не выполняющего *суркай*, признать свои ошибки. Вынужденный носить чёрный пояс с изображением его преступления или его жертвы, воин «под полоской» не может говорить пока его не спросят. По традиции это наказание накладывается на 1 месяц.

Наказания за более серьезные преступления включают в себя понижение в ранге (отмечается в кодексе этого человека, этим он навечно клеймится) и кратковременное тюремное заключение. Приговоры с арестом более чем на 1 год редки; чаще используется Отречение, физические наказания вроде порки или даже казнь. По меркам Внутренней Сферы это кажется ужасным, но эта система эффективно служит как сдерживающая сила.

Длительное заключение в основном прибегаются для тех, к кому другие наказания не подходят. Такие люди помещаются в мрачайшую и самую зловещую тюрьму пространства Кланов – в знаменитый *Принц Евгений*. Расположенный в труднодостижимом месте системы Страны Мечты, этот корабль служит синонимом мятежности, и поэтому никакой Клан не захочет принять в свой Тумен воина, подвергнувшегося такому наказанию. Этот корабль служит в Кланах Алькатрасом или Европой. Заключённые *Принца Евгения* – преимущественно члены гражданских каст, слишком влиятельных для казни или изгнания. На данный момент на корабле имеется лишь горстка воинов; обвинённые воины обычно сражаются в Испытании Отказа и или оправдываются, или погибают в его ходе. Те, кто не сражается в Испытании или проигрывают и выживают, могут оказаться на *Принце Евгении*, дойдя до крайней степени позора.

РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

Преступление	Обычное наказание
Появление в обществе в нетрезвом виде	50 ч общественных работ
Клевета	Понижение на 2 ранга
Вандализм	100 ч общественных работ
Вымогательство	Понижение на 2 ранга и публичная порка
Нападение	30-дневное заключение и публичная порка
Мелкое воровство	Понижение на 2 ранга, публичная порка и 50 ч общественных работ
Крупное воровство	От тюремного заключения на 1 год и понижения на 5 рангов до Отречения или казни
Похищение	Отречение или казнь
Халатность	90-дневное заключение после публичной порки; иногда Отречение
Массовая резня*	Заключение или Отречение
Убийство*	Заключение, Отречение или казнь
Измена/шпионаж	Казнь

* Для воинов полные наказания за эти преступления редки

ВОЕННАЯ СТРУКТУРА КЛАНОВ

	Эквивалент подразделений В.С.	Состав	Старший офицер
Клан	-	-	Хан
Галактика	Бригада	3-6 Кластеров	Командир Галактики
Флот	Флот	2-5 Военно-космических Звёзд	Звёздный Адмирал
Кластер	Полк (батальон)	3-5 Тринариев	Звёздный Полковник
Военно-космическая Звезда	Флотилия/эскадра	5 WarShip'ов	Звёздный Коммодор или Звёздный Адмирал
Тринарий	Усиленная рота	3 Звезды	Звёздный Капитан
Бинарий	Лёгкая рота	2 Звезды	Звёздный Капитан
Звезда	Усиленное копье	5 Точек	Звёздный Командир
Точка	-	1 БэтлМех/ 2 АКИ/ 2 боевых транспорта/ 5 Элементалов/ 5 пехотинцев	Воин Пилот/Командир Точки Воин/Командир Точки Командир Точки Командир Точки

ВОЕННЫЕ

Лучше всех изученный аспект Кланов, вершина их общества и единственная причина их существования – это военные.

Воины Кланов – это бойцы, но понятие «военные Кланов» также включает в себя и членов других каст, особенно касту техников, выполняющих обслуживающую роль. Например, каста торговцев отвечает за материально-техническое обеспечение военных, а техники обеспечивают средства связи и ремонт. Техники также формируют основу экипажей WarShip'ов и DropShip'ов.

Каждый Клан имеет свои вооружённые силы, известные как *Тумен*. Тумен, в свою очередь, делится на *Галактики*, каждая из них приблизительно равна бригаде Сил Обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ) (3 полка). Эти подразделения самодостаточны, здесь есть части обеспечения, транспортные и медицинские, дающие им достаточную оперативную независимость. На практике же войска размером с Галактику развёртываются редко. Чаще всего развёртываются субподразделения, известные как *Кластера* (они занимают нишу полков Внутренней Сферы). Каждая Галактика имеет от 3-х до 6-и Кластеров, подразделяющихся на *Тринарии* (эквивалент усиленной роты Внутренней Сферы, от 3-х до 5-и в Кластере) и *Звёзды* (усиленные копья, по 3 в Тринарии). Каждая Звезда состоит из 5-и *Точек*. Точкой может быть отдельный БэтлМех, пара ОмниИстребителей, пара боевых транспортов или 5 Элементалов. Части поддержки вроде инженеров, артиллерии и обслуживающего персонала (MASH units) добавляются на уровне Галактики, но при необходимости могут прикрепляться и к действующим Кластерам.

Хотя Кланами командуют Ханы, каждый Тумен своим верховным командующим признаёт ильХана, и уважительно следует его или её указаниям. Помимо этого, для общего военного командования существует несколько формальных механизмов, и поэтому вся структура зависит от Ханов и ильХана. Как показал Токкайдо, единственное настоящее испытание командной системы Кланов, успех определяют воля и взаимодействие отдельных лидеров. Политические заигрывания не позволяют на поле боя воспользоваться удобным случаем. Если бы Кланов сработали дружно, они бы победили КомСтар и получили бы Терру ещё 10 лет назад. Они отказались сделать это, а ильХан Ульрик Керенский не проявил склонности сплотить их, поэтому они и проиграли.

Главное отличие между вооружёнными силами Внутренней Сферы и Кланов – возраст солдат.

Если во Внутренней Сфере немногие военные развёртывают войска из 16-летних солдат, Кланов обычно имеют 20-летних воинов, а в их подразделениях средний возраст низок, большинство их воинов – в возрасте от 20 до 45 лет. В подразделениях 1-го эшелона доминируют поколения помоложе, а пожилые солдаты обычно служат в подразделениях 2-го эшелона или соламы. С воином, не завоевавшим к своему 35-летию Родовое Имя, поступят так же, и он будет переведён во второстепенные подразделения. Без достижения ими высоких званий воинов даже с Родовыми Именами ждёт в конечном счёте такая же участь. Воины, подобные Наташе Керенской или Ханам Нова Котов, на момент своей гибели достигшие 80-летнего возраста, являются ярким примером превосходных воинов, остававшихся на действительной службе далеко после среднего возраста. Однако даже им требовалось взаимодействовать со своими Кланами, чтобы оставаться на своих постах и сохранить свои звания.

Однако такие случаи редки в Кланах. Среди военных прочно обосновалась дискриминационная политика по отношению к стареющим воинам, когда грубое действие ставится выше опыта. Следовательно, старые и более опытные противники зачастую используют наивность молодых воинов.

ПОЛИТИКА

Основное политическое деление среди Кланов базируется на философских точках зрения Хранителей и Крестоносцев. Первые верят, что Кланов разработали свою собственную культуру и должны служить как защитники Внутренней Сферы. Хранители обосновывают свою веру на высказывании Николаса Керенского, описавшего роль Кланов так: «Хранить Внутреннюю Сферу от всех внешних сил, пока не придёт время возродить Звёздную Лигу».

Крестоносцы же предпочитают реформировать Звёздную Лигу силой, во главе с Кланами. Для оправдания своей позиции они также используют слова Керенского – их Великого Отца, Александра. В Общем приказе № 137 Александр сказал: «Когда наступит время, когда сила нашей воли и нашей чести станут единственной надеждой человечества, способной отбросить от нас пепел смерти, только тогда наши потомки начнут долгий путь домой, по праву принадлежащий нам». Либо по недоразумению, либо преднамеренно, Крестоносцы решили проигнорировать другие высказывания Александра.



В последних строках Голоса Керенского, посланного им во Внутреннюю Сферу, он сказал: «Возможно, настанет день, когда человечество отодвинется от края пропасти, и мы, или наши дети, или дети наших детей, вернёмся, чтобы служить и защищать и наставлять Звездную Лигу в продвижении человечества к звёздам».

С середины 30-го столетия точка зрения Крестоносцев всё более и более стала занимать умы народа. Это особенно касается гражданских каст, чья тяжёлая и мрачная жизнь привела к тому, что они стали считать Внутреннюю Сферу раем. Даже самые убеждённые Клан-Хранители, вроде Волков, частью вняли призыву Крестоносцев. Однако лагерь Крестоносцев серьёзно пострадал, когда Дымчатых Ягуаров изгнали из Внутренней Сферы, затем уничтожили их на Охотнице и нанесли Кланам-Крестоносцам поражение на Стране Мечты. Эти поражения шокировали Клан-Хранителей и привели к переоценке философии Крестоносцев. Как итог, впервые за этот век политические течения благоприятствовали Хранителям. Идеология Крестоносцев по-прежнему имеет множество приверженцев, но завершение Вторжения – проведённое в полном соответствии с законом Кланов и с использованием их процедуры – без достижения Крестоносцами своей цели значительно ослабило их лагерь. Сейчас господствуют Хранители, хотя маловероятно, что Клан-Хранители оставят свои завоевания во Внутренней Сфере, которые они называют своей собственностью.

В Великом Совете сейчас господствуют Хранители, но никто не знает, надолго ли это. Хотя повторение крупномасштабного вторжения во Внутреннюю Сферу маловероятно, между Кланом и Внутренней Сферой и продолжают стычки. После Великого Отказа Влад из Волков объявил, что Клан Волка не голосовал за Испытание и поэтому не считает себя связанным результатом Отказа. Вдобавок победа Нефритовых Соколов над Стальными Гадюками подняла потрепанную гордость Соколов и усилила их. Они также воспользуются любой слабостью Федеративного Содружества или Арк-Ройяльского Защитного Кордона.

С начала Операции Возрождение в 3049 году между Кланом Вторжения и домашними, оставшимися в пространстве Кланов, возникло новое политическое деление. Несмотря на множество препятствий, вторгшиеся подняли свой престиж и значительно увеличили свою власть. Сражения с войсками Внутренней Сферы усилили Родовые Линии Кланов Вторжения и дали их воинам беспрецедентный боевой опыт, а также дало им контроль над ресурсами дюжины миров.

Пока Клан-Хранители приходили к себе после поражения на Токкайдо, домашние Клан-Хранители возмущались к их славе. Вторгшиеся стремились сохранить свою власть. Так что ничего необычного в том, что домашние Клан-Хранители стали сотрудничать, нет; безотносительно их философии они имели общий интерес: ограничить власть Кланов Вторжения. Но если их цели совпадали, их мотивы серьёзно расходились. Домашние Хранители выискивали возможности ослабить Клан-Хранители настолько, что они вернулись бы к политике невмешательства. Домашние Крестоносцы выискивали возможности ослабить Клан-Хранители, чтобы самим занять их место.

Соответственно, исторические антагонисты, Клан-Хранители, работают вместе, чтобы укрепить своё превосходство над домашними Кланом. Крестоносцы Вторжения делали это, чтобы оставить славу сражений по восстановлению Звёздной Лиги лишь за собой, а Хранители Вторжения искали для себя повод прекратить вторжение.

Несмотря на эти усилия, домашние Клан-Хранители, вероятно, всего, когда-нибудь появятся во Внутренней Сфере. Пространство Кланов может месяцами или даже годами заниматься Испытаниями Владения за имущество и технологии Дымчатых Ягуаров, Нова Котов и Призрачных Медведей, но эти Испытания в конце концов закончатся. Когда это произойдёт, наиболее агрессивные Клан-Хранители начнут набеги на Внутреннюю Сферу и друг на друга. Угроза Армагеддона уменьшилась – ни один отдельно взятый Клан не может и надеяться победить всю Внутреннюю Сферу, – но вероятность «очистительных войн» серьёзно повысилась.

ДЕНЬГИ

Кланы считают концепцию денег излишней. Для большинства кланеров такого понятия нет вообще; место денег занимают заработанный кредит и ранжирование. Все товары являются собственностью Клана, и при необходимости могут быть предоставлены. Отсутствие твёрдой валюты и драконовские постановления, связанные с заработанным кредитом (вроде реквизиции Кланом неиспользованного кредита), служат дополнительной мерой воздействия на население. Это безденежное общество – главное препятствие на пути зарождения капитализма в Кланах. Заработанный кредит – единственно доступная вещь для приобретения товаров в официальной сети, в барах и т.п., и поэтому люди могут использовать лишь «приобретённые» товары из официального, обычного списка. Следовательно, сложно продать необычные вещи. Существуют электронные записи о каждом заработанном кредите и его расходе; эти записи проверяются и используются для создания социоэкономического профиля человека. Но, несмотря на эти ограничения, существует обширный «чёрный» рынок, центрирующийся в городе Катюша на Стране Мечты.

Каста торговцев использует некоторую форму валюты для межклановых сделок (для посторонних это выглядит как использование системы бартера). Называемая керенками (KE), эта «макробалюта» облегчает торговый обмен, позволяя перемещать товары без вынужденного участия бартерных материалов. Почти во всех случаях торговцы используют KE в электронном виде, осуществляя финансовые платежи между финансовыми институтами как во Внутренней Сфере. Настоящие KE – это золотые диски, каждый около 2 см в диаметре, существуют номиналы в 1, 5, 10 и 20 KE. Крупные номиналы – 100, 1.000, 10.000 и 1.000.000 KE – выполняются в виде прямоугольников, каждый размером 2 на 4 см. Эти диски и прямоугольники содержат идентификационный чип, а также химический состав, предотвращающие подделку. Владение физической валютой ограничивается кастой торговцев. Закон Кланов считает обладающих твёрдой валютой и не относящихся к торговцам вымогателями с «чёрного» рынка, и наказывают их соответственно.

Курс обмена C-bill/KE определить трудно, в основном различные уровни доступности означают, что некоторые товары дешевле во Внутренней Сфере, некоторые – в Кланах. Однако обычно KE соответствует 5 C-bills. Для наглядности – месячная «зарплата» среднего кланера составляет приблизительно 20 керенок, плюс 5 керенок за ранг (т.о., 25-145 керенок равны 150-725 C-bills).

ТЕХНОЛОГИЯ

Технология Кланов парадоксальна. В основном Кланы имеют технологическую базу гораздо более развитую, чем во Внутренней Сфере. Однако они сфокусировали большинство своих исследований в области технологий военного применения – оружие, генетика, компьютеры и химические материалы. Менее подходящие технологии были практически отставлены в сторону. Есть некоторые

подвижки в гражданских технологиях, хоть и не относящихся к военной области. Следовательно, основной уровень технологии в домашних мирах мало отличается от Внутренней Сферы и даже более того – в некоторых сферах наблюдается даже отставание. Мания Кланов, связанная со Звёздной Лигой, также играет некоторую сдерживающую роль в технологическом развитии. Многие вещи, используемые в гражданском секторе, являются точной копией используемых в своё время Звёздной Лигой.

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕНЫ

Отсутствие официального курса обмена C-bill и псевдовалюты Кланов затрудняют сравнение цен. Следующая таблица даёт грубое представление о диапазоне цен в пространстве Кланов.

Услуга	Цена в KE (% от цены C-bills)
Наём жилья	50-70
Броня	150-200
Одежда	50-80
Оборудование средств связи	150-200
Электроника	120-170
Пища и напитки	80-110
Медицинское оборудование	80-120
Энергоэлементы	100-120
Перемещение (поверхность)	100-130
Перемещение (космос)	150-200
Транспорт (гражданский)	150-200
Транспорт (военный)	200-300
Оружие	200-300

ВОЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Хотя Кланы известны своей развитой военной технологией, большинство их систем появилось эволюционным путём, а не в ходе революционных открытий. Для большинства из них во Внутренней Сфере имеются недоработанные аналоги, но лёгкость, компактность и эффективность дала Кланам решающее преимущество в боях. Некоторые вещи со временем развивались; концепция БэтлМеха 2439 года изменилась, пройдя путь от *Mackie* до *Daishi*, как в своё время кремневый пистолет превратился в игломёт. Оба являются ручным оружием, но последнее является потомком первого, и степень превосходства одного над другим не вызывает сомнений.

Схожим образом развивалась и военная технология Кланов. До Операции Клондайк Кланы использовали технологию, идентичную технологии Звёздной Лиги. После освобождения Пентагона стали появляться новые разработки типа *Annihilator* и *Shogun*. ОмниМехи, впервые появившиеся в строю в 2854 году, основывались на разработке БэтлМеха *Mercury*. Эти ОмниМехи, хотя и были гибче, чем предыдущие разработки, использовали оружейные системы Звёздной Лиги.

«Торговая марка» Кланов – улучшенное оружие – развивалась на протяжении 200 лет; до 31-го века не существовало сверхприспосабливаемых машин Операции Возрождение. Многие из этих шасси существовали и до этого, но оружие и электроника продолжали развиваться. Как показала недавняя разработка Кланом Звёздного Ужа тяжёлых лазеров, оружейная технология – живой процесс.

Бронекостюм, созданный Кланом Волка в 2868 году, более всего похож на настоящую революционную технологию. Звёздная Лига не имела предшественников в этом деле, хотя технологии, приведшие к их разработке – улучшенные броневые составы и экзоскелет, – уже существовали. Комбинация этих элементов в новом представлении – краеугольный камень революционных разработок. В той же мере ПротоМехи – впервые использованные в недавних событиях на Охотнице – не являются революционными разработками. Хотя их системы управления и отличаются от систем Мехов и бронекостюма, базовая технология – просто мелкомасштабная версия Мехов.

МОЛЕКУЛЯРНЫЕ И ХИМИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Учёные Кланов разработали превосходные химические материалы. Они изобрели широкий диапазон прочных и лёгких материалов, вроде эндостали, ферроалюминия и ферроволоконной брони, военного и гражданского применения. Эти материалы позволили создать более эффективные структуры и транспорты, сильнее и прочнее, чем во Внутренней Сфере. Широкое применение получили металлы с памятью – это сплавы, «помнящие» свою форму, и возвращающиеся к ней при пропускании электрического тока. Один из таких сплавов, известный как медь Кланов (Clap corper), используется военными для конструирования упругих и самовосстанавливающихся шлемов и нательной брони.

Адаптивная архитектура («быстрая стройка») позволяет собирать конструкции, подходящие для любой окружающей среды. С внедрением металлов с памятью и подобных им сплавов, под управлением развитых компьютерных систем, этим зданиям обеспечена надёжная форма и жёсткость каркаса, что позволяет не учитывать любую тектоническую активность или атмосферные условия. Вдобавок к разрешённой колонизации негостеприимных районов эта технология также позволяет собирать здания больше и выше. Здание Мерсер у Стальных Гадюк на Новом Кенте имеет 211 ярусов и возвышается более чем на 1,000 м.

МЕДИЦИНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ГЕНЕТИКА

В области медицинской технологии Кланов ушли далеко вперёд Внутренней Сферы. Жёсткие условия их миров и необходимость поддерживать огромную военную машину побудили проводить серьёзные исследования, приведшие к главным достижениям в сфере систем жизнеобеспечения и технологий регенерации. Кланов могут излечить любого раненого воина и могут вырастить или перестроить уничтоженные органы. Однако пожилые и получившие калечащие ранения часто ставятся на последнее место – предпочтение отдаётся молодым или менее ущербным.

Ирония судьбы: большинство людей рассматривают «величайшее медицинское достижение» Кланов – железные матки – как нечто обычное. Базовая технология, используемая в железных матках, имеет возраст почти в 1000 лет. Изначально это была система жизнеобеспечения для преждевременно родившихся детей, возникшая в конце 20-го – начале 21-го столетий, но моральные и социальные соображения ограничивали использование этой системы ролью жизнеобеспечения.

СЛОВАРЬ

Язык Кланов взял за основу обычный английский Звёздной Лиги, но было добавлено множество слов, уникальных для их культуры. Некоторые слова были внесены Керенскими из русского языка и из военной терминологии. Все эти слова представляют собой усилия Керенских выразить концепции, которых не было в обычном английском языке Звёздной Лиги. Следующий список включает в себя термины, используемые кастой воинов, и другие полезные объяснения концепций Кланов. Этот список не исчерпывающий, и не отражает множество отличий в терминологии, существующей между различными Кланами.

Испытание Отречения (Trial of Abjuration)

Когда проблема в пределах касты или Клана не может быть решена никаким другим способом, беспокойный элемент может быть изгнан из общества Кланов посредством Испытания Отречения. Подвергшийся ритуалу лишается ранга и касты, что ставит его вне закона Кланов, и обычно насильственно изгоняется с территории Клана. Члены Кланов не могут больше произносить имя изгнанного члена или Клана и, в случае воинов, их генетический материал изымается из генного пула. Клан может также изгнать воина за пренебрежение обязанностями или за действия, недопустимые для воина.

Результаты Испытания Отречения могут быть изменены Советом Клана, постановившим это, или Великим Советом.

Абтака (Abtakha)

Воин, принятый в касту воинов Клана, который захватил его или её, известен как абтака.

Испытание Уничтожения (Trial of Annihilation)

Испытание Уничтожения – исключительное наказание, которое призывает к уничтожению обвиняемого. Такие Испытания могут выноситься только единогласно на Совете Клана или на Великом Совете, и только за наиболее отвратительные преступления. Такие санкции объявлялись против отдельных воинов, Звёзд и Кластеров, и лишь однажды это наказание было вынесено целому Клану. Всё, что ассоциируется с наказуемым – владения, генетический материал и потомки – уничтожается, и никто из членов любого Клана не произнесёт имени этих уничтоженных.

Бэтчелл (Batchell)

Бэтчелл – это ритуал, посредством которого воины Кланов проводят боевые вызовы. Хотя форма вызова может варьироваться, в большинстве случаев бэтчелл начинается с того, что вызывающий называет себя, указывает цель Испытания и требует защищающегося назвать свои силы. Защищающийся должен указать силы, которые он будет использовать в Испытании, а также может выбрать место сражения. Защищающийся также имеет право запросить атакующего предоставить награду равного значения, если защищающийся победит в Испытании, хотя вызванная сторона редко использует преимущество в таких удобных случаях.

Когда бэтчелл завершён, атакующий и защищающийся начинают торг внутри своих подразделений, чтобы определить того, кто будет участвовать в битве. Подчинённый командир, назначивший в торге наименьшую цену, получает право на проведение сражения и ответственность за неё, что на практике приводит к уменьшению потерь.

Т.к. подразделения Внутренней Сферы постоянно используют обман и другие тактики, считающиеся у Кланов бесчестными, многие Клановы игнорируют бэтчелл при сражении с противниками из Внутренней Сферы.

Родовой Счёт (Bloodcount)

Родовой Счёт – это число активных Родовых Прав, связанных с конкретным Родовым Именем, и, таким образом, определяет число людей, которые могут пользоваться этим Именем. По традиции это число – 25, но в случае слабейших Родовых Имён Счёт может быть понижен даже до 5-и. Процесс уменьшения Родового Счёта известен как Разорение, а процесс увеличения – Размножение. Родовой Счёт также может быть уменьшен путём Отречения или указом ильХана.

Родовое Имя (Bloodname)

Родовое Имя - это фамилия, связанная с Родовым Правом, восходящая к одному из 800 воинов, стоявших у истоков формирования Кланов Николасом Керенским. Воин должен выиграть право ношения Родового Имени в Испытании Родового Права. Только воины, носящие Родовые Имена, могут заседать в Совете Клана или занимать пост Хранителя Закона, Хана или ильХана, а в евригических программах воинских каст используются генетические материалы только тех воинов, кто имеет Родовое Имя.

Дом Родового Имени (Bloodname House)

Воины, носящие или имеющие право носить отдельные Родовые Имена, формируют Дом Родового Имени. Дом действует как своеобразная семья для воинов и обладает значительным политическим влиянием в Кланах. В некоторых Кланах, наиболее известны в этом отношении Киндраа Огненного Мандрила и Монастыри Облачной Кобры, группы Домов Родовых Имён связываются вместе и формируют большие, более мощные ассоциации.

После первого поколения Родовые Имена определяются по материнской линии, таким образом, воин может быть членом лишь одного из Домов.

Родовое Наследие (Bloodheritage)

История воинов с Родовым Именем определённого Родового Права известна как Родовое Наследие.

Родовое Право (Bloodright)

Специфическая "родословная" Родового Имени известна как Родовое Право. В отличие от традиционного происхождения Родового Имени Клана, членам Родового Права не нужно обязательно быть связанным друг с другом, лишь с основателем Родового Имени. Каждое Родовое Имя может состоять из не более чем 25 Родовых Прав.

Испытание Родового Права (Trial of Bloodright)

Испытание Родового Права - это серия поединков один на один, дуэлей с единственным победителем, проводящихся между воинами, претендующими на ношение Родового Имени. Каждое соревнование происходит между 32-я претендентами, большинство которых выдвигаются воинами с Родовыми Именами данного Дома. Глава Дома (или Хранитель Закона Клана) подтверждает участие 31-го претендента, а 32-й участник определяется как победитель Великой Кучи-малы.

Узы (Bondcord)

Витой браслет, носимый связанными, известен как узы. Связанные касты воинов носят узы из трёх шнуров на их правом запястье, с цветами и раскраской, обозначающий Клан и подразделение, захватившие воина. Шнуры представляют единство, преданность и мастерство. Хозяин уз может отрезать каждый шнур, когда почувствует, что связанный демонстрирует специфическое качество. Согласно традиции, когда последний шнур срезан, связанный считается свободным членом его нового Клана и принимается в касту воинов. Каждый Клан следует этой традиции в разной степени: например, Клан Волка принимает почти всех достойных личностей независимо от их прошлого, в то время как Клан Дымчатого Ягуара обычно принимал только вернорожденных воинов.

Хозяин Уз (Bondholder)

Хозяин уз - это индивидуум, традиционно член касты воинов, ответственной за захват связанного, "принадлежащего" ему или ей. Клан считает хозяина уз ответственным за действия, образование и наказание связанного.

Связанный (Bondsmen)

Связанный - это пленник, удерживаемый в форме договорного рабства, пока его не освободят или не примут в Клан. Чаще всего связанными являются захваченные воины, выполняющие роль рабочих или техников. Об их статусе говорит витые узы, и они обязаны честью и традицией работать у своих пленителей, улучшая свои способности.

Бондсрэф (Bondsref)

Ритуал, по которому воин избегает статуса связанного, называется бондсрэф. Т.к. Клановы считают побег после пленения бесчестным, бондсрэф позволяет воину умереть до получения уз, или путём самоубийства, или же от руки своего сотоварища. Исполнение ритуала бондсрэф после получения уз считается трусостью и бесчестием, если хозяин уз не дал своего разрешения.

Склад Брайена (Brian Cache)

Это хранилище оборудования Кланов, устроенное в ходе процесса демобилизации Керенским после прибытия в мир Пентагона. Название происходит от имени крепости Звёздной Лиги «Замок Брайена».

Канистра (Canister)

Сленговое слово Кланов для обозначения искусственной матки.

Рождённый в Канистре (Canister Born)

Сленговое слово Кланов для обозначения искусственно выращенного элемента по евгенической программе или для обозначения вернорождённых воинов, появившихся в результате этого процесса.

Каста (Caste)

Общество Кланов делится на 5 каст (в порядке убывания влияния): воины, учёные, торговцы, техники и рабочие. Каждая из них имеет множество подкаст, основанных на специализированных навыках. Каста воинов – в значительной степени продукт программы искусственного выращивания; те кандидаты, которые провалились на Испытании Положения, переводятся в касту учёных или техников, что приводит к значительной концентрации вернорождённых членов в этих кастах. Большинство гражданских каст составлены в результате научно спланированных браков в пределах этих каст.

Дети всех каст подвергаются интенсивному исследованию в течение их обучения для определения касты, для которой они лучше подготовлены, хотя большинство остаются в той же касте, что и их родители. Этот процесс позволяет детям, рождённым членами гражданских каст, начать обучение на воинов, хотя они принадлежат к менее престижному разряду вольнорождённых.

Чалкас (Chalcas)

Кто-то или что-то, оспаривающее систему каст Кланов.

Круг Равных (Circle of Equals)

Область, в которой проводится Испытание, известна как Круг Равных. В размерах он варьируется от нескольких дюжин футов для персонального боя до десятков миль для крупномасштабных Испытаний. Хотя традиционно это круг, форма его может быть любой.

Монастыри (Cloisters)

Военно-политические фракции Клана Облачной Кобры, выстроенные на основе религиозных вер.

Кодекс (Codex)

Чаще всего носимый как браслет, кодекс - это идентификационная запись и послужная запись воина. Он включает в себя детали его Линии Крови, Дома и поколения, а также электронное представление его ДНК для идентификации.

Контракт (Contract)

По определению Кланов, контракт обозначает соглашение между командирами двух подразделений, позволяющее одному командиру включать части другого в своём торге. Обычно происходящие на уровне Кластеров или Галактик, такие контракты иногда предпринимаются и между Кланами.

Кореги (Coregni)

Персональный помощник Звёздного Полковника или командира гарнизона.

Крестоносец (Crusader)

Крестоносец – это кланер, поддерживающий вторжение во Внутреннюю Сферу и

восстановление Звёздной Лиги путём применения военной силы. Большинство Крестоносцев высокомерно относятся к людям из Внутренней Сферы, считая их варварами, и к вольнорождённым внутри их Клана.

Предел (Cutdown)

Приемлемый минимум сил, необходимых для победы в Испытании. Торгующиеся, вынуждающие своих оппонентов понижать допустимый предел, считаются умными командирами, в то же время те, кто побеждает в Испытании с силами меньше предела, получают большую честь.

Дезгра (Dezgra)

Любой опозорившийся индивидуум или подразделение известны как дезгра. Опозориться можно из-за отказа выполнить приказ, провала задания, бесчестных действий или демонстрации трусости.

ЭкХан (ecKhan)

Глава Монастыря Клана Облачной Кобры.

Элементал (Elemental)

Огромные, мускулистые пехотинцы, получаемые в Кланах по программе искусственного выращивания, называются Элементалы. Их бронекостюмы также называются Элементалы.

Система Улучшенного Изображения (Enhanced Imaging)

Система EI – это вживлённые нейросхемы, позволяющие МехВоину или аэрокосмическому пилоту лучше контролировать свою машину. Хотя EI-имплантанты сильно сокращают время реакции воина, имеются свидетельства, что это оборудование в конечном итоге приводит к паранойе и полному безумию.

Евгеническая Программа (Eugenic Program)

При улучшении популяции путём управляемого выращивания Кланов полагаются на руководителей евгеники. Клановые осуществляют эту программу двумя путями. Каста воинов для создания выдающихся воинов использует программу искусственного выращивания, основываясь на генетических разработках, и выращивает будущих воинов в искусственных матках. В гражданских кастах используется система заранее предписанных браков, что даёт схожий, но менее технологичный эффект улучшений. В соответствии со строгим определением, оба этих метода могут быть названы евгеникой, но чаще всего среди Кланов под евгеникой подразумевается программа искусственного выращивания.

Основатель (Founder)

В Кланах Основателем называют основателя Кланов, Николаса Керенского.

Вольняга (Freebirth)

Клановский эпитет, используемый вернорождёнными из касты воинов в крайней степени расстройства или отвращения. Использование одним вернорождённым этого проклятия по отношению к другому вернорождённому считается смертельным оскорблением.

Вольнорождённый (Freeborn)

Человек, зачатый и рождённый естественным путём, называется вольнорождённым. Упор на программе искусственного выращивания позволил обществу Кланов по-новому взглянуть на таких людей как на людей второго сорта.

Гифтэйк (Giftake)

Понятие "Гифтэйк" обозначает образец ДНК, взятого у воина, павшего в бою с великой честью.

Великий Совет (Grand Council)

Великий Совет - это орган, ответственный за управление Кланами в целом. Он состоит из собрания Ханов, по 2 от каждого Клана, и из ИльХана (если он выбран). Его полномочия охватывают любые вопросы, затрагивающие более одного Клана, и он также определяет общую политику потомков Керенского. Великий Совет служит как высший суд Кланов.

Великий Отец (The Great Father)

Великим Отцом в Кланах называют отца Николаса Керенского, Александра, генерала, возглавившего исход СОЗЛ.

Испытание Обиды (Trial of Grievance)

Испытание Обиды используется для разрешения споров между двумя сторонами. Победитель в сражении считается правым в споре. Часто такие Испытания служат поединками чести, и так же часто приводят к гибели.

Хегира (Hegira)

Обряд, согласно которому побеждённый противник может отступить с поля боя без дальнейшего сражения и без ущерба своей чести.

Хонгард (Honguard)

Этот термин относится к почётной страже, назначаемой для сопровождения гифтэйка в генетическое хранилище.

ИльЧи (ilChi)

Посол-оповеститель, которого Клан Духа Крови посылает к своим союзникам.

ИльХан (ilKhan)

Военный лидер Кланов, выбираемый из членов Великого Совета. Он или она также служит как арбитр между Кланами во время кризиса, действуя властью Великого Совета. ИльХан наделён всесторонними полномочиями в военных вопросах, но его или её власть не абсолютна; он отвечает перед Великим Советом, а его полномочия ограничены вопросами, принадлежащими обычно Великому Совету. Обычно ИльХан не может вмешиваться во внутренние события Клана, поэтому в военных вопросах Кланы действуют в значительной степени беспрепятственно.

Дознаватель/Инквизитор (Inquisitor)

Дознаватель – должностное лицо, следящее за соблюдением судебного решения в любом законном Испытании Кланов.

Изорла (Isorla)

Трофеи битвы, включая связанных, взятые воинами-победителями, известны как изорла.

Кешик (Keshik)

Кешики представляет собой комбинацию телохранителей и командного подразделения и обычно подчинены Хану. По традиции Кешиком командует Хан, но на практике ежедневные вопросы рассматривает Звёздный Полковник. Кешик варьируется в размере от Тринария до Кластера.

Хан (каХан, саХан) (Khan (kaKhan, saKhan))

Совет каждого Клана избирает двух своих членов как Ханов, которые служат как правители Клана и его представители в Великом Совете. По традиции, эти люди – лучшие воины Клана, но на практике многие Клановы выбирают лучших политиков. Зачастую ведущий Хан, иногда называемый каХан, действует как глава Клана, следит за отношениями между кастами и Кланами. Младший Хан, известный как саХан, действует как военный правитель Клана. Однако точное содержание задач определяет ведущий Хан, и он может расширить или изменить задачи саХана.

Термин «каХан» считается архаичным и используется редко.

Киндраа (Kindraa)

Политико-военная фракция Клана Огненного Мандрила, состоящая из одного или более Домов Родовых Имён.

Курултай (Kurultai)

Курултай - это военный совет Клана. Великий Курултай - это военный совет с участием всех Кланов. Традиционно Великий Курултай созывается в Зале Ханов на Стране Мечты и может быть созван по ходатайству 3-х или более Кланов. ИльХан может созвать Великий Курултай в любое время или в любом месте.

Хранитель Закона (Loremaster)

Хранитель Закона следит за исполнением законов и сохранением истории Клана. Он играет ключевую роль в расследованиях и Испытаниях и является единственным человеком, которому позволено выступать против действующих Ханов. В отличие от Ханов, которые номинально выше политической борьбы в Великом Совете, Хранитель Закона играет действенную роль в любых вопросах и Испытаниях, действуя или как защитник, или как дознаватель. Однако традиционно Хранитель Закона не имеет голоса при обсуждении событий, касающихся связей, когда его голос может разрешить проблему.

Эта позиция предоставляет значительную политическую власть, затрагивая области деятельности сразу нескольких менее значимых ролей вроде Старшего Бейлифа (ответственного за исполнение предписаний и вызовов), Мэра-Маршала (глава полиции Клана) и Генерал-адъютанта (ведущего администратора). Хранитель Закона также следит за результатами любых Испытаний, проистекающих из решений Совета Клана, и является истиной в последней инстанции в таких спорах.

Это единственный пост в Клане, который позволяет провести внутреннее расследование без обращения к Ханам (хотя только тогда, когда сами Ханы могут быть обвиняемыми). Во время кризиса Хранителю Закона юридически можно занять место Хана в случае недееспособности, смерти или следствия над последним. Как результат, многие амбициозные воины рассматривают пост Хранителя Закона как первую ступень на пути к ханству.

Военный Кодекс (Martial Codex)

Военный Кодекс - это свод правил и законов, согласно которым управляется Клан во время войны. Его основная цель - минимизировать политическое влияние, которое часто сопровождает собрания Великого Совета, вынуждая участников помнить об обсуждаемых вопросах и решать их без суеты. Его действие предоставляет ильХану необычную власть, вроде права отклонить любые обвинения, вынесенные до Совета Клана или Великого Совета, которые он или она посчитает фрифольными.

Мастер-кодекс (Master Codex)

Мастер-кодекс состоит из основных файлов программы выращивания Клана, списки ДНК и генеалогию любого вернорождённого воина, живого или мёртвого.

Куча-мала (Melee)

Эта битва типа "все против всех", когда не существует никаких ограничений по выбору цели и игнорируются правила зеллбригена. Любое Испытание может стать кучей-малой, если участник нарушит зеллбриген, стреляя по цели, которая уже участвует в сражении с другим участником. Сражение, определяющее 32-го участника для Испытания Родового Права, называется Великая Куча-мала.

Хранитель Клятвы (Oathmaster)

Хранитель Клятвы служит как почётный страж на любых официальных церемониях Клана. Он свидетельствует все клятвы, данные на церемонии, и традиционно является старейшим и наиболее опытным воином с Родовым Именем.

ОвХан (OvKhan)

Почтительное обращение к кому-либо более высокого ранга.

Испытание Положения (Trial of Position)

Существует 2 формы Испытания Положения. Первая - также известная как Кровопускание - определяет, достоин ли кандидат быть членом касты воинов. Провал этого Испытания приводит к смещению в гражданскую касту; успех (победа над одним или более противниками) определяет как статус, так и звание.

Вторая форма Испытания Положения, известная как тестирование, устраивается периодически и определяет, достоин ли воин того, чтобы продолжать носить текущее звание среди военных Клана. Те, кто подтвердил ожидаемое от них (против целей на основе роли, звания и возраста), сохраняют своё звание, а те, кто справился с заданием лучше, повышается в звании. Те, кто был хуже, чем от него ожидали, может быть и понижен в звании. МехВоин, пилот или Элементал, не являющиеся офицерами, понижаются до небоевой роли или же переводятся в гражданскую касту.

Испытание Владения (Trial of Possession)

Испытание Владения разрешает спор между двумя сторонами по поводу владения или управления. Это может касаться оборудования, территории или даже генетического материала. Традиционный бэтчелл формирует цель Испытания при минимальном использовании сил спорящих сторон.

Немощь (Powless)

Уязвимость воина, вынужденного сражаться без своего общепринятого оружия.

Размножение (Propagation)

Это ритуал увеличения Родового Счёта, связанного с конкретным Родовым Именем. Родовой Счёт, уменьшенный Разорением, может быть увеличен по рекомендации касты учёных и после одобрения Великого Совета. Подобное решение может быть опротестовано Испытанием Отказа, известного как Испытание Размножения, но его особенностью является отсутствие наказания для нападающего или защищающегося (см. *Разорение*).

Квиафф/Квинег (Quiaff/Quineg)

Грамматические конструкции, используемые с риторическими вопросами. Они являются формализованной версией структуры языка, используемой в разговорном языке, предназначенной для удаления всякой двусмысленности. Когда говорящий ожидает отрицательный ответ, он или она заканчивает предложение выражением "Квинег"; когда ожидается положительный ответ, предложение заканчивается выражением "Квиафф".

Выкуп (Ransom)

Обычай Клана предписывает, чтобы воин, успешно прошедший своё первое Испытание Положения, вознаграждался бы каким-нибудь подарком. В зависимости от успеха воина в ходе Испытания дар может варьироваться от права выбрать тип оружия, который он будет использовать как воин, до Меха или права командования особым подразделением. Этот дар известен как выкуп. В исключительных обстоятельствах выкуп может быть предоставлен в более поздних Испытаниях Положения; например, когда Наташа Керенская вернулась в Клан и выдержала тестирование, её наградили правом сформировать подразделение 13-й Волчий Гвардейский.

Разорение (Reaving)

Разорение - ритуал уменьшения Родового Счета, связанного с конкретным Родовым Именем. Изначально предназначенный для смягчения влияния неудачных в генетическом плане Родовых Имен, со временем Разорение стало политическим инструментом, используемым для регулирования количества воинов в Родовом Доме, а следовательно и для регулирования голосования в Советах Клана. Разорение может быть объявлено одним Родовым Домом (гораздо реже - Кланом) против того Родового Дома, который объявил Испытание Родового Права. Великий Совет обсуждает достоинства Родового Имени, и обычно вопрос решается с помощью Испытания Отказа, которое носит название Испытание Разорения, и основывается на соотношении голосов по результатам голосования Совета. Если Испытание выигрывают сторонники Разорения, Родовой Счет целевого Родового Имени уменьшается на единицу и Испытание Родового Права отменяется.

Если же побеждают защитники Родового Счета, Испытание Родового Права проводится как обычно, а Родовой Дом, который призвал к Разорению, подвергается наказанию.

Рид (Rede)

Рид - это обязательство чести, обычно накладываемое Советом Клана. Любое нарушение рида строго наказывается, чаще всего – казнью.

Испытание Отказа (Trial of Refusal)

Решение, вынесенное Советом Клана или Великим Советом, может быть оспорено членом этого органа власти. Испытание Отказа воплощает собой веру Кланов в то, что сила даёт право, победа в Испытании будет расценена как правота. Соотношение воюющих сторон определяется на основе пропорции, где силы обеих сторон зависят от соотношения голосов за и против. Сторона, оспаривающая решение, объявляет силы, которые она будет использовать, а защищающая решение сторона (атакующая) может выставить силы, эквивалентные соотношению голосов "за" и "против". Например, Испытание Отказа против решения, которое привело к соотношению 5 к 1, даёт защищающей решение стороне силы в 5 раз больше, чем у оспаривающей стороны. На практике же в результате торгов среди тех, кто защищает решение, обычно смещается соотношение в пользу оспаривающей стороны.

Предание (The Remembrance)

Предание - это продолжающаяся героическая сага, в которой описывается история Клана со времён Исхода до нынешних дней. Каждый Клан имеет свою собственную версию *Предания*, отражая различные мнения и восприятие событий. Включение в *Предание* - одна из наивысших почестей, возможных для члена Кланов. Все воины Кланов могут по памяти рассказывать целые отрывки из *Предания*, а письменные копии этой книги являются одной из немногих нетехнических книг, разрешённых в обществе Кланов. Эти книги обычно богато иллюстрированы на манер священных манускриптов и библий средних веков. Воины часто рисуют стихи из *Предания* на боках своих ОмниМехов, истребителей и на бронекостюмах.

Райстар (Ristar)

Одарённого воина на его пути к высокому положению в Клане называют райстаром, это слово буквально означает "восходящая звезда" (*Rising STAR*).

Сафкон (Safcon)

Сафкон - это ритуал Кланов, который позволяет войскам высадиться в мире без предварительного Испытания. При отсутствии сафкона прилетающие DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы разрешается атаковать. Даже в тех случаях, когда корабли Кланов не приближаются к миру для сражения в Испытании, прибывающие корабли могут послать "луч нейтралитета" - сообщение, показывающее невраждебные намерения - когда они пытаются провести высадку на планету своих подразделений, чтобы избежать любых враждебных действий со стороны обороняющихся.

Сатарра (Satarra)

Совет Клана может наложить вето, или сатарру, для прекращения или приостановки споров между кастами. По традиции, сатарра принимается только тогда, когда отношения заходят в тупик и/или угрожают нарушить рабочий порядок Клана.

Савашри (Savashri)

Эпитет в Кланах.

Сейла (Seyla)

Ритуальный ответ в церемониях Кланов. Источник этого выражения неизвестен, хотя это может быть библейским словом "selah", означающее музыкальное примечание или описание восклицания.

Сибко (Sibko)

Группа вернорождённых детей касты воинов, воспитывающихся и обучающихся вместе. В большинстве Кланов сибко состоит из детей от одних и тех же генетических родителей, и поэтому они в буквальном смысле слова являются родными братьями (сиблингами). Несколько Кланов, наиболее известен из которых Клан Волка, создают сибко из членов нескольких Домов Родовых Имён и подкаст. Такие группы небольшие (20 человек, а не сотня или как в сибко с одинаковой генетической основой), где акцент делается на совместных действиях. В обоих типах сибко обычно только 4-5 воинов выдерживают своё первое Испытание Положения.

Сибкин (Sibkin)

Члены одного и того же сибко.

Родственнички (Sibbies)

Уничжительное наименование, используемое в Клане Нефритового Сокола для тех членов сибко, которые подверглись ускоренному обучению, и тех, кто своё Испытание Положения прошёл в ходе кампании на Ковентри. Этот термин также используется как уничижительный эпитет, подразумевающий плохую подготовку, или молодых, неопытных воинов любого типа.

Солама (Solahma)

Воины Кланов, считающиеся слишком старыми для службы в основных частях, переводятся в подразделения соламы. Члены таких подразделений в основном ищут самоубийственные миссии, чтобы погибнуть в бою, но чаще всего они служат как гарнизонные войска.

Страваг (Stravag)

Эпитет в Кланах, возможно комбинация слов "stran", означающего независимость, и "vagon", означающего "рождение".

Суркай (Surkai)

Суркай - это обряд прощения. Когда две стороны не согласны друг с другом, или когда один оскорбляет другого, общество Кланов ожидает от оппонентов исполнения суркая. Это дело чести и гордости - свободно признать свою ошибку и испросить наказание.

Клан рассматривает тех, кто не следует суркаю, как подверженных дурному влиянию, и ищет другие пути для умирения таких членов. Действия, слишком серьезные для следования суркаю, приводят в Испытанию Обиды.

Суркайрид (Surkairede)

Суркайрид, Рид Прощения, - это клятва чести, связанная с суркаем. Она связывает обе стороны и гарантирует, что обидчик более не страдает от бесчестия из-за нанесённой им обиды, как только он принял наказание.

Сурат (Surat)

Эпитет в Кланах, обозначающий грызуна с тем же самым наименованием, средство уничижительного отношения к генетическому наследию отдельного воина. Это один из наиболее грубых и вызывающих эпитетов в Кланах.

Выбраковка (Test-down)

Выбраковка относится к понижению воинов в звании, кто проявил себя не так хорошо, как того от него ожидали на Испытаниях Положения, направленных на подтверждение или повышение в звании.

Тумен (Touman)

Боевые силы Клана известны как Тумен.

Троткин (Trothkin)

Используемый формально, этот термин описывает членов расширенного сибко. Чаще всего используется для обозначения членов собрания, а воины часто используют его также тогда, когда адресуются к кому-либо, кого они считают равными себе.

Вернорождённый/Верняга (Trueborn/Truebirth)

Воин Клана, рождённый по программе искусственного выращивания, известен как вернорождённый. В менее формальных ситуациях Клан используют термин верняга.

Виниры (Vineers)

Члены некоторых Кланов, особенно известны этим Нова Коты, собирают в память о битвах подарки. Эти предметы называют виниры; слово, возможно, получено путём сокращения слова "сувениры".

Хранитель (Warden)

Хранитель – кланер, верящий, что Клан были созданы для оберегания Внутренней Сферы от внешних угроз, а не завоевания её и восстановления Звёздной Лиги силой. Поэтому большинство Хранителей сопротивлялось вторжению во Внутреннюю Сферу.

Зеллбриген (Zellbrigen)

Зеллбриген - это основа правил, регламентирующих дуэли. Эти правила указывают, что подобные действия являются сражениями один на один, и что любые воины, которым не бросили вызов, остаются вне битвы, пока их оппонент не освободится.

Пока воин Клана сражается с противником, никакой другой воин с его стороны не может выбрать в качестве своей цели этого противника, даже если это может означать гибель воина Клана. Вмешательство в дуэль путём атаки противника, который уже сражается, расценивается как основной урон чести, обычно приводящего к понижению в звании, а также превращает битву в Кучу-малу.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ ДЛЯ МЕХОВ КЛАНОВ

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

КАМПАНИИ ЗА КЛАНЫ

Общество Кланов, хотя и очень военизированное, даёт достаточно широкие возможности для создания кампаний MW3. Эта секция содержит информацию для гейм-мастеров, желающих использовать Кланов для своих кампаний, как в домашних мирах, так и Внутренней Сфере.

Первая секция, *Запуск Приключений с Кланами*, предоставляет множество зацепок и предложений (которые они могут внедрить в свои кампании) для гейм-мастеров относительно приключений, а также советы относительно этих приключений. Эта секция делится на ещё две – одна относится к домашним Кланам, а другая предназначена для персонажей Кланов в доменах Внутренней Сферы и Наследных Государствах. Вторая секция, *Механика Кампаний*, предоставляет дополнительные правила MW3, лучше отражающие условия, царящие внутри Кланов. Она включает в себя обсуждение чести в понимании Кланов и средств игры, отражающих её в кампаниях, плюс информацию об Испытаниях Кланов и их правил ведения боя. Эта секция включает в себя ещё и руководство по ценам и указатель доступности широкого диапазона предметов, а также подробности о чёрном рынке, управляемом тёмной кастой.

Неигровые Персонажи Кланов формируют третью секцию, подробно освещая множество типов персонажей, которые могут быть использованы для более детального формирования кампаний Кланов. Заключительная секция, *Неожиданные встречи в Кланах*, предоставляет механизм для создания встреч между игроками и другими персонажами Кланов.

ЗАПУСК ПРИКЛЮЧЕНИЙ С КЛАНАМИ

Хотя сторонние обозреватели считают их монолитным объединением, общество Кланов разнообразно так же, как и Внутренняя Сфера, и значительно более фрагментировано. Отдельные Кланов постоянно демонстрируют своё превосходство, стремясь расширить или сохранить сферу своего влияния. В числе примечательных случаев – вражда между теми Кланами, кто принял участие в Операции Возрождение – Вторжении во Внутреннюю Сферу, и теми, кто в ней не участвовал. «Кланов Вторжения» (даже те, кто оказались неудачниками или впоследствии были изгнаны, вроде Алмазных Акул и Стальных Гадюк) получили больше ресурсов, чем их собратья, «домашние Кланов», приобретая боевой опыт и шрамы, этот конфликт был недавно завершён Великим Отказом на Стране Мечты.

Хотя *Руководство для MechWarrior по Кланам* содержит множество новых игровых механик и таблиц, они не мешают игровому процессу. Кампании для Кланов или с участием персонажей Кланов должны определяться ролевой игрой, а не случайным броском кубиков. И до сего момента игровая механика не вмешивается в процесс игры. Гейм-мастера и игроки должны вместе работать над развитием истории и более подробным освещением персонажей и неожиданных встреч. Если механика слишком навязчива, гейм-мастера могут свободно изменять или даже игнорировать её в таких ситуациях.

С другой стороны, и персонажи Кланов должны быть нечто большим, чем просто набором чисел и статистики. MW3 позволяет игрокам тщательнее работать над персонажами. Гейм-мастер должен предпринимать такие же усилия и по отношению к

НИПам. Подобно игровым персонажам, НИПы имеют свою собственную мотивацию и устремления, что и формирует их действия. Они такие же личности, которые могут вызывать любовь – или враждебное отношение – игровых персонажей. Например, высокомерный МехВоин-Крестоносец может быть одним из участвующих в Испытании за право ношения Родового Имени, и поэтому один или более игроков могут враждовать с ним, стремясь принизить его усилия и подорвать его положение в Кланах. С другой стороны, НИП-Элементал из того же самого сибко, что игровой персонаж, может пойти на то, чтобы помочь своему сибкину и его друзьям. Детали подобного рода, физического плана или социального, в значительной мере способствуют улучшению процесса игры.

В Кланах значительный упор сделан на воинственность, ведущем положении касты воинов и улучшении их военных технологий. Поэтому многие люди, независимо от Клана, малоприспособлены для любых невоенных кампаний. Пока военные стоят во главе гражданских каст, Кланов будут ярчайшим примером культуры, в которой можно отыскать множество поводов для приключений.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВО ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЕ

Возможно, наиболее очевидным местом появления приключений для Кланов является Внутренняя Сфера, когда члены Клана Вторжения находятся в Оккупационной Зоне одного из Кланов. Эти новые территории идеально подходят для военных приключений, как для искушённых воинов, так и для наслушавшихся рассказов сибкинов, но они также могут основываться и на шпионских приключениях вместе со Смотрителем и даже в компании торговцев, т.к. общество Кланов стремится выровнять здесь отношения с Внутренней Сферой.

Следующие предложения – капля в море для множества возможных приключений, которые только могут существовать для персонажей Кланов во Внутренней Сфере. Они сгруппированы по темам и раскрываются по отдельности, но многие могут быть скомпонованы как часть крупной истории. Гейм-мастера могут свободно пользоваться своим воображением.

Вторгавшиеся

Члены касты воинов, сформировавшие авангард вторгавшихся во Внутреннюю Сферу Кланов, столкнулись с войсками Федеративного Содружества, Свободной Республики Расалхаг и Синдиката Драконов. Даже несмотря на то, что крупномасштабное ведение войны между Внутренней Сферой и Кланами закончилось в 3052 году заключением Токкайдского Перемирия, на границах ОЗ Кланов и даже внутри доминионов Кланов продолжают вооружённые стычки. Война Отказа между Волками и Нефритовыми Соколами, Битва за Ковентри, война Гадюк и Соколов, стычки между Волками и Призрачными Медведями и даже нынешний конфликт Призрачных Медведей и Синдиката предоставляют множество фонов для военных кампаний. Игроки могут быть солдатами 1-го эшелона, вовлечёнными в какие-либо действия, или же они могут быть солдатами 2-го эшелона, поддерживающие их действия и изнывающие от ограниченности своих действий.

Военные кампании не обязательно должны касаться крупномасштабной конфронтации, но может включать ежедневные мелочи функционирующего общества Внутренней Сферы.

В таких кампаниях будут преимущественно гарнизонная служба и действия полиции, предполагающие множество вероятностей взаимодействия с населением Внутренней Сферы и с отдельными членами общества Кланов. Персонажи Хранителей могут мирно работать в области политики и правительства с партнёрами из Внутренней Сферы, но могут оказаться целью движений сопротивления (вроде команд «Лиранского Локи» в ОЗ Нефритовых Соколов, или ISF и Чёрный Дракон, поддерживающих группы в Доминионе Призрачного Медведя). И наоборот, персонажи Крестоносцев будут стремиться закалить свою волю на местных жителях и могут оказаться вовлечёнными в партизанскую войну, в которой нет каких-либо крупных целей.

Кланы Внутренней Сферы также могут оказаться вовлечёнными в конфликт с завидующими им домашними Кланами, стремящимися побряцать оружием перед Внутренней Сферой. Во Внутренней Сфере появились в качестве помощников Клану Волка солдаты Адских Лошадей, они уже взяли 3 мира в их Оккупационной Зоне. Другие Кланы могут попытаться сделать что-либо похожее на это. Поэтому Кланам Вторжения нужно оборонять свои владения и от врагов из Внутренней Сферы, и от бывших союзников-Кланов – задача эта тяжёлая и кровавая.

Колонисты и Сотрудники

Игроки, желающие участвовать в менее военизированных кампаниях, могут сделать это в качестве членов гражданских каст, переведённых во Внутреннюю Сферу с целью выполнения долговременного плана по колонизации новообретённых Кланом миров, или в качестве жителя Внутренней Сферы, ставшего из-за Вторжения частью новой клановской нации. Клан Призрачного Медведя наиболее примечателен в таком отношении в подобных кампаниях, ведь они перевезли почти всё своё население во Внутреннюю Сферу, сформировав там Доминион Призрачного Медведя, но гражданские Нефритовых Соколов, Волков и Адских Лошадей также присутствуют на территориях, захваченных у Наследных Государств.

Гражданские Кланов не обязательно должны родиться в домашних мирах. В то время как многие сфероиды сокрушаются о жизни до Вторжения, другие восполнялись случаям и всевозможными способами стали подражать захватчикам: никто не предан более, чем перебежчики.

Персонажи гражданских требуют даже большего внимания, чем военные. По сравнению с домашними мирами миры Внутренней Сферы богаты ресурсами и малонаселённые, хотя тут они и не нашли обещанный Рай. Очень важна интеграция регламентированной жизни в Кланах с относительно вольным стилем жизни Внутренней Сферы. Торговцы Кланов получили доступ к широкому спектру товаров, неслыханных в домашних мирах, как производимых в ОЗ, так и импортируемых путём незаконных сделок, из всей необъятной вселенной. Особенно удобно себя чувствует Клан Алмазной Акулы, имеющий сильную касту торговцев, действующих во всех уголках Внутренней Сферы. Море искушений лежит на пути гражданских каст, с устройствами, снижающими трудовые затраты, СМИ и другими средствами роскоши существует угроза развала дисциплины и расшатывания общества Кланов – особенно это

касается «самопожертвования» гражданских каст в угоду военным ради ожидаемого возвращения «домой», во Внутреннюю Сферу. они уже *сейчас* дома, только дом не так спокоен, как они ожидали.

Отступники и Плуты

Приключения за Клан в Внутренней Сфере не ограничиваются одними лишь Оккупационными Зонами. Многие кланеры стали жить в одном из Наследных Государств, добровольно или не очень. Некоторые были захвачены во время Вторжения, и относят себя как к связанным Внутренней Сферы, победившей их, а иные сами присоединились к Внутренней Сфере. Клан Волка (в Изгнании) и Нова Коты – яркие примеры групп Кланов, добровольно объединившихся с обществом Внутренней Сферы, борющихся за сохранение своей уникальности или стремящихся соответствовать местному населению (а иногда и то, и другое).

Освобождение Оккупационной Зоны Дымчатых Ягуаров и последующее уничтожение этого Клана привело к появлению множества бесхозных кланеров. Многие из них попали в тюрьмы или используются группировками для различных заданий – некоторые бывшие члены Клана Дымчатого Ягуара служат как телохранители военного прецедента Виктора Штайнер-Дэвиона, - а иные сбежали на Периферию или скрываются в трущобах планет вроде Соляриса VII. Кампании с участием групп таких отступников могут предоставить игрокам множество возможностей, т.к. они пытаются привести в соответствие чувство чести с необходимостью выжить вне связей обычного общества Кланов. По своему разумению они ещё не являются членами тёмной касты – один ложный шаг может привести их забвению или позору.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДОМАШНИХ МИРАХ

Хотя на первый взгляд и ограниченное, пространство домашних миров кланов предоставляет собой идеальное место для кампаний с участием всего спектра жизни кланов. В отличие от Оккупационных Зон, где Кланы являются чужеродными, здесь доминирует философия и метод жизни Кланов, ведь здесь о Внутренней Сфере напоминают лишь анклавные СОЗЛ на Охотнице и Стране Мечты да шрамы от Великого Отказа на Стране Мечты.

Веками эти миры существовали в условиях изоляции от Внутренней Сферы, готовясь ко дню, когда Кланы «вернутся домой», во Внутреннюю Сферу. Реальность возвращения и отпор Внутренней Сферы охладили многих в домашних мирах. Великий Отказ 3060 года положил конец Вторжению и потряс Кланы поражением, что по-прежнему аукнется в пространстве Кланов. Это ещё будет иметь свои далеко идущие последствия.

Война Поглощения

Кланы всегда пользовались всевозможными способами для достижения своих целей – Войны за Владения лишь наиболее современный пример (см. ниже). Самое крупное событие до Великого Отказа – Война Поглощения.

В 3059 году обнаружилась бесчестная связь Клана Баррока с тёмной кастой. Великий Совет предоставил право Поглотить Барроков. Клан Духа Крови, уже давно питавший к Баррокам ненависть, ожидал, что это дело поручат им, и поэтому, ошеломлённый решением Совета, начал несанкционированное нападение.



Это стало крупнейшим сражением за всю историю Кланов – в ней Духи Крови потеряли 5 полных Галактик. Звёздные Ужи и Барроки объединились, чтобы сразиться с общим врагом; они потеряли 3 Галактики. Хотя эта война вовлекла лишь 3 Клана, это позволяет игрокам непосредственно принять участие в Испытании Поглощения, которое происходило лишь трижды за всю историю Кланов. Вдобавок несанкционированное вмешательство Духов Крови никогда не позволит игрокам узнать, когда от них может потребоваться сразаться вместе с врагами, против которых они боролись ещё недавно.

Войны за Владения

Уничтожение Клана Дымчатого Ягуара, уход Призрачных Медведей во Внутреннюю Сферу и изгнание предателей Нова Котов привело к всплеске кровавых конфликтов внутри пространства Кланов. Первоначально «Войны за Владения» были не так интенсивны, сражения стали шириться всё больше, т.к. домашние Клановы продолжали бороться за ресурсы и укрепляли своё положение. Давняя вражда, некогда сдерживаемая ради сохранения хрупкого баланса власти в сфере влияния Кланов, вспыхнула вновь, как внутри кланов, так и вне их. Игроки из любого Клана могут оказаться вовлечёнными как в роли защищающихся, так и в роли нападающих, в одно из множества таких Испытаний. Такое участие может касаться и поля боя, но также может быть и менее определённым – на политической арене внутри Кланов или в Советах каст. Игроки могут быть и гражданскими, попеременно то выходя из войны, то вновь в неё погружаясь.

Исследования и Дипломатия

Отмечаемое некоторыми Кланами как произвол, а другими как поддержка, установление посольства СОЗЛ на Охотнице разделило Кланов. Совсем недавнее открытие посольства СОЗЛ в Катюше лишь усилило это разделение. Помещённое в сердце бывших владений Дымчатых Ягуаров, уничтоженных сфероидом, посольство Звёздной Лиги – шип в сторону Кланов, напоминание об их поражении от Виктора Штайнер-Дэвиона. Многие Клановы, в основном те, кто Крестоносцы, избегают этого комплекса, но другие начали диалог с представителями Внутренней Сферы, извлекая пользу путём дипломатии и переговоров, чем Клановы-Крестоносцы были вынуждены заняться. Эти Клановы обнаружили, что сфера дипломатии не менее опасна, чем заседания Совета или поле боя, ведь и тут различные группы также стремятся упрочить свои позиции, но лишь путём переговоров. Может оказаться и так, что персонажи Кланов будут служить дипломатами или телохранителями в посольстве, аккуратно пробуя это «поле боя» на вкус, где слова так же смертельны, как и РРС.

Охотница предлагает, помимо дипломатии, и множество других возможностей. Массовые сражения между СОЗЛ и Кланом Дымчатого Ягуара усеяли лицо планеты развалинами. Хотя сфероиды и стремились уничтожить всё, что представляло хоть какую-то ценность, остальные Клановы продолжили сражаться в Испытаниях Владения за территории, чтобы собрать оставшийся материал и технологию. Некоторые Клановы заполучили технологию ПротоМехов и, пока другие считали это малозначащей причудой, Клановы, ограниченные в ресурсах (вроде Духов Крови), увидели в ПротоМехах средство укрепления своих сил.

Персонажи-воины могут оказаться вовлечёнными в эти Испытания Владения, а смесь воинов и гражданских может участвовать в исследовательских миссиях в глубине джунглей Охотницы, разыскивая тайники с оборудованием, которые, согласно слухам, здесь имеются.

Тёмная Каста

Любой кланер отрицает существование тёмной касты, состоящей из неудачников и бандитов, вытесненных на окраины общества Кланов, но тёмная каста служит этому же обществу Кланов как «предохранительный клапан» – мусорка для неудачников, недовольных и плодов неудавшихся экспериментов. Эти непродуцированные, также известные как бандитская каста, служат средоточием преступной активности в Созвездии Керенского и мирах Пентагона. Игровые персонажи могут быть частью тёмной касты, борющимися за выживание вне каст основного общества, или родившихся вне каст и никогда не знавших другой, «настоящей» клановской жизни. Выслеживание и уничтожение элементов тёмной касты – основная часть подготовки молодых кадетов (и наказание для воинов-дезгра и воинов соламы), и игроки могут оказаться по ту сторону таких операций.

Однако циркулируют слухи, что тёмная каста, проникая во все слои общества Кланов, – лишь видимая часть намного более крупного и более скрытного общества, которое существует вне домашних миров Кланов. Мамаши в гражданских кастах любят рассказывать детям истории о низко падших людях, продуктах неудачных экспериментов или генетических мутаций, чтобы хоть как-то приструнить своих разбаловавшихся детей. Возможно, эти истории основываются на фактах...

МЕХАНИКА КАМПАНИИ

Следующие страницы содержат информацию, подробно воссоздающую жизнь внутри Кланов. Первая секция рассказывает о чести в Кланах (характеризующейся Чертой Причуды/Честь Клана) и о её влиянии на сражение. Следующая – раскрывает детали Славы, нового Атрибута, предназначенного для отражения достижений и побед воина Кланов, являющейся неотъемлемой частью их жизни. Вслед за этой секцией даётся секция с детальной информацией об Испытаниях Кланов (и для касты воинов, и для гражданских каст, обслуживающих воинов). Заключительная секция даёт общий обзор цен в обществе Кланов.

ЧЕСТЬ В КЛАНАХ И ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЯ

Воины Кланов придерживаются кодекса чести, сравнимого лишь с бусидо Синдиката Драконов и «Кодексом» Рыцарей Внутренней Сферы. Эти руководства относятся к боевым ситуациям и предназначены для ограничения урона обществу от конфликта и предотвращения траты ресурсов.

Правила ведения боя, известные как зеллбриген, разработал Николас Керенский, хотя степень приверженности им зависит от обстоятельств и меняется от Клана к Клану и от воина к воину. Превыше всего – честь Клана, затем честь подразделения или касты, а уже потом стоит честь отдельного человека. Воин может оказаться в ситуации, когда личная честь вступает в конфликт с честью Клана, и поэтому у него может почувствовать себя неудобно из-за того, как лучше выполнить поставленную задачу.

Воинская дисциплина построена таким образом, что воин обычно делает всё «правильно» (т.е. действует в интересах Клана), но так случается не всегда, и дилеммы подобного рода могут сыграть значительную роль в кампаниях за Клан.

Не связанные честью, как воины, большинство гражданских в Кланах имеет «благородный» склад ума, с минимальной ложью, воровством и такими же незначительными преступлениями, как ответ на действия посторонних. Если кланер дал слово, он сделает всё возможное в его власти, чтобы сдержать его, убедившись, конечно же, в достоинствах этого человека (т.е., это должен быть член Кланов или считающийся благородным).

Честь и Сражение

По правилам ритуальной дуэли, или *зеллбригену*, игроки за Клан должны объявить цель для каждого из своих воюющих Мехов. Обычное объявление такого рода может звучать примерно 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 никакой другой воин Клана не может атаковать уже сражающиеся Мехи. Если в дуэль вмешается другая вражеская единица Внутренней Сферы, сражающийся воин Клана может атаковать эту единицу, но только если никакой другой Мех Клана уже не вызвал эту же единицу. Дуэль завершается, когда один из сражающихся уничтожен, обездвижен или отступил с поля боя.

Большинство воинов Кланов придерживается правил дуэли до тех пор, пока их противник не совершит действие, противоречащее кодексу чести Кланов (вмешательство третьей стороны, огонь по уже участвующему в другой дуэли Меху и т.д.). Если это происходит, дуэль немедленно превращается в сражение типа «все против всех», и воин Кланов может атаковать своего оппонента без учёта правил чести.

Причуды/Честь Клана

Все воины Кланов и многие гражданские в ходе создания персонажа получают Черту Причуды/Честь Клана. Она указывает на следование *зеллбригену* и/или Дороге Чести. Любой персонаж с этой Чертой должен делать Проверку WIL, если пытается выполнить любое из вышеприведённых действий, добавляя к TN соответствующие модификаторы за действие и ситуацию. Успех указывает на то, что персонаж может выполнить это действие как ему хочется, потратив пункт Усталости. Неудача указывает на то, персонаж должен повиноваться принципам *зеллбригена*, хотя он и может попытаться (если желает) «воспротивиться» им в следующем раунде. Перевертыш указывает на то, персонаж растерян (независимо от сложности попытки), и не может справиться с растерянностью и не может предпринимать дальнейшие попытки отбросить *зеллбриген* в данной ситуации.

ЧЕСТЬ В КЛАНАХ: ОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Модификаторы ситуативных действий	Модификатор Проверки WIL
Клан-«традиционалист»	+2
Приказ выполнить действие	Ранг персонажа – Ранг командира
Оппонент – «благородный» сфероид	0
Оппонент – «бесчестный» сфероид	-4
Оппонент совершил бесчестное нападение	-4*
В дуэль вмешалась «третья сторона»	-6*
Действия	
Атака второй или последующей цели	+2
Атака цели, сражающейся с другой боевой единицей	+4*
Атака цели сзади	+2
Уклонение от сражения	+3
Отступление от «крайне павшего» врага ⁺	+6
Отступление от «павшего» врага ⁺⁺	+5
Отказ стрелять по цели при существовании к ней LoS	+0
Проведение физической атаки (Мех против Меха)	+0
Использование оружия/боеприпасов «с зоной поражения»	+4
Ложь	-2
Воровство	-2
Отказ выполнить приказ	+6
<p>* Если бросок успешен и персонаж выполняет действие, сражение превращается в кучу-малу («все против всех»), и все персонажи, участвующие в нём, могут игнорировать предписания Чести Кланов.</p> <p>⁺ Солдаты Внутренней Сферы или Периферии, использующие технологию 3025 года</p> <p>⁺⁺ Солдаты Внутренней Сферы или Периферии, использующие современную (3060 г.) технологию</p>	

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛАВЫ

Черта Слава, описанная на с.9, представляет собой социальное положение персонажа Кланов по отношению к своим сотоварищам-кланерам. Слава персонажа может изменяться в ходе игры и может влиять на взаимодействие персонажа с другими. Следующие правила детально описывают, как в кампаниях за Клан используется Слава.

Стартовая Слава

Все персонажи-воины Кланов стартуют с начальной Славой ценности 0, но могут добавлять по 1 за каждое очко Черты Ранг, +2 за Черту Полномочие и значение Черты Титул (Родовое Имя). Далее, персонаж вычитает 2 очка за каждое Понижение, полученное в ходе создания персонажа, и вычитает значение любой Черты Плохая Репутация из значения Славы. Если персонаж выбывает из подготовки и получает Черту Клеймо/Провалившийся Воин, персонаж получает дополнительный штраф к Славе –2.

УДОБНЫЕ СЛУЧАИ ДЛЯ СЛАВЫ

Автоматические приобретения и потери	
Получение Родового Имени	+(значение Черты) к Славе
Смерть в бою	+2 к Славе
Победа над превосходящим противником (соотношение 3:1 или выше)	+2 к Славе
Стал офицером среднего звена (Звёздный Полковник, Командир Галактики)	+2 к Славе
Стал офицером высшего звена (Хранитель Закона, саХан, Хан)	+5 к Славе
Улучшил позицию Клана	+1 к Славе
Назначен в подразделение соламы	-4 к Славе
Проиграл Ритуал Отречения: Выход из Кланов	-10 к Славе
Потенциальные приобретения и потери	
Прошёл тестирование*	Положительное
Серьёзная победа	Положительное
Назначен в престижное подразделение	Положительное
Провалил тестирование*	Отрицательное
Проиграл Испытание	Отрицательное
Взят как изорла	Отрицательное

* См. Испытание Положения, с.93

Вольнорождённые персонажи получают к своей стартовой Славе модификатор –2. В ходе создания персонажа Слава не может быть меньше 0 или выше 20.

Например, вольнорождённый МехВоин Томас начал игру с Чертой Полномочие и Чертой Ранг (Звёздный Командир). Его стартовая Слава равна 1 (+2 за его Черту Полномочие, +1 за его стартовую Черту Ранг, но –2 за начало в качестве вольнорождённого).

Вернорождённая Элементал Кармен из Клана Духа Крови начала игру с Чертой Ранг (МехВоин) и имеет неосновное неисключительное Родовое Имя Задок (5-очковая Черта Титул). Её стартовая Слава равна 9 (+2 за её стартовую Черту Ранг, +5 за её Родовое Имя).

Изменение Славы

Ключевые действия в жизни персонажа воздействуют на его Славу, уменьшая или увеличивая её. Некоторые действия автоматически меняют её, другие же указывают на то, что Слава может и поменяться. В последнем случае игрок бросает 2D10 против текущего значения Славы персонажа. В случае «положительного» события – если результат равен или выше, чем текущее значение Славы, Слава увеличивается на 1; если результат меньше – никаких изменений не происходит. В случае «отрицательного» события – если результат равен или выше, чем текущее значение Славы, никаких изменений не происходит; если результат меньше – Слава уменьшается на 1. В отличие от стартового значения, игра может понижать Славу ниже 0 или повысить её выше 20.

При определении необходимости соответствующих бросков для Славы гейм-мастера могут руководствоваться вышеприведёнными примерами. Гейм-мастера могут свободно добавлять или изменять данные условия получения Славы. Однако удостоверьтесь в том,

что они не будут слишком простыми или слишком сложными для получения Славы персонажами.

Например, МехВоин Нефритовых Соколов Усул имеет значение Славы, равное 9. Он приобрёл довольно престижное, но неисключительное Родовое Имя Ловонски (7-очковая Черта Титул). Это добавляет 7 очков к его существующей Славе, в результате Слава стала равной 16. К сожалению, в своей следующей битве он был взят Кланом Волка как изорла и поэтому он должен сделать Проверку Славы. Он выбросил 8 и 7, всего 15, что меньше, чем текущее значение Славы. Следовательно, значение его Славы уменьшается до 14.

Командир Галактики Клаус Харпер из Клана Снежного Ворона имеет значение Славы, равное 18. Он стал Хранителем Закона и получает +5 к Славе, итоговое значение Славы равно 23. Позднее, в Войнах за Владения против Гигантских Скорпионов, он одержал серьёзную победу, но враг не превосходил его в требуемом соотношении (3:1 или выше), что вело бы к автоматическому увеличению Славы. Поэтому он делает Проверку Славы, надеясь на результат 23 или выше. В результате получены следующие цифры – 6 и 10. Третий бросок показал 6. Итог – 22, что на 1 меньше требуемого значения. Слава Харпера остаётся имеющей значение 23.

Эффекты Славы

Слава влияет на множество видов деятельности внутри Кланов, и применяется как модификатор к любым тестам, относящимся к SOC, к престижу и известности персонажа, «открытию дверей» и запугиванию подчинённых. Вычитите значение Славы персонажа из значения Славы цели и добавьте половину результата (округляя вниз) к целевому числу Проверки Действия.

Например, персонаж со Славой, равной 12, пытается переговорить с НИПом, чья Слава равна 8. Разница между значениями их Славы составляет –4, что в итоге уменьшает TN Проверки Навыка Переговоры на 2 ($-4 / 2 = -2$). В другой ситуации персонаж со Славой, равной 7, пытается обсудить ситуацию с НИПом, чья Слава равна 12. Здесь разница составляет +5 пунктов, увеличивая TN Проверки Навыка Быстрый Разговор на 2 ($5 / 2 = 2.5$; округляя вниз, получаем 2).

Гейм-мастера могут (по своему усмотрению) требовать от персонажей наличия минимально необходимого значения Славы до получения любого звания выше воина, отражая этим престиж и влияние, требуемые для получения таких званий.

Предлагаемые «минимумы» значений

являются очками Черты, необходимыми для младших званий (т.е. 6 для Командира Отделения, 9 для Командира Точки) и удвоенное значение Черты для офицерских званий (т.е. 2 для Звездного Командира, 6 для Звездного Капитана, 18 для Командира Галактики). Персонажи, получающие эти звания без соответствующих требований к Славе могут считаться «недостойными» и ко всем тестам, относящимся к SOC получают штраф, равный разнице между их значением Славы и требующимся значением Славы для данного звания.

Когда Слава персонажа с Родовым Именем равна или выше 25, его или её генетический материал подготавливается для немедленного включения в программу выращивания Клана, обеспечив продолжение данной Родовой Линии. Генетический материал персонажей включается в программу выращивания только после их смерти и только если результат броска 2D10 превышает TN Славы значения 25 (этот бросок может быть повторен 1 раз в год, но каждая неудача увеличивает сложность на 1).

ИСПЫТАНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ

В Кланах господствуют ритуалы и обряды, давая некоторые рамки разбора споров внутри касты и внутри или между Кланами. Подробности об основных Испытаниях в обществе Кланов можно найти на с.63, с.65-67. Ниже приводятся подробности о правилах, необходимых для использования таких Испытаний в играх MW3.

Хотя в основном они и опираются на указания своих правящих Советов, гражданские касты для разбора споров между своими членами также используют Испытания – они затрагивают их умения, когда победу можно определить более точно. Такие Испытания оттачивают мастерство участвующих в нём и обычно фокусируется на получении некоторого количества дохода (в случае касты торговцев), выполнении определённой работы (в случае касты рабочих) или решении уравнения как можно быстрее (в случае касты учёных). Детали Испытания меняются от касты к касте и от подкасты к подкасте (например, гончар и торговец – оба члены касты торговцев, но их навыки несравнимы). Гейм-мастера могут захотеть отыграть такие Испытания или же могут разобрать их простой Проверкой Действия Противодействия между участвующими, используя соответствующие Навыки. Например, члены касты торговцев могут использовать соответствующий Навык Карьеры, а учёные – Академичность. Персонаж с наибольшим MoS считается победителем состязания.

Испытания внутри касты воинов более прямолинейны, нежели в гражданских кастах, здесь всегда происходит бой между двумя или более бойцами или командами бойцов. Такие Испытания могут быть безоружными, когда полагаются на силу и способности воина, или же вооружённым, с использованием бронекостюмов, Мехов и истребителей. Состязания между Кланами, вроде Испытаний Владения, почти всегда вооружённые, в то время как Испытания внутри Клана (вроде Испытания Отказа или Испытания Обиды) может быть любого типа.

В личных Испытаниях между двумя воинами (вроде Испытания Обиды) убеждаются, что никто из участников не получает искусственного преимущества от типа сражения, что часто требует от участников наличия сравнимого оснащения. Например, в Испытании между пилотом лёгкого Меха и пилотом тяжёлого Меха оба будут

использовать средний Мех, с которым никто из воинов не знаком, и каждый до Испытания получит несколько дней для практики. Испытания между членами различных подкаст – например, Элементалов и МехВоинов, – специальный случай. В ситуациях, подобной этой, где нельзя найти общие точки соприкосновения, делается всё возможное, чтобы уравнивать шансы на поле боя (например, безоружный бой с кнутами).

В крупных Испытаниях, вроде Испытания Отказа или Испытания Владения, баланс сил проистекает из результатов голосования и/или торгов между воинами. В первом случае соотношение голосов «за» и «против» определяет базовую пропорцию сражающихся (например, решение прошло с соотношением голосов 3 к 1 – это позволяет защищающему решению использовать войска, втрое превосходящие войска оспаривающего решение). Воины из группы, защищающей решение, начинают внутри группы торги за право возглавить войска, предназначенные для Испытания, и получает это право офицер, собирающийся отстоять решение с наименьшими силами. Процесс, используемый в Испытании Владения, подобен тому, который используется при Отказе: оспаривающий называет свою цель, а защищающийся указывает силы, которыми он собирается противостоять противнику. Затем офицеры из оспаривающей группы проводят внутри своей группы торги за честь возглавить вызов.

Бэтчеллы и Торг

Вызов и процесс торга, используемые в Испытании Владения, известны как батчелл. Он включает в себя ритуальный вызов защищающимся, указание атакующими себя и их целей и требует от защищающихся назвать себя и силы, которые будут задействованы с их стороны. В свою очередь защищающийся называет подразделения, которые он будет использовать, и место проведения Испытания. Хотя и формальный, вызов имеет огромное значение для Кланов, и любая оплошность может иметь серьёзные последствия. По идее, процесс батчелла может быть и отыгран, но оба командира должны также сделать Проверку Действия Противодействия Протокол/Клан. (к которой гейм-мастер может добавить соответствующие модификаторы, учитывающие специфичность игры). Победитель Проверки Действия Противодействия получает «преимущество», или предугадав тактику другого командира, или манипулируя им так, что поставил его в невыгодное положение (например, путём выбора места проведения Испытания). Это преимущество может быть отыграно (т.е., НИПу позволяет упустить важную информацию) или же оно может принять форму модификатора, применяемого к последующим Проверкам Действий в результате «Испытания Лимита» (в этом случае при Проверке Действия Противодействия учитывается MoS «победителя»). Использование этих моментов раскрывается в *Испытании* (с.92).

Звёздный Полковник Эмили возглавила войска Клана Ледяного Хеллиона против войск Клана Гигантского Скорпиона под командованием Звёздного Полковника Брока. Они сделали Проверку Действия Противодействия Протокол/Клан, в котором успех броска Эмили был равен 2-м, а Брока – 4-м.



Колебание командира Хеллионов в ходе бэтчелла дало офицеру Скорпионов предугадать дальнейшее поведение своего противника и принесло ему 2 очка в «Испытании Лимита» (MoS Брока, равный 4-м, минус MoS Эмили, равный 2-м, итог – 2).

Как только были определены войска защищающегося, среди офицеров оспаривающей стороны (обычно среди двух, определяемых главнокомандующим операцией) проводятся торги за право возглавить войска, эту честь заслуживает тот офицер, чья заявка будет наименьшей. Однако,

хоть и считается бесчестным использовать силы крупнее, чем у защищающегося, есть точка, называемая Пределом, когда войска меньше Предела оказываются слишком малы, чтобы выполнить поставленные задачи. Очень важен подбор состава сил, который не особенно влияет на выигрыш торгов, но очень существенен для достижения победы вообще. Каждый из командиров должен сделать Проверку Навыка Тактика. Если каждый из бросков успешен, выигрывает командир с наивысшим MoS и именно он командует в сражении. Если один из бросков успешен, а другой нет, вопрос с командиром решён. Если же обе Проверки Навыка неудачны, но ни один из них не является перевёртышем, каждый из командиров должен сделать бросок вновь. Если же получился перевёртыш, торгующийся офицер допустил досадную ошибку – или нарушил протокол торга, или был вынужден понизить свою заявку ниже Предела. По усмотрению гейм-мастера, этот персонаж может оказаться опозоренным и таким образом потерять Славу, или может командовать войсками в битве, которую он не выиграет. Если перевёртыш произошёл у обоих командиров, перебросьте Проверку Навыка.

Звёздный Полковник Эмили решила, что бороться за право возглавить нападающие войска Нефритовых Соколов будут Звёздные Капитаны Петир и Богданов. Каждый из них сделал Проверку Навыка Тактика. Петир выбросил значение, равное TN, и поэтому его MoS равен 0 – ожидается, что он проиграет в торгах. Однако у Богданова перевёртыш! Гейм-мастер решил, что в своём рвении Богданов сделал заявку ниже приемлемого Предела и должен будет вступить в сражение с ужасающими неудобствами.

Испытание

После бэтчелла и торга атакующие и защищающиеся войска встречаются в собственно Испытании. Оно может протекать согласно правилам *BattleTech*, *BF2* или правилам *Отыгрыша Боя Мехов* (см. с.28-58, *Руководство для MechWarrior по Солярису VII*). Первоначальный бэтчелл и торг среди атакующих могут иметь далеко идущие последствия для сражения. Каждый из пунктов Проверки Навыка, выигранных атакующим или защищающимся в начальном торге, может использоваться на манер Лимита (см. с.18-19, *MW3*), хотя их эффекты могут применяться лишь к данному Испытанию; например, для получения +2 к броску Инициативы или перебросу кубиков. Если эти пункты «Испытания Лимита» не используются в сражении, они теряются.

Атакующие персонажи, у которых в торге был перевёртыш, уменьшают число полученных ими пунктов «Испытания Лимита» на 5. Они могут понизить это число ниже 0, при этом каждый отрицательный пункт «Испытания Лимита» считается как пункт защищающему. Командир может понизить этот штраф до -2, но это стоит 5 пунктов Славы.

Это отражает тот факт, что командир может воспользоваться своим правом вызвать войска поддержки, хотя и ценой своего престижа. Альтернативно, командиры могут добровольно решить увеличить этот штраф, симулируя этим выбытие из торгов. Если командир и его войска побеждает в этой битве, он получает 1 пункт Славы за каждый пункт штрафа, который он взял.

В случае крупномасштабных Испытаний гейм-мастера могут решить разобрать сражение абстрактно и отыграть участие персонажа в бою или его присутствие на командном посту. Чтобы сделать это, командиры должны сделать Проверку Противодействия Навыка Стратегия, применив к броску «Испытание Лимита» как отдельный бонус. Сражение выигрывает командир с наибольшим MoS. Если оба командира провалили Проверку своего Навыка Стратегия или их MoS одинаков, перебросьте Проверку Навыка.

Звёздный Капитан Богданов попал в сложную ситуацию. Скорпионы уже вызнали о возможностях его подразделения (2 пункта «Испытания Лимита» из начала бэтчелла), а его ошибка в торге привела к увеличению этого значения до 7 пунктов. Даже сейчас он может вызвать дополнительные войска, хоть и огромной ценой своей репутации, но он решает этого не делать. Это будет тяжёлый бой, но чего не сделаешь ради Славы...

Испытание Положения

После получения статуса воина каждый военный Клана постоянно проходит серию тестов, чтобы подтвердить свою пригодность служить в подразделениях 1-го эшелона. В качестве ежегодных переоценок могут служить и настоящие бои, могущие привести к повышению или понижению звания. Однако во многих случаях требуется всё-таки организация Испытаний. Такие Испытания могут выполняться согласно правилам *BattleTech*, правилам *Отыгрыша Боя Мехов* (см. с.28-58, *Руководство для MechWarrior по Солярису VII*) или воспользоваться абстрактной системой, приводимой ниже.

В сражениях *BattleTech* или ролевых играх воин должен победить минимум одного противника, чтобы остаться на действительной службе (или получить первое воинское звание – в случае первого такого Испытания). Неудача приводит к переводу в подразделения соламы (в случаях штатных воинов); в случае провала кадета он не получает статус воина (хотя некоторые Кланы позволяют таким кадетам пройти повторное Испытание). Чем больше врагов победит, тем выше звание получит воин-кадет.

Чтобы абстрактно разобрать Испытание Положения, тестирующий воин должен сделать Проверку Навыка Тактика. Число «убийств» равно MoS, делённому на 3 (округляя вверх). 0 убийств указывающая на неудачу и влекут штрафы, а перевёртыш означает, что персонаж пострадал от серьёзной неудачи (чаще всего это ранение или даже смерть). Перевёртыш также переводит персонажа в соламу (если он выживет или выбывают из подготовки в своём первом Испытании Положения).

Колонка «Изменение Пунктов Ранга» таблицы Trial of Position изменяет значение Черты Ранг персонажа и, таким образом, положение персонажа в среде военных Клана. Все потери пунктов происходят автоматически, но получаемые пункты представляют собой лишь *способность* к продвижению по службе, когда каждый пункт приобретается за Очки Опыта (XP) (см. с.210, *MW3*). Как долго будет оставаться этот благоприятный случай, остаётся на усмотрение гейм-мастера, но самое большее – это остаётся до следующего Испытания Положения персонажа. Пункты, полученные или потерянные в Испытании Положения, или могут, или не могут иметь немедленный эффект на звание персонажа. Например, офицер Призрачных Медведей с Чертой Ранг, имеющей значение 5, является Нова Капитаном, и поэтому, даже если теряет 1 пункт своей Черты Ранг, оставляет за собой своё звание (хотя и теряет некоторый престиж – см. *Слава*, с.89). если этот же персонаж получает шанс увеличить Черту Ранг на 1 пункт (и может оплатить этот шанс), его звание будет уже Звёздный Полковник. Любой персонаж, который теряет звание в результате Испытания Положения, считается «провалившим тестирование», а воин, получивший звание, – «прошедшим тестирование». Эти события могут повлиять на значение Славы персонажа (см. *Изменение Славы*, с.90).

ТАБЛИЦА TRIAL OF POSITION

Кол-во убийств	Начальное звание (первое тестирование)	Изменение Пунктов Ранга (штатные воины)
0	Провалил квалификацию	Переводится в подразделение соламы
1	Воин	-1
2	Звёздный Командир	0
3	Звёздный Капитан	+1

Для персонажей, победивших более 3-х оппонентов, не приводятся никаких официальных постановлений, хотя прецедент с повторным тестированием Наташи Керенской в результате привёл к победе над четырьмя противниками и получению звания Звёздный Полковник. Если с персонажем происходит то же самое, его точное звание остаётся на усмотрение гейм-мастера.

РУКОВОДСТВО ПО ЦЕНАМ В КЛАНАХ

Многие вещи, считающиеся распространёнными во Внутренней Сфере, очень тяжело достать в пространстве Кланов, чаще всего их можно достать только на чёрном рынке; другие же, редкие во Внутренней Сфере, в пространстве Кланов являются повседневными вещами. Следующая таблица приводит список цен и доступности предметов в пространстве Кланов. Цены приводятся как процент от тех, которые приводятся в книге правил *MW3* или в *Lostech: Руководство для MechWarrior по Оборудованию*. Модификаторы легальности и доступности приводятся в форма от -X до +X, где X – число уровней выше или ниже обычного. Например, Оружейные Принадлежности имеют модификатор легальности 0 и модификатор доступности -1. Это означает, что их легальность неизменна, но их доступность на 1 уровень ниже (т.е., «редкий» предмет становится «необыкновенным», «необыкновенный» предмет – «доступным» и т.д.). Первое значение Модификатора Легальности применяется к членам касты воинов, второе – к членам гражданских каст. Вещь не может ни опуститься ниже уровня «Общедоступная/Неограниченна», ни быть выше уровня «Очень Редкая». Легальность не может быть ниже «Неограниченной» и не может быть выше «Очень Ограничено».

ТАБЛИЦА CLAN PRICE GUIDE

Предмет	Модификатор цены	Модификатор доступности	Модификатор легальности
<i>Оружие</i>			
Ножи	90	+1	-1/+1
Жезл	100	0	0/0
Лук	100	+1	0/+2
Пистолеты	80	-1	-1/+2
Винтовки	85	-2	-1/+2
Пулемёты (SMG)	85	-1	-1/+2
Дробовики	85	0	0/+3
Метательное Оружие	80	+2	0/+3
Оружие поддержки	110	+1	0/+2
Взрывчатое	100	+1	0/+3
<i>Оружейные принадлежности</i>	130	+2	0/+3
<i>Энергоэлементы и зарядные устройства</i>			
Обычные	100	-1	-1/0
Высокоемкостные	120	-1	-1/+1
Зарядные устройства	110	-1	0/0
<i>Броня и боевое одеяние</i>			
Зенитная	150	0	-1/+2
Аблативная	160	0	-1/+2
Аблативная/Зенитная	170	0	-1/+2
Баллистическая пластинчатая	180	0	-1/+2
Кожаная	140	+1	0/+2
Другая	160	0	0/+2
Бронекостюм	200	0	0/+2
<i>Другое оборудование</i>			
Средства связи	200	+1	0/+2
Различные наборы	150	-1	0/0
Другое	175	0	0/0
<i>Предметы личного обихода и расходы</i>			
Одежда	65	+1	0/0
Оборудование для переноса грузов	90	0	0/0
Пища	95	0	0/0
Наём жилья	60	-1	0/0
Отели	нет	нет	нет
<i>Личный транспорт</i>			
Гражданский	175	+3	0/+2
Военный	200	0	0/+2
Оружие и оборудование	250	0	0/+3
<i>Медицинское и выживания оборудование</i>	90	-1	0/+1
<i>Путешествия и развлечения</i>			
Переезд	115	+2	0/+2
Развлечения	100	+1	0/0

ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Общество Кланов накладывает строгие ограничения на доступность товаров. Многие вещи, считающиеся во Внутренней Сфере частью повседневной жизни, в пространстве Кланов являются предметами роскоши. Это не означает, что такие предметы полностью недоступны, просто их можно приобрести только по неофициальному каналу: на чёрном рынке. Эта тайная торговля товарами, существование которой постоянно отрицается кастой воинов, пронизала всё пространство Кланов, сердце этого рынка находится в городе Катюша, на столичном мире Кланов – Страна Мечты.

Нижеследующая система предоставляет основанный на правилах метод, касающийся сделок на чёрном рынке, позволяя игрокам отыгрывать этот процесс.

Поиск товаров

Игроки должны сделать Проверку Навыка Мудрость Улиц/Пространство кланов, добавляя к базовому целевому числу модификаторы из таблицы *Finding the Black Market*. Персонажи с соответствующими Kontakтами (вроде тёмной касты) могут вычесть уровень Kontakта из базового целевого числа. Для определения исхода поисков сравните MoS с нижеследующей таблицей *Black Market Contacts*. В день может быть сделана лишь одна попытка осуществить такой поиск.

Неудачная Проверка Мудрости улиц указывает на то, что персонаж провёл день в бесплодных поисках, но на следующий день он может повторить попытку. Однако в таких случаях перевёртыш означает, что поиски такого рода стали известны вашим некоторым ключевым фигурам (или на чёрном рынке, или из касты воинов), что оскорбило или возмутило их – это приводит к штрафу +4 при следующих попытках установить контакт с чёрным рынком. Этот штраф действует 10 дней; это время может быть изменено на 1 день за 1 пункт MoS или MoF при Проверке СНА, осуществляемой персонажем.

Переговоры о цене

Как только было найдено необходимое, персонажи должны договориться о цене. Стартовая стоимость предмета(ов) определяется на пересечении нижеследующей таблицы *Black Market Base Cost*. Когда это проделано, персонажи должны сделать Проверку Навыка Переговоры для первого захода. Базовое целевое число модифицируется результатом по таблице *Black Market Contacts*.

Каждый пункт MoS уменьшает запрашиваемую цену на 5% (минимум до 25% от изначально запрашиваемой цены). Неудачный бросок не увеличивает цену, а перевёртыш приводит к отказу от продажи игроку. Игроки могут принять результат и заплатить запрашиваемую цену или, если они делали соответствующий бросок, могут отказаться

от сделки и вторично (или и дальше) попытаться установить контакты. Однако это добавляет штраф +1 к последующим Проверкам Переговоров. Если игроки возвращаются к отброшенным контактам (например, если второй контакт привёл к отказу продать персонажу что-либо), изначальная цена увеличивается на 10%.

ТАБЛИЦА FINDING THE BLACK MARKET

Ситуация	Модификатор к TN
<i>Контакты в пространстве Кланов/ с тёмной кастой</i>	
1	-1
2	-2
3	-3
Тот, кто ищет, является персонажем...	
Касты воинов	+4
Гражданской касты	0
Тёмной касты	-2
Неклановским	+1
Доступность:	
Общедоступное	-1
Доступное	0
Необыкновенное	+1
Редкое	+2
Очень редкое	+4
Уникальное	+6

ТАБЛИЦА BLACK MARKET CONTACTS

Успех	Результат
+9 или лучше	2 захода, -2 к оговариваемой цели
от +7 до +8	2 захода, -1 к оговариваемой цели
от +5 до +6	1 заход
от +3 до +4	2 захода, +1 к оговариваемой цели
от +1 до +2	1 заход, +2 к оговариваемой цели
0	1 заход, +3 к оговариваемой цели
-1 или хуже	Неудача. День прошёл впустую

ТАБЛИЦА BLACK MARKET BASE COST

Легальность	Доступность					
	A	B	C	D	E	F
A	0.5	1	1.25	1.5	2	4
B	1	2	2.5	2	3	6
C	2	3	4	3	4	9
D	3	4	5	6	8	14
E	5	6	7	10	15	21
F	7	9	11	13	20	30

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ КЛАНОВ

Неигровые персонажи (НИПы) играют важную роль в любом приключении или в любой кампании. Многие из них могут быть быстро набросаны гейм-мастером без углубления в статистику или взяты из образцов персонажей, представленных в *MW3*, как это было сделано для таблиц неожиданных встреч. Однако временами становится необходимым иметь их более детальную статистику. Гейм-мастера могут воспользоваться полными правилами генерации персонажа, данными в этой книге правил, но этот процесс длительный, и если дело касается генерации наиболее важных НИПов, слишком сложный для генерации гораздо более «проходных» персонажей. Ниже приводится система, предоставляющая средства для быстрого получения статистики персонажа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАБЛОНОВ НИПОВ

Первый шаг – определение понятия НИПа и привязки основных шаблонов. *Повседневные* НИПы являются обычными персонажами, играющими в игре некоторую роль. Сюда относятся неигровые техники и члены обслуживающего штата. *Второстепенные* НИПы являются (во многих случаях) ровней стартовым персонажам, со сравнимыми уровнями Навыков и Атрибутов. Сюда относятся повседневные «враги» – например, МехВоины и отступники из тёмной касты. *Главные* НИПы – превосходящие стартовых персонажей, зачастую играющие роль архетипов «плохих парней».

Шаблон каждого НИПа имеет некоторое количество очков, предназначенных для траты на Атрибуты, Навыки и Черты. Однако необходимость увеличения или уменьшения этих очков остаётся лишь на усмотрение гейм-мастеров и руководящих принципов.

Атрибуты являются простейшими, здесь каждое очко тратится на покупку 1 пункта Атрибута. Никакой Атрибут не может быть ниже 2 или выше рациональных пределов, пока не куплена Черта Исключительный Атрибут. Нет никакой необходимости тратить на Атрибуты все очки. Они могут быть оставлены и добавлены к тем, которые используются для приобретения Навыков.

Для шаблонов область Навыков состоит из 2-х частей. Первая – обычный диапазон множества Навыков, которыми обладает персонаж. Вторая – количество очков, предназначенных для траты на Навыки. В отличие от Атрибутов, значение 0 считается за уровень, поэтому, чтобы Навык имел бонус +1, нужно потратить 2 очка. Очки, не истраченные на Навыки, могут быть использованы для приобретения дополнительных положительных Черт. Набор Навыков остаётся на усмотрение гейм-мастера, но, как и в случае с игровым персонажем, база Навыков НИПа должна быть достаточно обширной, ведь именно это позволяет более полно представить персонаж.

Строка «Черты» в таблице *NPC Template* показывает количество очков, доступных для траты на Черты. Это не ограничивает ту сумму, которая может быть затрачена на положительные Черты; можно купить отрицательные Черты и использовать их значение для приобретения дополнительных положительных Черт. Черта Естественная

Способность добавляет 2 очка к связанному с ней Навыку.

Вернорождённые воины Кланов должны иметь уместную Черту Фенотип (МехВоин, Элементал или Пилот) и должны получить соответствующие преимущества и недостатки. Гейм-мастера могут также (по своему смотрению) дать Черты Фенотипа членам каст учёных и техников, отразив их статус как «выбывших» из программы подготовки вернорождённых воинов. Однако большинство гражданских и все вольнорождённые воины не извлекают преимуществ из своего фенотипа.

ТАБЛИЦА NPC TEMPLATE

	Повседневный	Второстепенный	Главный
Атрибуты	38	44	50
Навыки	5-6 (10)	6-8 (15)	8-10 (20)
Черты	0	3	5

Таша решила сгенерировать НИП, вольнорождённого теха, кто будет работать с персонажами. Она выбрала шаблон «Второстепенный НИП», что дало ей 44 очка для Атрибутов, 15 для Навыков и 3 для Черт. Таша потратила очки Атрибутов следующим образом: STR 5, BOD 5, DEX 6, RFL 5, INT 7, WIL 5, CHA 4, EDG 5, SOC 2. Они потратила по 2 очка на Компьютеры, Разработку и Техника/Сплавы (в итоге у каждого по бонусу +1). Также она потратила 3 очка на Попрошайничество, Техника/Средства Связи и Техника/Электроника, в итоге у каждого по бонусу +2. У Таши имеется 3 очка на Черты и она выбрала Контакт, Общительность и Хороший Слух, каждая Черта стоит по 1 очку.

Нижеследующие персонажи-НИПы были созданы с использованием этих правил. Больше всего здесь шаблонов «второстепенных» НИПов, хотя также включены и образцы «повседневных» и «главных» персонажей.

СИБКИД (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Они – будущее, следующее поколение воинов, ожидающих того момента, когда смогут занять своё место в касте воинов и стяжать славу для своего Клана. Они дерзки и высокомерны с теми, кого считают ниже себя – с «низшими» кастами, – но питают огромное уважение к тем, кого считают достойным этого.

Атрибуты*

STR 6	WIL 4
BOD 5	CHA 4
DEX 7	EDG 3
RFL 6	SOC 3
INT 4	Движение 12/22/44

Навыки

Акробатика	+0
Ножи	+1
Склочность	+2
Пистолеты	+2
Протокол/Клан	+1
Выживаемость	+2
Тактика	+0

Черты

Хороший Слух
Хорошее Зрение
*Фенотип МехВоин
Сопротивляемость Боли

* Статистика Сибкидов не включает в себя никаких бонусов за фенотип

ТЕХНИК (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Хотя члены касты воинов и питают к ним презрение из-за своего превосходства, техники играют жизненно важную роль в деле обеспечения исправного функционирования военной машины Кланов. Большинство техов обслуживает оборудование, Мехи, транспорты и истребители, хотя некоторые попадают «в опасную компанию» экипажей JumpShip'ов, DropShip'ов и WarShip'ов.

Атрибуты

STR 4	WIL 7
BOD 4	CHA 4
DEX 7	EDG 3
RFL 5	SOC 4
INT 6	Движение 9/18/36

Навыки

Бюрократизм	+0
Компьютеры	+0
Разработка	+0
Попрошайничество	+1
Техника/Электроника	+2
Техника/Сплавы	+2
Техника/Баллистика	+1
Техника/Лазер	+1

Черты

Хорошее Зрение
Хорошая Оснащённость

УЧЁНЫЙ (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Лишь одна каста внутри Кланов может сравниться по престижности с воинами – это учёные, следящие за программой выращивания Кланов и разрабатывающих новое оружие и технологии. И на самом деле – некоторые учёные верят в то, что чем быть воином, лучше управлять судьбой Кланов. Это лишь усиливает трения между двумя этими группами.

Атрибуты*

STR 4	WIL 6
BOD 4	CHA 5
DEX 5	EDG 3
RFL 4	SOC 5
INT 7	Движение 8/16/32

Навыки

Академичность	+3
Бюрократизм	+1
Компьютеры	+2

МедТех	+1
Протокол/Клан	+1
Восприятие	+2

Черты

Хорошая Успеваемость
Плохое Зрение
Обширные Связи

* На Атрибуты потрачено лишь 43 очка, 1 очко перенесено на Навыки

ВОЛЬНОРОЖДЁННЫЙ СОЛАМЫ (ВТОРОСТЕПЕННЫЙ)

Всякий воин боится оказаться слишком старым или слишком слабым, чтобы служить в подразделении 1-го или 2-го эшелонов, а когда это происходит, он переводится в подразделение соламы, ожидая времени, когда он погибнет в славном, но тщетном бою во славу Клана.

Атрибуты

STR 5	WIL 3
BOD 4	CHA 5
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 6
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Склонность	+1
Стрельба/Баллистика/Человек	+1
Стрельба/Лазер/Человек	+1
Стрельба/Ракета/Человек	+1
Пилот/Мех	+1
Сенсорные Операции	+0
Мудрость Улиц	+1
Тактика/Мех	+1

Черты

Хорошее Зрение
Ночное Зрение
Клеймо/Солама (2)
Упрямство

ЭЛЕМЕНТАЛ-СТРАЖ (ГЛАВНЫЙ)

Генетически изменённые пехотинцы Кланов – мастера безоружного боя и тактики мелких подразделений, они формируют основную массу пехотинцев Кланов. Также они играют значительную роль по обеспечению безопасности ключевых мест в пространстве Кланов, Залов Советов, генетических хранилищ и т.п., где никого так не боятся и уважают, как Эбонитовый Кешик, стоящих на страже Зала Ханов на Стране Мечты.

Атрибуты

STR 10	WIL 5
BOD 8	CHA 3
DEX 5	EDG 3
RFL 5	SOC 6
INT 4	Движение 16/26/52

Навыки

Первая Помощь

-0

Стрельба/Баллистика/Человек	+1
Стрельба/Лазер/Человек	+2
Военные Искусства/Бронекостюм	+3
Навигация/Суша	-0
Восприятие	-0
Протокол/Клан	+0
Винтовки	+1
Сенсорные Операции	+2
Тактика/Пехота	+1

Черты

Дурная Привычка/Любая (2)
Одинаковое Владение Обеими Руками
Исключительный Атрибут/Сила
Упрямство

РАБОЧИЙ (ПОВСЕДНЕВНЫЙ)

Игнорируемые как воинами, так и учёными, рабочие весьма мускулисты и поджары для Кланов, делая ту работу, которая необходима обществу для выживания.

Атрибуты

STR 6	WIL 5
BOD 5	CHA 5
DEX 4	EDG 3
RFL 4	SOC 2
INT 4	Движение 10/20/40

Навыки

Административность	+2
Искусства	+0
Карьера	-2
Пилот/Колёсное	-1
Восприятие	-1

Черты

нет

ТОРГОВЕЦ (ПОВСЕДНЕВНЫЙ)

Путешествуя повсюду в пространстве Кланов и даже за ним, каста торговцев отвечает за поставку сырья для использования его другими кастами. Однако их далеко идущие контакты, в некоторых случаях – и с Внутренней Сферой, рискованны – они могут сорвать касту торговцев с Пути Керенского: поэтому каста воинов надёжно присматривает за ними, безжалостно пресекая любые отклонения.

Атрибуты

STR 4	WIL 6
BOD 4	CHA 6
DEX 4	EDG 4
RFL 3	SOC 3
INT 4	Движение 7/14/28

Навыки

Административность	-0
Бюрократизм	+1
Карьера	+0
Быстрый Разговор	+2
Переговоры	+1
Попрошайничество	+0

Черты

нет

НЕОЖИДААННЫЕ ВСТРЕЧИ В КЛАНАХ

Пространство Кланов наполнено жизнью. Несмотря на регламентированный образ жизни в Кланах, очень вероятно неожиданная встреча. Таблица неожиданных встреч (с.99-101) позволяет гейм-мастерам сгенерировать многие такие встречи, и враждебные, и дружественные. Эти встречи могут быть спланированы заранее, хотя описания неожиданных встреч также содержат информацию и статистику, которые позволяют использовать их непосредственно в ходе приключений с минимальным отрывом.

ГЕНЕРАЦИЯ НЕОЖИДААННЫХ ВСТРЕЧ

Гейм-мастера могут случайным образом генерировать неожиданные встречи, если персонажи находятся в месте, где могут произойти такие встречи (на улице, в баре и т.д.). Гейм-мастер должен бросать 1D10 каждый час игрового времени. При результате 6 или выше происходит случайная неожиданная встреча.

Шаг 1: Гейм-мастер бросает 1D10 вновь и добавляет к этому результату Модификатор Неожиданной Встречи для текущего местонахождения персонажа (см. таблицу *Encounter Modifiers*, с.99).

Шаг 2: Используя этот результат, гейм-мастер консультируется с таблицей *Master Encounters* (с.99): Тип Неожиданной Встречи определяет таблицу Неожиданных Встреч, используемой для генерации инцидента. Бросив 1D6, добавьте соответствующие Модификаторы Реакции из таблицы *Encounter Modifiers* (на основе местонахождения и натуры персонажа: воин, гражданский, неклановец) и таблицы *Master Encounters*.

Шаг 3: Проконсультируйтесь с таблицей Неожиданных Встреч, определённой в Шаге 2.

Гейм-мастер Джонс, используя 1D10, сделал бросок для персонажей, желая определить случайную неожиданную встречу. Результат броска 2 в промышленном районе получает Модификатор Неожиданной Встречи -2, итог равен 0 – неожиданная встреча для тёмной касты. Персонажи в промышленном районе являются воинами Кланов, поэтому их Модификатор Реакции для местонахождения равен 0, для воинов неожиданная встреча с тёмной кастой имеет модификатор -2. Итоговый результат для Модификатора Реакции равен -2. Бросив 1D6, получили 6, изменяем на 4 – это указывает на неожиданное событие «Туда и Обратно» по таблице Неожиданной Встречи с тёмной кастой.

ТАБЛИЦА ENCOUNTER MODIFIERS

Местонахождение	МОДИФИКАТОР РЕАКЦИИ			
	Модификатор Неожиданной Встречи	Воин Кланов	Гражданский Кланов	Не из Кланов
Гражданские кварталы	-1	+2	0	-1
Военные кварталы	0	0	-1	-2
Военный объект	+1	0	-2	-2
Правительственное учреждение	+2	0	-1	-2
Промышленный объект	-2	0	+1	0
Коммерческое учреждение	0	+1	0	+1
Дикая местность	-3	0	0	0
Внутренняя Сфера	+3	0	0	0

ТАБЛИЦА MASTER ENCOUNTERS

Остаток 1D10	МОДИФИКАТОР РЕАКЦИИ			
	Неожиданная Встреча с...	Воин Кланов	Гражданский Кланов	Не из Кланов
0 или меньше	Тёмной Кастой	-2	0	0
1-2	Рабочим	+2	0	0
3-4	Торговцем	+1	0	+1
5	Учёным	0	+1	0
6	Техником	+1	0	+1
7-8	Воином (вольнорождённым)	-1	-1	-1
9-10	Воином (вернорождённым)	-1	-1	-2
11+	Неклановцем	-1	0	+1

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ТЁМНОЙ КАСТОЙ

1 или меньше	Сражайся! «Мне не интересно, кто ты, руки вверх!» Уличные отморозки попытались ограбить тебя. Они бы ушли, если бы половина из них не была бы убита или переломана
2	Карманники! По толпе словно щёткой прошли, кто-то не заметил ловкого обшаривания карманов и неожиданно что-то потерял (<i>НИП-свидетель. Главные: Восприятие, Второстепенные: Мудрость Улиц</i>)
3	Наблюдатели. Группа отморозков следила за вами от самых дверей. Они хотят обтяпать делишки или же им просто что-то в вас не понравилось? (<i>1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание</i>)
4	Туда и Обратно. «Керенки есть?» Ещё один из некланеров, либо родившийся вне системы Кланов, либо выбывший из касты воинов (<i>НИП-свидетель. Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Мудрость Улиц</i>)
5	В деле! «Привет, парни. Немного воображения, вы понимаете, о чём я?» Дело о «Ночной Леди» (<i>НИП-свидетель. Главные: Обольстительность, Второстепенные: Мудрость Улиц</i>)
6+	Ловкач. «Тсс, хотите купить часы?» (<i>НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Переговоры</i>)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С РАБОЧИМИ

1 или меньше	Пьяный. Весёлый, заносчивый или валяющийся пьяница, этот рабочий может развлечь вас или представлять угрозу (<i>НИП-головорез. Главные: Склонность, Второстепенные: Запугивание</i>)
2	Несчастный случай! «Смотри, ты, сурат, свет-то красный!» Группа рабочих спорит о том, кто будет отвечать за столкновение двух машин с почтой (<i>1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Переговоры, Второстепенные: Вождение</i>)
3	Выбывший. «Эй, ты помнишь меня?» Этот рабочий некогда был в касте воинов, но выбыл из подготовки. Он помнит вас, или, во всяком случае, думает так (<i>НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Склонность</i>)
4	Команда рабочих. Деловито обслуживая жизненно важное оборудование, эта команда не даёт вам пробиться (<i>1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Техника, Второстепенные: Административность</i>)

5	Направления. «Не подсказешь, где находится дом 92 по улице Путь Керенского?» - притормозил и попросил вас указать дорогу водитель (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)
6+	Член собрания. Этот старший член касты рабочих может оказаться хорошим другом для тех, кого он считает полезными, и непримиримым врагом для тех, кто противостоит ему (Элитный НИП. Главные: Переговоры, Второстепенные: Бюрократизм)
ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ТОРГОВЦАМИ	
1 или меньше	Месть. «Ты обошёлся мне слишком дорого и сейчас заплатишь за это». Прав он или ошибается, но торговец обвинил персонажей в крушении деловой сделки и вставлении палок в колёса его Клана – естественно, он горит желанием отомстить (2D6 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Ножи)
2	Агент Смотрителя. Кажется, этот торговец привлекает к себе внимание других тем, что он делает, и это мало относится к бизнесу... (Элитный НИП. Главные: Восприятие, Второстепенные: Маскировка)
3	Назначение. «По приказу Хана». С одобрения вашего вышестоящего начальника торговец воспользовался вашей помощью (НИП-свидетель. Главные: Бюрократизм, Второстепенные: Мудрость Улиц)
4	Испытание Владения. Подстрекаемые торговцем, персонажи оказались замешанными в Испытание Владения (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)
5	Вольный торговец. «Это может заинтересовать вас». Недавно прибыв из Внутренней Сферы, этот торгаш предложил вам хорошую сделку на многие труднодоступные вещи (НИП-головорез. Главные: Переговоры, Второстепенные: Оценка)
6+	Посторонние! «Я смотрю, вы заинтересовались этим?» Верите ли вы своим глазам? Торговец-сфероид и его окружение на территории Кланов! (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Оценка, Второстепенные: Быстрый Разговор)
ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С УЧЁНЫМИ	
1 или меньше	Отвратительный отчёт. «Мы очень обеспокоены потенциалом этого генного смешения». Отчёт учёного поставил под сомнение жизнеспособность вашей Родовой Линии (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: МедТех, Второстепенные: Бюрократизм)
2	Игры для сильных. «Ты сомневаешься в моих словах?» Учёные – единственные, кто может поспорить с кастой воинов относительно того, кто из них правит Кланами, и персонажи оказались вовлечёнными в игру в интересах учёных (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Академичность)
3	Тесты. «Немного этого не повредит». Вас включили в состав следующей медицинской команды для «рутинных тестов». Ох! (2D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Академичность, Второстепенные: МедТех)
4	Лабораторные крысы. «Не отвлекайтесь на нас. Считайте, как будто нас здесь нет». По причинам, известным только им, группа учёных очень заинтересовалась вами, повсюду следуя за вами и изучая ваши действия (2D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Восприятие, Второстепенные: Академичность)
5	Генетика. «Это скрещивание должно быть хорошим». Учёные задумались над внедрением генетического материала персонажа в программу выращивания, либо используя его в железных матках, либо, в случае гражданских, более... традиционными методами (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: МедТех, Второстепенные: Академичность)
6+	Ходовые испытания. «Нам нужны добровольцы для испытания этого оборудования». Вас выбрали для апробирования какого-то нового оборудования, которое пойдёт на пользу Клану (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Разработка, Второстепенные: Восприятие)
ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ТЕХНИКАМИ	
1 или меньше	Пьяный. «Эти вояки ничего не понимают. Вот если бы я был Ханом...» После дежурства этот техник зашёл уж слишком далеко (НИП-свидетель. Главные: Склонность, Второстепенные: Быстрый Разговор)
2	Отзыв. «Клану потребуется это оборудование». Действуя согласно приказу, техник потребовал возвращения важной вещи на склад Клана (НИП-свидетель. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Техника)
3	Связанный. «У Нефритовых Соколов было не так». Бывший воин другого Клана, взятый как изорла в одной из многих стычек, этот техник выискивает пути вернуть былую славу (Элитный НИП. Главные: Техника, Второстепенные: Склонность)
4	Экипаж корабля. Выйдя из своего DropShip'a, эти псевдovoины из низов общества постоянно пьют (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Техника, Второстепенные: Склонность)
5	Контакты. «Адам, скажи-ка, кто у нас там работает с Тринарием Эхо?» Может, он и болтливый сурат, но этот тех знает людей во всём Клане и может получить практически любое оборудование или информацию (НИП-свидетель. Главные: Попрошайничество, Второстепенные: Быстрый Разговор)
6+	Явный гений. «Но, как вы видите, если вы подадите ток к миомерам и параллельно заставите работать управляющие процессоры, вы получите 10%-е увеличение скорости». Вы поняли лишь половину из того, сказал этот гениальный техник, но зато вы знаете, в ком нуждается ваша Звезда! (НИП-свидетель. Главные: Техника, Второстепенные: Электроника)

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ВОИНАМИ (ВОЛЬНОРОЖДЁННЫМИ)	
1 или меньше	Арест. «За преступления против Клана...» Правы они или нет, но прибыло отделение воинов арестовать одного или более персонажей (2D10 x НИПов-головорезов. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Запугивание)
2	Солама. «Я помню, когда...» Считающиеся неподходящими большинством общества Кланов, эти старые воины могут, тем не менее, послужить источником важной информации (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Мудрость Улиц, Второстепенные: Склонность)
3	Кордон. «Пошли прямо сейчас, нечего тут смотреть!» Вас прихватила с собой военизированная полиция (1D6 x НИПов-головорезов. Главные: Запугивание, Второстепенные: Пистолеты)
4	Новые рекруты. «Мы получили назначение работать с вами». Эти новые рекруты энергичны и готовы услужить, ещё не закалённые реальностью жизни вольнорождённых воинов (2D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Протокол, Второстепенные: Пистолеты)
5	Благодарность. Отдав поклон через весь бар или же просто отсалютовав, этот воин почтил ваше присутствие (НИП-свидетель. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Мудрость Улиц)
6+	Ветеран! «На Токкайдо...» Убелённый сединой, этот воин продолжает соответствовать своему статусу и назначению (Элитный НИП. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Восприятие)
ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С ВОИНАМИ (ВЕРНОРОЖДЁННЫМИ)	
1 или меньше	Враждебность. «Эй, сурат!» Вы и этот воин бодались головами ещё в сибко (Элитный НИП. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Склонность)
2	Испытание. «Круг – здесь, время – сейчас!» Может быть, вы сказали что-то не то, или, возможно, ему просто не понравилось, как вы на него посмотрели, но этот воин потребовал Испытания Обиды (Элитный НИП. Главные: Склонность, Второстепенные: Ножи)
3	Спорт. Лакросс, регби или борьба – спорт всегда играл важную роль в жизни воинов Кланов, и вас пригласили принять участие в игре (1D10 x НИПов-свидетелей. Главные: Бег, Второстепенные: Запугивание)
4	Сибкин. «Эй, как давно это было!» Член вашего сибко захотел разузнать у вас, что происходило с момента вашей с ним последней встречи (НИП-головорез. Главные: Восприятие, Второстепенные: Запугивание)
5	Райстар. «И тут я выстрелил в него из РРС...» Восходящая звезда, этот воин высокомерен и властен, едва не оскорбителен в своём поведении – или же он всего лишь одна из помех на пути ваших амбиций (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Ножи, Второстепенные: Мудрость Улиц)
6+	Вышестоящие. «Ты, пойдёшь сюда». Старший офицер или, возможно, даже Хан – но, как бы то ни было, этот человек что-то хочет от вас (Элитный НИП. Главные: Запугивание, Второстепенные: Лидерство)
ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ С НЕКЛАНОВЦАМИ	
1 или меньше	Дипломаты. «Звёздная Лига приветствует ваш приход». Проклятие Великого Отказа, эти сураты сражаются словами, а не оружием (1D10 x НИПов-свидетелей. Главные: Переговоры, Второстепенные: Восприятие)
2	Высокомерный воин. «Мы дрались на Токкайдо, на Охотнице и на нашей собственной столице. Что заставляет вас подумать, что мы не сможем сделать этого снова?» Этот савашри заслужил того, чтобы вы преподали ему урок... (НИП-головорез. Главные: Пистолеты, Второстепенные: Склонность)
3	Шпион. Что-то в его манерах – возможно, недостаточный страх от вашего присутствия, подсказывает вам, что этот «торговец» вовсе не тот, кем кажется на первый взгляд (НИП-свидетель. Главные: Восприятие, Второстепенные: Пистолеты)
4	Учёные. «Сопоставление марксизма и фашизма поразительно, вы не находите?» Вы не знаете, почему Ханы позволяют этим «социальным учёным» изучать общество Кланов. Мир через понимание? Щаззз! (1D6 x НИПов-свидетелей. Главные: Восприятие, Второстепенные: Академичность)
5	Воин. «Да, я был на Охотнице». Он, может быть, и сфероид, но он сражался с Ягуарами и выжил, и вот за это он и заслуживает некоторого уважения (Элитный НИП. Главные: Переговоры, Второстепенные: Быстрый Запугивание)
6+	Торговцы. «А из Синдиката Драконов мы получили...» Сфероиды или жители Хансеатика (из Глубокой Периферии), эти вольняги повсюду стремятся получить выгоду и подорвать культуру Кланов! (2D5 x НИПов-свидетелей. Главные: Быстрый Разговор, Второстепенные: Оценка)

ВЕНДЕТТА

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗЕМЛЮ ОБЕТОВАННУЮ!

На рынке было всё, что могло понадобиться в доме, с открытыми местами для прогулок, где все люди собирать вместе, чтобы что-нибудь предложить или купить. Товары были всякие – от самого необходимого для жизни до невероятно дорогущих вещей для богачей. Помимо эскорта, следовавшего с ним, майор Ойстейн Таннербаум заметил на площади несколько воинов из различных Кланов, вычислив их по традиционным для них одеяниям «вне дежурства». Элементал Ледяных Хеллионов – лишь по выступающим грудным округлостям белоснежного костюма он понял, что это была женщина, – стояла всего в нескольких метрах от него, беседуя с торговцем одеждой, чей киоск был украшен эмблемой Клана Снежного Ворона. Несмотря на её устрашающий вид и угрожающие интонации в голосе, торгош не уступал Элементалу. Таннербаум зацепился за этот момент – либо дело было решено, или принимало плохой оборот.

«Неплохо, *квиафф*?» – голос его проводника прервал размышления Таннербаума. – «Держу пари, что только на священной Терре или на твоём хаотичном Солярисе VII ты видишь граждан различных государств, живущих бок о бок с такими вот милашками».

Сравнение шокировало Таннербаума больше, чем он мог признать себе в этом – и вызвало такое же глубокое отвращение. Несмотря на усилия, на его губах заиграла глумливая ухмылка, как только он обернулся к МехВоину Койотов, удостоенного «честь» сопровождать сфероида через омерзительный столичный город Кланов. «Мы – ничто по сравнению с вами, убогими душой язычниками!» – хотел он сказать, но вместо этого решил выбрать более обходительные слова.

«Это нас и отличает, Звёздный Командир», – холодно произнёс Таннербаум. – «На Солярисе и Терре жители собираются вместе и заключают сделки потому, что так им захотелось поступать в своей жизни, а не потому, что некоторые выверенные протоколы, накладываемые поколениями солдат из пробирок, заставляют их делать это».

Звёздный Командир Рэндалл мгновенно нахмурился: «Я ожидал лучшего от того, кто жил среди наших миров последний год, майор», – сказал он. – «Путь Кланов глубоко впитан нашей кровью. Это и определяет нас, как ваш шведский язык и врождённое недоверие Синдиката Драконов выдаёт в вас расалхагца. Мы, Клан, давным-давно вычистили всякие культурные различия и заменили их нашим Путём – не из жадности власти, а чтобы выжить на наших новоприобретённых мирах, где ресурсы беднее, чем во Внутренней Сфере».

«И теперь я должен из-за этого сжалиться над вами, Звёздный Командир?» – возразил Таннербаум. – «Кажется, Клан практически не старается понимать своего противника».

Сердитый вздох Рэндалла оказался неожиданным для Таннербаума. «Надо думать, что понимание было главной причиной вашего прихода на Страну Мечты».

Таннербаум уже было собирался выдать возражение в ответ на замечание Койота, когда, нарушая гул на площади, раздался громкий рёв, явно адресованный ему.

«*Вольняга-сфероид!*»

Майор Таннербаум заметил человека, стоявшего на его пути, это был воин. Этого мужчину было невозможно проигнорировать: гигант, гора мышц, одет в серый камуфляж с плечевыми накладками в виде массивных медвежьих когтей. Таннербауму не нужно было отыскивать знаки отличия – он понял, что воин этот – из Призрачных Медведей, но ещё более неожиданными оказались синие техно-татуировки, видневшиеся на открытых участках кожи воина.

Таннербаум почувствовал волну ледяной ненависти, буквально переполнявшей Медведя.

«Проблема, *кланер*?»

Воин вызывающе скрестил руки. «Итак, это – разновидность варварской грязи, которая, как думает, усмирила Дымчатых Ягуаров? И этот народ, так много страшный уничтожением Кланов?»

Таннербаум нашёл маленькую трещину в речи этого Медведя и фыркнул от отвращения: «Итак, что не нравится пьяным суратам, подобным тебе?»

«Я хочу посмотреть, *вольняга*, кто же вы, сфероиды, на самом деле», – прорычал воин. – «Я хочу увидеть, чего же Ханы увидели в вас, низкорождённых, такого опасного».

«Достаточно, воин», – вмешался Рэндалл. – «Наши гости не будут драться».

«*Ваши* гости, Койот! Не мои, и на что рассчитывает заполучить тот, кого не приглашали, если не драку?»

Призрачный Медведь ближе наклонился к Таннербауму, зловоние его насыщенного алкоголем дыхания вынудило майора закашляться. «Что, во имя Блейка, *пьют эти люди*?» – задался он вопросом. – «*Смазку БэтлМехов, что ли?*»

«Я отвечаю за безопасность этого человека, Призрачный Медведь», – заявил Рэндалл. – «Уйди с нашей дороги. Сейчас же».

Медведь зыркнул на Рэндалла: «*Твои* приказы не для меня!»

«У меня есть полномочия на это!»

Таннербаум смотрел, как Медведь, заколебавшись, всматривался в лицо Рэндалла, и был впечатлён явной разницей между этими двумя воинами. Медведь был явным Элементалом, а Рэндалл был МехВоином с гораздо более хрупким телосложением. Таннербаум мысленно сделал ставку на Рэндалла и повеселел от мысли, что оба кланера встали друг напротив друга в ряджом с ним – из этого можно было извлечь выгоду. *И они ещё называют варварами нас?*

«Не признаю твоих полномочий!» – прорычал Медведь.

«Тогда иди сюда и узнаешь об этом из первых рук!»

Медведь взглянул на него ошеломлённо. «Ты бросаешь мне вызов?»

Глаза Рэндалла сузились. «Едва ли ты знаешь значение слова “вызов”».

Медведь взревел, и Таннербаум неожиданно оказался вытесненным кругом тел. Рэндалл принял защитную стойку, Медведь бросился на него безо всякого предупреждения. Уклонившись влево, МехВоин позволил своему противнику на мгновение оказаться позади него, а затем сделал круговое движение, чтобы нанести точный удар ногой по задней части шеи Элементала.



Удар немного сдержал этого крупного воина, но не смог остановить его полностью.

Вновь набросившись на Рэндалла, Медведь нанёс Койоту два сокрушительных удара. Один пришёлся центральной частью, а второй – чуть пониже правого глаза. Таннербаум услышал, как один из членов его делегации тихо присвистнул, когда Рэндалл отлетел к дальнему концу круга.

«*Бог мой!*» – пробормотал он. – «Я представляю себе, как он себя будет чувствовать завтра!»

Таннербаум усмехнулся.

Внутри круга страсти продолжали кипеть, но Таннербаум неожиданно отметил, что толпа людей ведёт себя спокойней, чем он ожидал, ни приветствуя, ни осистывав бойцов. Вместо этого собравшиеся зрители проявили гораздо больший интерес к тому, чтобы просто наблюдая на дракой, сохранять при этом круг, как это получается, когда зрители окружают пяточок танцующих. *Наверно, это происходит из течения этих «Испытаний», в которых они постоянно сражаются*, – размышлял он. – *Всё их население бесчувственно к насилию, живя лишь для того, чтобы сделать вклад в это же насилие. Разумеется, варвары они, а не мы!*

Драка закончилась совершенно неожиданно. После уклонения от Медведя и то блокировки, то нанесения малоэффективных ударов в ответ, Рэндалл оказался рядом с краем круга и позволил своему противнику наброситься на себя. Нетрезвый Медведь вот-вот бы вытолкнул его, но Рэндалл сместился немного вбок, позволив массивному Элементалу врезаться в толпу позади себя. Не менее пяти гражданских рухнуло под весом таранившего Медведя, и Таннербаум услышал, как некоторые его сопровождающие рассмеялись.

Рэндалл встал над поверженным воином и с видом победителя упёр руки в бедра.

«Ты нарушил Круг Равных», – сказал он с ледяным спокойствием. – «Испытание завершено».

С помощью нескольких рядом стоящих гражданских Медведь поднялся на ноги. Он грозно возвышался над МехВоином Койотов, его лицо было пунцовым от гнева и искажено гримасой ярости. Таннербаум ожидал, что Медведь сейчас ударит Рэндалла от злости, но вместо этого он кивнул.

«Хороший торг и хорошая победа, Койот», – прогромыхал он. – «Я сойду с вашей дороги».

Как только толпа образовала проход и Элементал отступил, Рэндалл отряхнул пыль со своей униформы и обернулся к Таннербауму с едва заметной улыбкой. Один его глаз совсем заплыл, придавая ему комичный вид, но Рэндалла это явно не заботило.

«Ну», – сказал он. – «Куда нам теперь?»

ПРАВИЛА ДЛЯ MECHWARRIOR

Чтобы запустить *Вендетту*, гейм-мастеру нужно полностью ознакомиться с материалом приключения, а также освежить знания правил MechWarrior, Third Edition (MW3). Для этого типа приключений будут также полезны и *Руководство для MechWarrior по Солярусу VII*, и *Lostech: Руководство для MechWarrior по Оборудованию*. Помимо приводимого чёткого прохождения и вводного пролога, читаемого игрокам, вся информация, содержащаяся в *Вендетте*, – только для гейм-мастера.

КАК ЗАПУСКАТЬ ВЕНДЕТТУ

Помимо правил MW3, это путешествие включает в себя всю информацию, необходимую вам для запуска *Вендетты*. Гейм-мастер должен прочитать и ознакомиться с приключением до того, как попытается запустить его. Некоторые важные отрезки развития сюжета будут непонятны, пока вы не вступите в приключение, но сначала гейм-мастер должен проделать определённую работу. Он или она должны завершить данную в начале каждого сюжета вводную часть.

Хотя *Вендетта* пытается охватить все подобные замыслы (и даже те, которые не совсем такие же), которые только могут придумать игроки, невозможно предугадать все возможные действия персонажей. Поэтому гейм-мастер должен быть готовым к необходимой импровизации.

Вендетта не предназначена для отдельно протекающих приключений, а служит одним из глав-отрезков, помогающие продолжить или продлить кампанию. Для неопытных гейм-мастеров (или ведущих игроков) предпочтительнее исходить в своих приключениях из вселенной *BattleTech*. Опытные гейм-мастера или изменяют данные установки, подлаживая их под свои собственные кампании, или же просто воспользуются данным приключением для показа игрокам необычных и опасных моментов в Кланах.

СЕКЦИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с вымышленного пролога – *Добро Пожаловать в Землю Обетованную!* – дающего гейм-мастеру некоторый настрой. Обзор раскрывает природу и специфику подоплёки приключения. Собственно приключение разбито на 9 глав, или секций, каждая из которых делится на 4 части: *Обстановка*, *История*, *За Кулисами* и *Разбор Затруднений*.

Обстановка даёт свод действий в этой секции. Гейм-мастер может использовать эту часть как краткое описание и обзор. Здесь также говорится о том, какие секции предшествуют данной и последуют после неё.

Вторая часть, *История*, зачитывается игрокам вслух. Она описывает, где окажутся персонажи и что происходит с ними, когда они там появятся. В зависимости от предыдущего выбора игровых персонажей и/или момента в приключении, когда возникает описанная в истории ситуация, гейм-мастер может изменить текст так, чтобы он соответствовал ситуации.

За Кулисами гейм-мастеру раскрывается то, что же на самом деле произошло в каждой из ситуаций и предлагается возможная последовательность событий. В эту же секцию включены все карты, необходимые для отыгрыша сценария. Также здесь приводится информация относительно других возможных персонажей и их возможная последовательность действий. Статистика НИПов, необходимых для игры, обычно включается сюда же. *За Кулисами* также может содержать подсказки и предложения для разбора специфического сценария.

Заключительный элемент каждой секции, *Разбор Затруднений*, даёт некоторые предложения относительно возвращения истории в её обычное русло, если некоторые вещи окажутся уж очень нехорошими: например, если игровые персонажи пропускают жизненно важную информацию, или если половину команды настигает безвременная гибель. Гейм-мастеру нет никакой необходимости использовать данные предложения; если в его распоряжении имеется метод перенаправления игры получше, нужно его использовать.

Как и всегда, гейм-мастер может делать броски кубиков и предоставить решение судьбе.

В конце приключения есть 3 заключительных главы: *Итоги*, *Поиск* и *Персонажи в Игре*. *Итоги* дают советы, как можно пройти приключение, а также зацепки относительно установления связей с другим набором приключений или кампаний. *Поиск* содержит дополнительную информацию, которую персонажи могут попытаться заполучить в ходе игры. *Персонажи в Игре* включает в себя полную игровую статистику для НИПов, имеющих важное значение или влияние на приключение.

ОБЗОР

Страна Мечты, столичный мир пространства Кланов, является открытым миром, где сходятся многие пути людей из всех каст из всех Кланов. Игровые персонажи, независимо от своего происхождения и верности, всегда имеют некоторое свободное время и устремляются в Катюшу, столичный город Страны Мечты. Их первые встречи могут оказаться напряжёнными и подозрительными, или же они могут произойти в местной таверне, при дружном распитии всевозможных напитков, или же могут случиться на шумном рынке вблизи центра города. Так или иначе, но встреча произошла, и случилась она как раз в один из тех редких моментов, когда город посещали делегаты из гарнизона Внутренней Сферы на Охотнице. Здесь, среди толп необычных людей, персонажи и стали свидетелями трусливого закидывания бомбами сфероидов – попытка, очевидно, предпринята парой воинов разбитого Клана Дымчатого Ягуара.

Ягуары стали растворяться в толпе шокированных людей, т.к. персонажи начали их преследование, завершится которое лишь смертоносной стычкой. Не взирая на объяснения персонажей, толпу охватила паника, которая тут же рванулась вызывать службу безопасности – а она или поможет персонажам, или убьёт их. Вынужденные убежать по улицам и закоулкам Катюши, как будто по городу идёт облава, персонажи стремились держать «Ягуаров» в поле видимости, которых они заметили раньше, и попытались стрелять им вдогонку. Один из «Ягуаров» упал, но другие смогли оторваться от преследовавших их персонажей.

От упавшего террориста персонажи узнали, что нападавшие были вовсе даже не Ягуарами, а воинами местного гарнизона, командиром которого был Звёздный Полковник Бисфам. Бисфам, заслуженный ветеран недавних сражений в домашних мирах и явный Крестоносец, сейчас командовал Кешиком Катюши – интерклановскими войсками безопасности, отвечавшими за спокойствие в Катюше. Получи это событие огласку – и Бисфаму, не говоря уже о Кланах вообще, было бы трудно подыскать убедительное оправдание тому, как это какие-то мелкие сураты-территористы смогли провести теракт против сфероидов в Катюше? Бисфам приказал своим солдатам расстрелять преступников и всё списать на мелких рабочих, что ещё больше восстановило бы воинов против персонажей. Практически не имея выбора, персонажи попытались сообщить о фальшивых Ягуарах Бисфаму в надежде смыть пятно со своего имени, и делегатам, сейчас озабоченных безопасностью своего *сиюминутного* «посольства». Однако ни одна из этих групп не прислушалась к их рассказу, и персонажи быстро были задержаны.

Захват персонажей привёл их к ошеломляющему открытию, многое объяснявшему из происходящего с ними. Они стали свидетелями засекреченной встречи между «посланником»

Внутренней Сферы, Бисфамом и известным лидером бандитской касты. Войдя в заговор с целью усиления трений и враждебности между Внутренней Сферой и Кланами, что в конечном итоге привело бы к военному конфликту между этими силами, трио запланировало следующее нападение – на одно из главных генетических хранилищ, – параллельно готовясь казнить персонажей. Персонажи понимали также и то, что конспираторы объединились скорее из-за необходимости, а не из чувства товарищества, и может быть можно воззвать к чести Бисфама и вызвать его на дуэль в надежде избежать смерти.

Победив в дуэли Бисфама или сразившись со своими будущими палачами, персонажи должны были очень быстро сорвать подготовку нападения на главное генетическое хранилище, и, возможно, в конце концов столкнуться с Бисфамом вновь, но уже в последний раз. Если они успешно выполнят возложенную на них задачу и спасут хранилище, они обелят своё имя, но эту победу омрачило известие о том, что лидер бандитов и его сфероидные приспешники смогли уйти со Страны Мечты.

НАЧАЛО

Вендетта – приключение для 3-6 игроков. Т.к. это приключение включает немалое количество боёв, по меньшей мере половина персонажей должны быть воинами какого-либо типа. Чтобы принять участие в этом приключении, от персонажей не требуется обладание Мехом или каким-либо транспортным средством. Персонажи, имеющие технические или социальные Навыки, могут с пользой задействовать свои таланты, но данные Навыки не являются абсолютно необходимыми для прохождения этого приключения.

В зависимости от типа предпочитаемой вами кампании, вы можете иметь смешанную группу персонажей, из которых будут воинами лишь некоторые. Это приемлемо, т.к. широкий диапазон Навыков даёт персонажам лучший шанс за один заход пройти всё приключение. На самом же деле здесь имеется небольшая зацепка для боя транспортов и Мехов (гейм-мастер может изменить события в Главах 8 и 9 (*Дуэль Чести* и *Жест Отчаяния*) для тех игроков, которые хотят *по-настоящему* использовать в сражении БэтлМехи или транспортные средства).

Т.к. приключение предполагает несколько определённый набор персонажей, гейм-мастер должен создать игрокам возможность для первой неожиданной встречи персонажей в Катюше. Простейший путь для этого – проинформировать персонажей, что все вместе они находятся в одном и том же стартовом игровом месте, будь то таверна или близлежащий открытый рынок. Персонажи из противостоящих фракций Кланов или каст, желающие подраться, могут нарушить единство группы и уменьшают возможность выйти из этого приключения живым. Это и есть тот риск, толику которого добавляют те гейм-мастера, кто желает уберечь персонажей от настоящей взаимной резни персонажей.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

СИТУАЦИЯ

Как столичный мир пространства Кланов, Страна Мечты – средоточие практически любой активности Кланов, горнило, в котором смешиваются члены всех Кланов и занимаются своими предпринимательскими – или военными – делами независимо от положения.

С недавним завершением Вторжения Кланов (после Великого Отказа) разгорелась серия межклановых Испытаний, общеизвестных как Войны за Владения, некоторые из них продолжаются до сих пор.

Находящийся почти в 1000 световых лет вдаль, гарнизон Внутренней Сферы (под командованием сэра Пола Мастерса) окружён суматохой и дружественной поддержкой. Он расположен в бывшем столичном городе Дымчатых Ягуаров на Охотнице. Мастерс понимает, что без диалога и союзов в пространстве Кланов его гарнизон рано или поздно будет поглощён Кланами как естественное продолжение прибирания ресурсов к рукам и средство стяжать личную славу. Поэтому он сформировал на Стране Мечты посольство, предоставив «анклаву» Внутренней Сферы голос, который никто из Кланов не сможет просто проигнорировать. В Совете Кланов разгорелись дебаты, позволить сделать это сфероидам или нет, но в конечном итоге сфероиды возобладали, и разрешение было получено.

Первые делегаты, появившиеся в этом новом посольстве, выбранном лично Мастерсом, высадились на Страну Мечты совсем недавно и им предложили ознакомительный тур по Катюше, дабы показать им город, который станет им домом последующие несколько месяцев. Однако глава этой делегации, майор Ойстейн Таннербаум, - человек, в котором глубоко засела ненависть к Кланам. Таннербаум считает, что нет ничего лучше, чем вновь видеть столкновения между войсками Кланов и Внутренней Сферы, лишь это даст Мастерсу повод оставить владения Внутренней Сферы и возвратиться домой. Его ненависть и одержимость этим настолько сильны, что он даже согласен пожертвовать своими сотоварищами-сфероидами из делегации, чтобы спланировать такой конфликт – и для осуществления его он заключил временный союз с неистовым кланером-Крестоносцем.

Игровые персонажи, все оказавшиеся на центральном рынке Катюши в тот день тура делегации, просто оказались не в том месте и в не то время, когда эти планы стали приносить свои плоды.

ИСТОРИЯ

Сегодня, как никогда за последние годы, рынок был наполнен какой-то энергией – вас охватило напряжённое ожидание, предшествующее сильной буре или неожиданному Испытанию. Со времени вечерней новости о посадке DropShip'a, который, как сказали, привёз «дипломатическую группу» сфероидов, большинство из низших каст решили поглазеть на варваров из Внутренней Сферы, совсем недавно унизивших Клан. Пришли сюда даже отдохавшие после дежурств воины, и было бы неправдой сказать, что вас сюда привело не то же самое.

Дипломаты. Простое слово вызвало предположение о трусливых, окольных путях действий Внутренней Сферы. Вы многое слышали об этих вещах, о лжи, которую они вам говорят, и секретах, которые они пытаются стащить. Очевидно, что сейчас сфероиды надеются принести свой упадок на Страну Мечты, и всё никак не поймёте, почему Великий Совет позволил случиться этому.

Рынок наполнялся гражданскими – число их было гораздо больше, чем обычно. Торговцы торговались за свои вещи, являя гражданским

искусство торга. Техники и рабочие пораньше ушли с работы, решив поинтересоваться продуктами, доступными им по статусу, или обсудить свою ежедневную работу с коллегами за столиками на этой открытой площади. Вы заметили даже, как группка учёных перемывала кости этому рынку, занявшись своими клавиатурами и карманными шифраторами, или тихо обсуждая свою работу друг с другом, время от времени поглядывая на собиравшиеся людские массы. Здесь было и множество воинов, если судить по замеченному вами скоплению униформ, а также хорошо видимым мультиклановским силам безопасности Катюши, облачённых в свою белую военную форму. Двое из этих солдат безопасности прислонились к одиноко стоявшему лёгкому танку *Один*. Этот транспорт был раскрашен в белый цвет, на танке красовался сияющий знак отличия Кешика Катюши, и находился танк в стороне от главных людских потоков рынка.

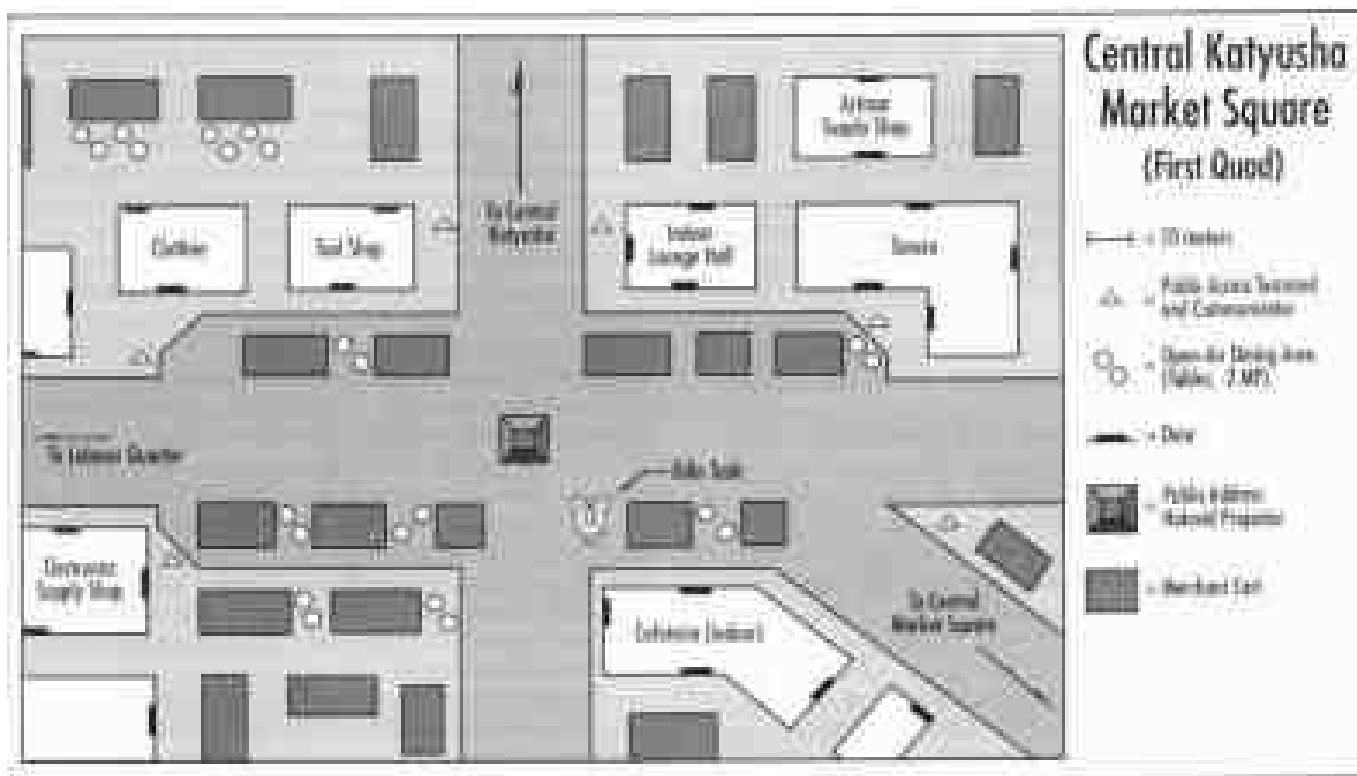
ЗА КУЛИСАМИ

Т.к. персонажи блуждают по рынку, они замечают, что волнение толпы растёт, всё больше привлекая внимание сил безопасности. Через запруженную людьми площадь был быстро расчищен путь, и персонажи неожиданно оказались прижаты друг к другу позади стены из людей, все с тревогой перешёптывались об «этих варварах из Внутренней Сферы». Как только показалась делегация – группа воинов-сфероидов, возглавляемая воином-Койотом, «гидом», - игровые персонажи, имеющие Черту 6-е Чувство могут ощутить, что что-то идёт не так, как будто воздух зарядился невесть откуда взявшимся электричеством.

Персонажи с тревогой осматриваются (при успешной Проверке Восприятия против TN 16) и замечают двух мужчин, которые как-то странно движутся позади *Одина*, переводя взгляд с толпы на экипаж танка и обратно. Из-за расстояния и плотности толпы персонажи не могут хорошенько их разглядеть, но, если они решили подобраться, персонажи заметят двух мужчин, прячущихся за задним колесом *Одина*, моментально исчезнувших из виду.

Странность поведения этих людей в серых военных френчах становится очевидна для любого персонажа, сделавшего успешную Проверку Восприятия против TN 11. Френчи уже ношенные и протёртые, ясно, что это военные френчи, но успешная Проверка Восприятия также позволяет заметить и тёмно-серые пятна на плечах воинов, где носятся нашивки со знаками отличия. MoS, равный 3 или выше, означает, что персонажи также смогли разглядеть эти знаки отличия – они принадлежат ныне не существующему Клану Дымчатого Ягуара. MoS, равный 5 или выше, позволяет разглядеть, что один из этих воинов несёт какое-то странное устройство, напоминающее по форме коммуникатор или, возможно, оружие.

Толпа между персонажами резко поредела, и эти загадочные люди, как и большая часть толпы, выстроились вдоль главной улицы, больше интересуясь появлением делегатов-сфероидов. Как только персонажи начинают приближаться к этим странным людям, один из этих двоих замечает их и даёт сигнал своему партнёру. Затем замеченные «Ягуары» пытаются смешаться с толпой, уходя как можно дальше от *Одина*, одновременно продвигаясь к узкому переулку.



(Clothier – магазин «Одежда», Tool Shop – Магазин инструментов, Electronics Supply Shop – Магазин электронных товаров, Artisan Supply Shop – Магазин ремесленных товаров, Indoor Lounge Hall – Внутренняя гостиная, Tavern – Таверна, Cafeteria (indoor) – Кафетерий (крытый), Public Access Terminal and Communicator – Общественный терминал и коммуникатор, Open-Air Dining Area (Tables, -2MP) – Обеденные павильоны на открытом воздухе (столики, -2 MP), Door – Дверь, Public Address Hologrid Projector – Головид-проектор обращений к народу, Merchant Cart – Торговая тележка, To Laborer Quarter – В квартал рабочих, To Central Katyusha – К центру Катюши, Odin Tank – танк *Один*, To Central Market Square – К центру рыночной площади, Central Katyusha Market Square (First Quad) – Центральная Рыночная площадь Катюши (первая четверть))

Если персонажи продолжают сближение с ними, эти люди решают, наконец, бежать и поэтому, как только достигают угла опустевшего рынка, бросают на землю своё необычное устройство. Персонажи находят это устройство при успешной Проверке Восприятия против TN 8.

Как только персонажи подбегают к брошенному устройству, на площади позади них раздаётся мощный взрыв, уничтоживший *Одина* и разбросавший повсюду бездыханные тела.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Эта глава – вводная сценка и на самом деле не даёт персонажам почти ничего, кроме ощущения города и текущих событий в пространстве Кланов, особенно на Стране Мечты. Наибольшим препятствием для гейм-мастера может оказаться его собственное разнообразие, особенно если персонажи – группа или сборная из различных Кланов и/или каст. Чтобы дать персонажам возможность поразмяться, гейм-мастер волен предоставить им несколько шансов на неожиданные встречи до начала этого приключения.

Давление толпы на рынке, ожидающей прибытия «делегатов-варваров», должно послужить двум целям: вынудить персонажей собраться вместе и оказаться достаточно далеко от делегатов, чтобы уберечь их от любых глупостей. Это также толкает их в буквальном смысле к месту, где загадочные мужчины копошатся позади *Одина*.

Также эта глава завершается в «подвешенном состоянии» - персонажи ошеломлены неожиданно взрывающимся танком. В этом хаосе повсюду видны тела и руины, но некоторые персонажи могут попытаться немедленно броситься за «Ягуарами».

Гейм-мастер может пожелать задержать такой быстрый исход, поместив на их пути различные неожиданные препятствия вроде горячей тележки торговца, выбрасывающей языки пламени.

Если какой-либо персонаж оказывается слишком близко к взорвавшемуся танку, он или она может получить ранение. Гейм-мастер должен рассчитать эффекты этого взрыва как от подрывного ранца, но радиус повреждения в 2 раза больше.

ОБВИНЕНИЯ

ОБСТАНОВКА

На самом деле бомба взорвалась раньше времени и не выполнила своей цели (уничтожить делегацию сфероидов), и поэтому погибло лишь множество гражданских, да ранили воина, эскортировавшего дипломатов. Персонажи по недоразумению оказались в качестве зачинщиков неудавшегося покушения на делегатов-сфероидов, т.к. толпа указала на них – в тот момент в руках персонажей был детонатор бомбы. Очень быстро, в суматохе, толпу охватила паника, усилившаяся ещё шоком и истерией от случившегося в Катюше. Мгновенно появились силы безопасности из Кешика Катюши, и ситуация ухудшалась настолько быстро, что персонажи не смогли бы найти никаких доказательств своей невиновности. Что было хуже всего, так это то, что в толпе оказалось достаточно воинов, жаждущих славы, осложнив персонажам уход с места события. Персонажам не оставалось ничего другого, как убежать с места преступления, спасая свои жизни, заставив их искать другие возможности обелить свои имена.

ИСТОРИЯ

В ушах у вас звенело, вы оглянулись назад, где стоял *Один*, и увидели лишь пламя, дым и тела. Охваченная паникой толпа разбегалась во всех направлениях, и вы заметили собиравшихся солдат безопасности, безуспешно пытавшихся справиться с неожиданным беспорядком. Вас окружали разрушения и тела, мёртвых и раненых, и тут вы поняли, что остались практически невредимыми. Пока вы, собравшись, пытались понять, что же случилось, рядом с вами возник раненый техник, потерявший из-за дыма и суматохи ориентацию. Его глаза расширились, как только он заметил вашу группу.

«Быстрее!» - крикнул он. – «Нам нужны медтехи! Он...»

Как будто поперхнувшись, он устался на устройство, которое бросил один из Ягуаров.

«Клянусь духом Великого Отца!» - завопил он. – «Я знаю, что это такое! *Стража!*»

ЗА КУЛИСАМИ

Техник опознал предмет, найденный персонажами, как детонатор для взрывчатки. Персонажи, почти не имевшие времени рассмотреть этот предмет, наконец поняли, что пока они будут разбираться в сложившейся ситуации, их возьмут на мушку. Стало собираться всё больше кланеров, обсуждая обвинения техника. Успешная Проверка Навыка Разрушительность, Техника/Электроника или Средства Связи против TN 10 позволит персонажам, изучив устройство, правильно опознать его. Примените модификатор –2, если опознать предмет пытается персонаж, использующий Навык Разрушительность, или если этот же персонаж когда-либо проходил Обязательный Тур во Внутренней Сфере.

До того, как персонажи хоть как-то начнут объясняться, ближайший воин достал оружие, а другие кланеры – и воины, и гражданские – стали потихоньку окружать персонажей. Воин объявил персонажей «трусливыми предателями» и наставил на них оружие. Персонажи могут попытаться объяснить с ним, но ни воин, ни эта толпа людей не желают слышать, что среди бела дня на Стране Мечты кинули бомбу отступники из погибшего Клана.

Если персонажи решат драться с воином, они должны быстро понять, что шанс одержать победу равен нулю. Они были обвинены в недавнем взрыве на рыночной площади и по-прежнему окружены шокированными и разгневанными кланерами. Статистика воина даётся на с.109; используйте Свидетеля Из Касты Воинов.

Единственный выход, остающийся у персонажей, - это пытаться убежать, надеясь, что через некоторое время военизированная полиция Кешика Катюши разберётся в деле, избежав при этом всяческого кровопролития (касающегося и персонажей). Скрыться при таком количестве людей вокруг трудно, но гейм-мастер должен в конечном счёте позволить персонажам прорваться через рыночную площадь, даже если в Катюше начнётся облава. Воспользуйтесь в качестве руководства прилагаемой здесь картой рыночной площади.

УХОД СО СЦЕНЫ

В дыму, развалинах и суматохе, окружавшими их, продвижение персонажей замедлено, уменьшаясь до половины их обычного темпа до тех

пор, пока они находятся на рыночной площади. Как только они собираются проложить себе путь сквозь толпу, всё более и более ошарашенные люди пытаются становить их, поверив распространившемуся обвинению техника, оказавшегося рядом с местом взрыва. Гейм-мастер должен считать большинство этих людей безоружными Свидетелями Из Гражданской Касты (см. с.108). Если в результате броска 1D10 выпадет 10, у персонажей происходит неожиданная встреча с отдыхающим воином (воспользуйтесь статистикой для Свидетеля Из Касты Воинов на с.109). Все дистанционные бои внутри рыночной площади получают к целевым броскам штраф +4, отражая царящий хаос, а промахнувшиеся выстрелы могут попасть в невинных свидетелей.

Ситуация ухудшилась, когда громогласный, усиленный мегафоном голос приказал всем остаться на своих местах и пропустить Кешик Катюши. Кешик, наконец-то взяв ситуацию в свои руки, услышал заявление, что за взрыв ответственность несут персонажи. Полевой командир Кешика, поверив обвинениям, приказал своим солдатам задержать персонажей, пользуясь для нахождения персонажей лишь указаниями толпы. Группа этих солдат (до половины численности группы игровых персонажей) достаточно близко подобралась к персонажам (если они не сумеют достаточно быстро покинуть рыночную площадь), а ретивый солдат Кешика может даже выстрелить в персонажей (воспользуйтесь статистикой для Солдата Кешика Катюши на с.109). Также в этом качестве может быть использован и соответствующий НИП Кланов (с.96).

Гейм-мастер должен отыграть быстрое и яростное сражение персонажей на этой площади, дав игрокам лишь поверхностный обзор ситуации, пользуясь как руководством картой Торговой площади и Катюши. Если персонажи слишком долго бездельничают, сверхфанатичные воины-свидетели и солдаты Кешика выходят на достаточно близкий огневой рубеж. Персонажи должны уйти от рынка более чем на 2 городских здания. Учтите, что неприемлема никакая форма торга; шокированные свидетели достаточно разъярённы, чтобы учинить над персонажами суд Линча.

Уже через несколько минут после взрыва основные дороги были наводнены солдатами Кешика, вынудив персонажей убежать от этих патрулей какими-то улицами. Персонажи могут скрыться везде, где это удобно. Большинство персонажей знакомы с этой частью города (это те, кто знает касты, расположенные в этом районе), владея всей информацией о том, где они находятся.

Свидетель Из Гражданской Касты (каста определяется гейм-мастером)

Атрибуты*

STR 4	WIL 4
BOD 5	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 4	SOC 4
INT 5	Движение 8/18/36

Черты

Одинаковое Владение Обеими Руками (техник)
Хорошее Зрение (торговец или учёный)
Упрямство (рабочий)

Навыки

Карьера/Любая гражданская +3
Восприятие –1
Склонность +2

Оборудование

Импровизированное оружие [1*1D6]

* **Замечание:** Добавьте +1 к BOD и STR для касты рабочих; -2 к INT и –1 к BOD для учёного, +1 к DEX и INT для касты техников.
Каста торговцев – как есть.

Свидетель Из Касты Воинов

Атрибуты

STR 7	WIL 5
BOD 7	CHA 4
DEX 6	EDG 5
RFL 7	SOC 6
INT 5	Движение 14/24/48

Черты

Фенотип МехВоин
Отвага
Причуды/Честь Клана

Навыки

Карьера/Солдат +2
Восприятие +3
Военные Искусства/Воинственность +2

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Пистолеты +3
Ножи +2

Оборудование

Зенитная куртка [1/5/1/3]
Револьвер “Магnum” [4*5D6; 8/18/15/100; 5
выстрелов; +1 к TN]
Обойма к револьверу “Магnum” (2)
Кинжал [1*1D6]

Солдат Кешика Катюши

Атрибуты

STR 8	WIL 6
BOD 8	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 6
INT 4	Движение 15/25/50

Черты

Фенотип Элементал
Причуды/Честь Клана
Упрямство

Навыки

Карьера/Солдат +2
Восприятие +3
Военные Искусства/Воинственность +4
Пистолеты +3

Винтовки +3
Ножи +2
Тактика/Пехота +2
Следопыт +1

Оборудование

Аблативный/Зенитный жилет [2/4/5/2]
Аблативный/Зенитный шлем [2/4/5/2]
Боевые ботинки [2/3/3/1]
Военный коммуникатор
Лазерная винтовка дальнего диапазона [4*4D6;
90/300/700/1,400; Энергопотребление 5]
Клановский военный энергоэлемент [300 ед.]
Станнер [0*4D6; Энергопотребление 1; Ослабление
– не добавлять STR]

Обстоятельное засвидетельствование

Голокамеры безопасности на рыночной площади засняли побег персонажей, дав Кешику Катюши некоторое представление о персонажах и возможность их выследить, но только после того, как персонажи покинут эту сцену. Однако т.к. во время взрыва эти голокамеры не засняли месторасположение персонажей, не позволив узнать их имена.

Далее, т.к. «Ягуары» при работе со взрывчаткой использовали перчатки, на предмете, оставленном ими, можно будет обнаружить лишь отпечатки пальцев персонажей. Это доказательство и послужит поводом для Кешика (и людей вообще) обвинить персонажей в проведении взрыва. Голоизображение и объявление о преступлении персонажей появляются очень быстро. Как результат, персонажи теряют 10 Очков Славы.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

До этого момента в приключении персонажи двигаются вместе с событиями и на самом деле не оказывают почти никакого стоящего влияния на обстоятельства. Однако (это особенно касается упрямых персонажей) они могут и обозлить гейм-мастера. Для травимых и облыжно обвинённых паникующей толпой персонажей лучшим выбором будет удрать с рынка до того, как будущие герои станут объектами «правосудия». Эта ситуация ставит гейм-мастера в трудное положение, но оно не настолько трудное, чтобы персонажи не смогли убежать, если они надеются отыскать настоящих преступников и восстановить справедливость.

Любая попытка персонажей объяснить своё участие в этих событиях ни к чему не приводит. В этот день царят страх и паранойя, кочуют фантастические рассказы о Ягуарах в Катюше, чьё появление после гибели их Клана было расценено как отчаяние. На рынке кланеры быстро нашли виновных и уже собирались судить персонажей; никто из них так и не смог доказать свою невиновность. И хотя персонажи даже не подобрали брошенного устройства, кто-то в толпе связал эту вещь с ними.

Если в результате этого события игровой персонаж теряет сознание или его убивают, некоторый выбор позволяет гейм-мастеру восполнить эту потерю. Потерявший сознание персонаж считается арестованным и с ним плохо обращаются, пока Кешик Катюши не докопается до истины; персонаж до полусмерти избит толпой до того, как Кешик наконец арестует его. В качестве нового персонажа может стать симпатизирующий свидетель – возможно, один из тех, кто видел «Ягуаров», считая долгом чести помочь персонажам, или который даже может войти в контакт с одним из персонажей.

УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

СИТУАЦИЯ

Персонажи смогли убежать с рынка, ситуация, в которой они оказались, быстро привела их вчувство. Обвинённые в трусливом нападении, их честь была запятнана и их единственной надеждой смыть ложь – это найти этих бомбистов, откуда они пришли и куда ушли. По случаю их пробежка по городу, ныне находящемуся в условиях военного положения, привела к пересечению пути с настоящими преступниками.

ИСТОРИЯ

Головид-система общего пользования рассказала вам всё, что вы хотели услышать, шокировав вас тем, что видео подало ситуацию так, что обвинение техника стало правдоподобным. Жестокий удар судьбы, поняли вы, – голокамеры не засняли этих суратов-Ягуаров, которые и были ответственны за преступление. Вместо этого камеры показали, как вы подбираете детонатор. Эта страшная ошибка правосудия запятнала вашу честь кланеров, но как же смыть этот позор?

Звёздный Полковник Бисфам, командир Кешика Катюши, повторял своё обращение каждый час. Его объявления были ясны и чётки настолько, насколько может это преподнести только воин Кланов:

«Граждане Катюши! Сотоварищи-кланеры! Было совершено отвратительное преступление, запятнавшее нашу честь и опозорившее нас перед нашими врагами! Эти люди путём предательства и трусости пытались сорвать дипломатическую миссию воинов из Внутренней Сферы в нашем великом городе. Хотя они и не смогли достичь желаемого, они пытались убедить наших бывших врагов из Внутренней Сферы, что мы, Клан, такие же варвары, как и они. Эти трусы также убили и многих из наших. Все, кто увидит этих предателей в любой точке нашего города, должны оправдать своё право называться кланером, сообщив об этом на ближайший пост Кешика Катюши! Эти люди опасны, трусливы и дики! Эта опухоль должна быть вырезана из нашего мира, чтобы они не смогли вновь попытаться запятнать репутацию всех Кланов своими варварскими действиями!»

Как только затихло последнее эхо голоса Бисфамы, вы поняли, что теперь надежда очистить свои имена очень мала, что ваши описания передаются по радио по всему городу. Единственный ваш шанс – это найти настоящих преступников и указать на них Кешику.

Прочитайте следующее после того, как убегающие персонажи оскандалились –

предпочительно вслед за упоминанием о патрулях Кешика Катюши:

Вы убежали и прятались, как это делает добыча, скрываясь от охотника. Вы истощены и чувствуете боль от постоянного напряжения, но остановиться вы не отважились. Как испуганные гуси вы кинулись в одну из боковых улиц, скрываясь от патруля Кешика, и тут в дальнем конце улицы вы заметили пару человек, по одежде смахивающих на членов касты рабочих. Что-то в них показалось вам странным, и устремились в их направлении. Разглядев их, вы поняли, что у этих двоих имеются наушники для связи и пистолетные кобуры.

Подозрение подтолкнуло вас подкрасться к ним поближе, и тут один из них обернулся и заметил вас.

«Павел!» - прокричал он своему партнёру, показывая в вашу сторону рукой.

Затем – как только оба человека выстрелили из своего оружия и бросились бежать по улочке, пересекавшей эту, - вы поняли, что эти двое и есть те самые люди, кого вы заприметили на торговой площади.

ЗА СЦЕНОЙ

Теперь персонажам надо затаиться, т.к. все жители Катюши извещены об их преступлении – преступление *ни один* кланер не оставляет неотмщённым. Всё чаще по всем главным дорогам и смежным боковым улицам снуют патрули Кешика Катюши, обычно в составе пяти человек. Здесь, или при неожиданной встрече с другими жителями Катюши, и может легко произойти стычка...

Вероятность неожиданной встречи

Гейм-мастер должен быть справедлив, когда определяет для персонажей вероятность неожиданной встречи. Далее – патрули Кешика очень встревожены, и поэтому обшаривают все основные и второстепенные улицы по всё увеличивающему радиусу поиска. Персонал из гражданских каст или отдыхающие воины вряд ли пойдут на прямую конфронтацию, но, тем не менее, могут доминировать в данной области, постоянно мешая, если только не следовать незаметно позади них.

Персонажи, имеющие Навык *Мудрость Улиц*, могут добавить его бонус к своим Проверкам *Скрытности*, когда пытаются избежать опознания. Альтернативно, персонажи могут также добавить свои бонусы *Навыка Мудрость Улиц* к Проверкам *Восприятия* против TN 11, когда пытаются определить появление ближайшего патруля Кешика. Персонажи, принадлежащие к доминирующей в этом секторе касте, где на данный момент скрываются персонажи, получают дополнительно –2 к TN для этих Проверок *Навыка*.

Персонажи, оказавшиеся в 30 м от патруля, должны сделать Проверки *Скрытности* против TN 11, чтобы узнать, были ли они обнаружены. В зависимости от того, имеется ли укрытие, к этому TN примените бонус (изменяющийся от штрафа +3 за стояние на открытой улице до бонуса –6 за укрытие в тени за каким-либо большим препятствием). Каждый из солдат Кешика делает Проверку *Восприятия* против TN 10, используя MoS персонажа в качестве своего штрафа. Если бросок успешен, солдат замечает что-то не то (или выходит прямо на персонажей, если его MoS больше, чем 5) и намеревается атаковать, немедленно вызывая остальных солдат своего отделения. Для этих солдат воспользуйтесь статистикой *Солдата Кешика Катюши* (см. с.109).

ТАБЛИЦА НЕОЖИДАННЫХ ВСТРЕЧ В КАТЮШЕ

Район города	Неожиданное событие (бросок 2D6)
Центральный сектор	Рабочий (2-5), Техник (6-7), Учёный (8-9), Воин (10-11), Торговец (12)
Квартал воинов	Воин (2-7), Техник (8-9), Рабочий (10), Учёный (11), Торговец (12)
Квартал учёных	Учёный (2-6), Техник (7), Рабочий (8-9), Воин (10), Торговец (11-12)
Квартал торговцев	Торговец (2-7), Рабочий (8-9), Техник (10), Учёный (11), Воин (12)
Квартал рабочих	Рабочий (2-8), Торговец (9), Техник (10), Учёный (11), Воин (12)
Квартал техников	Техник (2-7), Рабочий (8), Учёный (9), Воин (10), Торговец (11-12)
Старая Катюша	Рабочий (2-5), Торговец (6-8), Техник (9-10), Воин (11), Учёный (12),

Жители Катюши также могут атаковать персонажей на виду, или, как минимум, могут сообщить о них. Жители, с которыми могут неожиданно повстречаться персонажи, определяются по району нахождения в городе, где каждый квартал присущ какой-либо касте. В любом квартале Катюши смешение каст очень мало, хотя и присутствует, оставляя шанс столкнуться с воином в квартале рабочих и т.д. Таблица Неожиданных Встреч в Катюше предоставляет собой случайный генератор быстрого определения неожиданной встречи, основанный на районе города, в котором могут скрываться персонажи. Случайная неожиданная встреча может состояться с 1-3 персонажами за раз. Для статистики неожиданных встреч с гражданскими кастами воспользуйтесь Свидетелем Из Гражданской Касты (см. с.108), а для неожиданных встреч с кастой воинов воспользуйтесь статистикой Свидетель Из Касты Воинов. Если гейм-мастер использует правила Неожиданных встреч в Кланах (с.98), для таких событий к модификатору реакции должен быть добавлен модификатор –3.

После нескольких неожиданных встреч персонажи засекли путь двух «Ягуаров», которых они заметили ещё раньше, - только сейчас эти люди оделись уже по «моду», более приличествующей рабочим. «Ягуары» почти в тот же момент заметили персонажей и сражаются с ними лишь один ход, попытавшись скрыться в лабиринтах улиц. Персонажи могут начать преследование этих людей, но перестрелка в конечном итоге приводит к появлению в этом районе отделений Кешика и, вместе с ранее существовавшей угрозой от отдыхающих воинов и гражданских, выглядит не более, чем геройством.

1-й «Ягуар»: Павел

Атрибуты

STR 6	WIL 4
BOD 5	CHA 5
DEX 5	EDG 4
RFL 5	SOC 6
INT 5	Движение 11/21/42

Черты

Отвага
Фенотип МехВоин
Причуды/Честь Клана

Навыки

Карьера/Солдат +3
Восприятие +2
Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шее [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Пистолеты +3

Ножи +2

Скрытность +1

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]
Коммуникационные наушники
Воинский Кодекс (Клан Звёздного Ужа)
Лазерный пистолет «Нова» [3*5D6; 8/20/40/100; Энергопотребление 10]
2 клановских энергоэлемента [по 30 ед. в каждом]
Кинжал [1*1D6]

2-й «Ягуар»: Эмилио

Атрибуты

STR 6	WIL 5
BOD 6	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 7	SOC 6
INT 5	Движение 11/21/42

Черты

Отвага
Чувство Боя
Фенотип МехВоин

Навыки

Карьера/Солдат +4

Восприятие +3

Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шее [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Пистолеты –4

Ножи –2

Скрытность –2

Разрушительность –1

Оборудование

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]

Коммуникационные наушники

Воинский Кодекс (Клан Огненного Мандрила)

Лазерный пистолет «Санбим» [4*4D6; 15/30/65/200; Энергопотребление 4]

Клановский энергоэлемент [30 ед.]

Вибролезвие [5*2D6; Энергопотребление 1]

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Персонажи большую часть этой главы тратят на то, чтобы уйти от солдат Кешика, и вынуждены скрываться, если хотят остаться в живых. Довольно неплохие шансы того, что стрельба на бегу приведёт к пустой трате боеприпасов и что персонажи получают ранения. Если персонажи получают слишком много повреждений, гейм-мастер должен найти возможность дать им уйти, а не позволить солдатам Кешика загнать их в угол. Проще всего это устроить так, что будто путь солдат Кешика пролегает через какие-либо препятствия, замедляя их продвижение, что и даст персонажам достаточно времени, чтобы убежать. Например, нервозность отделения Кешика может приостановить их, когда они будут пытаться отыскать следы персонажей, которые нырнули в мрак соседней улицы. Оставленный hover-транспорт позволяет персонажам получить средство быстрой «утечки» (затем они должны бросить его в какой-нибудь канаве, т.к. весь транспорт в Катюше легко отслеживается). Возможно, сверхфанатичные будущие герои даже могут задержаться на сцене и помешать солдатам Кешика, вынудив их ошибиться настолько, что это даст необходимое персонажам время убежать.

Когда персонажи неожиданно встречают «Ягуаров» с рынка, они видят в этом шанс задержать настоящих преступников. Однако эти «Ягуары» не рискнули сражаться; они побежали к ближайшему терминалу пассажирского монорельсового поезда. Они никогда так и не смогут оторваться от персонажей, но и не могут достаточно долго выдерживать бой, будучи загнанными в угол. Если такое случится, или один из этих людей упадёт, подстреленный удачным выстрелом, другому человеку удастся скрыться, возможно даже привлекая при этом внимание ближайшего отделения Кешика.

ПРИТОРМОЗИЛИ...

СИТУАЦИЯ

Преследование от самого рынка преступников по горячим следам привело персонажей к ближайшему терминалу монорельсового поезда. Система пассажироперевозок в Катюше бесполезна для персонажей, т.к. она требует идентификации и прохождения через пропускной пункт, но «Ягуары» не связаны этим ограничением. Однако терминал сейчас несколько переполнен, что замедляет их продвижение, поэтому-то они и оказываются загнанными в угол, и либо эти двое мужчин пытаются наладить разговор с персонажами, либо надеются, что появится патруль безопасности и сделает эту работу за них.

Персонажи должны оказаться способны захватить хотя бы одного из этих преступников, у которого обнаружится масса вещей, доказывающие, что он вовсе даже не Ягуар, а член Кешика Катюши. Другой преступник скрывается – как только пребывает отделение Кешика, он удирает на пассажирском монорельсовом поезде, но теперь персонажи имеют важное доказательство причастности к этому делу других.

ИСТОРИЯ

По улицам Катюши вы устремились за мужчинами, которые и осуществили преступление. Они казались неуловимыми, постоянно скрываясь за ближайшим углом, пока вы выбегали из-за предыдущего, но вы смогли заметить, что они ведут вас к краю города. Там, куда они стремились, вы могли бы быть лишь посторонними, но вы понимали, что если они уйдут, то ваша единственная надежда смыть пятно позора с вашей чести исчезнет вместе с ними. Сейчас Кешик Катюши разместил на границах города постоянные посты солдат, отрезав любой путь за город.

Вы преследовали этих людей несколько зданий, достигнув, наконец, предместий квартала. Над вами с оглушающим грохотом пронёсся монорельсовый поезд, затем раздалось шипение и визг системы торможения поезда, подсказав вам, что вы находитесь рядом с терминалом. Покушавшиеся забежали в здание терминала, и тут вы, наконец, поняли их план. Они задумали удрать на монорельсовом поезде, предоставлявшем в их распоряжение весь город, а вы бы затряли на контрольном пункте, как предполагали эти люди.

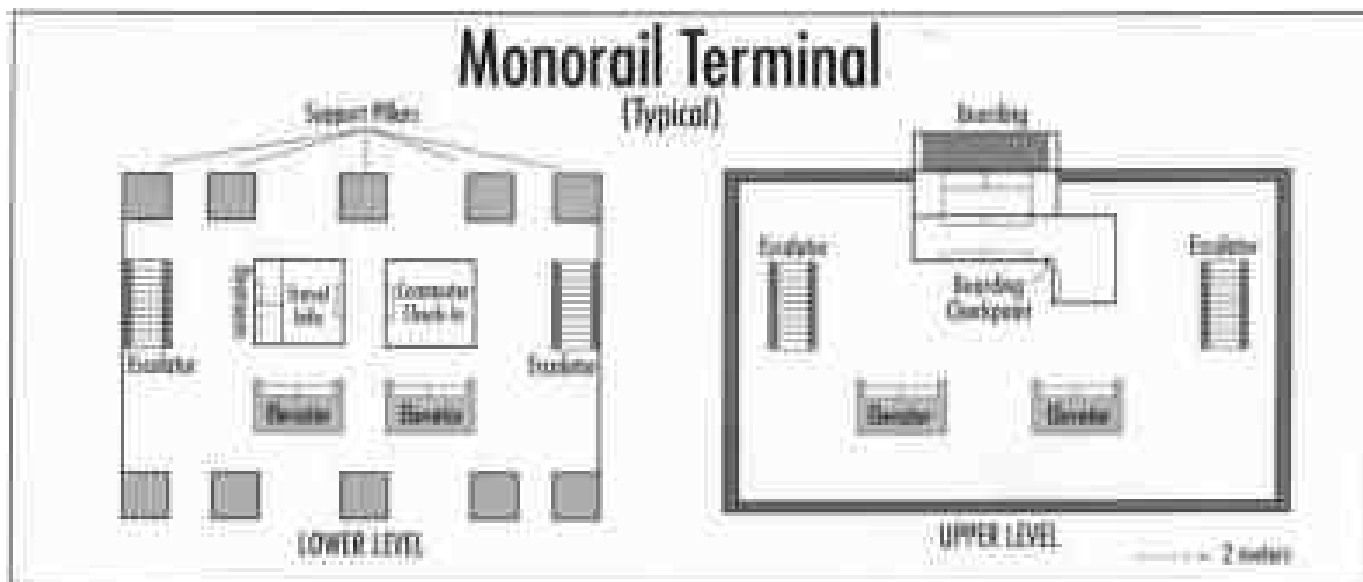
Однако терминал переполнен рабочими и техниками, стремящихся как можно быстрее достичь требуемого им места. Вы увидели, что эти трусы направились к феррокретовой лестнице, выходящей на главную платформу и к контрольному пункту, и тут же вы заметили сплошной людской поток, замедлявший их продвижение. Устремившись за ними, вы добежали до платформы терминала, увидев, как вашу цель зажали в огромной массе народа, проходившую через ворота контрольного пункта.

Зажатые в углу, эти двое мужчин обернулись, столкнувшись с вами, и вытащили оружие.

«Вольнорождённые подонки!» – закричал один из них. – «Стой, где стоишь!»

Как только персонажи выиграют бой, прочитайте следующее:

Дым сражения рассеялся, и последний паниковавший гражданский либо забежал в стоявший монорельсовый поезд, либо убежал с платформы, оставив вас один на один с одним из трусливых преступников. Вы услышали слабый, едва слышимый звук голоса, и поняли, что он исходит из наушников этого преступника.



(Monorail Terminal (Typical)) – Схема типичного терминала монорельсового поезда; Support Pillars – Несущие колонны; Escalator – Эскалатор; Restrooms – Комнаты отдыха; Travel Info – Справочная; Commuter Check-In – Регистрация пассажиров; Elevator – Лифт; Lower Level – Нижний уровень; Upper Level – Верхний уровень; Boarding – Посадочная платформа; Boarding Checkpoint – Контрольный пункт на посадке)

Наушник был смят, но по-прежнему работал. Вы услышали два голоса, один из которых, как вы поняли, принадлежал второму бомбисту.

«Агент Эмилио, доложите!» – голос был очень громким, вероятно, кричали.

«Это Эмилио, Звёздный Командир», – раздался приглушённый ответ. – «Павла подстрелили. Его взяли люди, которые зхаметили нас на рыночной площади».

«Они знают, кто вы?»

«Не знаю, Звёздный Командир», – ответил Эмилио. – «Однако они могут получить кодекс Павла».

«Грязный вольняга!» – выругался Звёздный Командир. – «Где они сейчас?»

«Платформа Эпсилон 7-G. Высылаете подкрепление, квиафф?»

«Афф. Будем надеяться, агент, что они по-прежнему будут там, или вы на собственной шкуре узнаете, что такое быть предателем Кланов! Мы и так уже разочарованы вашей работой на рыночной площади – *сураты*-сфероиды были даже не задеты вашей атакой. Сохраняйте полное радиомолчание, отчитаетесь на базе».

«Афф, Звёздный Командир. Конец связи».

Голос на радиоканале стих, но вы с трудом поверили в услышанное. Нападавшие были кланерами, но не простыми. Звёздный Командир – один из тех, кто знал, где находятся солдаты Кешика Катюши. Вы ощутили привкус заговора, но вы знали также и то, что у вас очень мало времени, чтобы задерживаться на этом, если то, что вы услышали – правда.

ЗА СЦЕНОЙ

Благодаря присутствию такого количества отъезжавших «Ягуары» не смогли сесть на отъезжающий поезд, не успев скрыться от персонажей. Загнанные в угол, они решили сразиться с персонажами, понадеявшись, что служба безопасности контрольного пункта быстро вмешается и остановит, таким образом, игроков.

Хотя на контрольном пункте было лишь 4 солдата Кешика, они подоспели как раз к завершению перестрелки. Несомненно, «Ягуары» задумывали смешаться в хаос боя с толпой и сесть на поезд.

Перестрелка

Она осложняется паникой толпы гражданских и вмешательством охраны контрольного пункта. «Ягуары» держались, пока один из них не упал. После этого другой Ягуар был вынужден опять продираться сквозь толпу и скрылся на отъезжавшем поезде. Охрана контрольного пункта сначала сражается против всех, а через ход-другой уделяет своё «внимание» лишь персонажам, когда понимают, что персонажи – те самые, кого обвиняют в нападении на рыночной площади. По этой причине другой «Ягуар» получил время растаять в толпе.

С первых же выстрелов толпу охватывает паника, большинство людей бросаются на землю. Остальные пытаются убежать отсюда. Всеобщий хаос следующие 6 ходов сражения приводит к штрафу +2 ко всем TN дистанционных боёв. Промажнувшиеся выстрелы с MoF выше, чем 2, попадают в случайного свидетеля (оружие в разрывном режиме поражает свидетеля половиной возможного повреждения выстрела). Все темпы движения в течение этого боя из-за паникующей толпы уменьшаются наполовину.

Охрана контрольного пункта – рядовые солдаты из Кешика Катюши, чья основная ответственность – это проверка всех выходящих на платформу монорельсового поезда, выверять поездные документы и сведения о личности. Их статистика приводится ниже. Как только начинается перестрелка, они могут вызвать подкрепление, но ближайший патруль Кешика Катюши лишь в 3-х минутах отсюда. У персонажей имеется тоже только это время, чтобы разобраться с охраной контрольного пункта, выяснить всё, что можно, у подстреленного «Ягуара» и скрыться отсюда.

Охранник Контрольного Пункта Терминала

Атрибуты

STR 6	WIL 6
BOD 5	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 6	SOC 6
INT 4	Движение 12/22/44

Черты

Причуды/Честь Клана

Навыки

Карьера/Солдат +2

Восприятие +2

Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шеи [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Пистолеты +2

Винтовки –2

Ножи +2

Тактика/Пехота +1

Оборудование

Аблативный/Зенитный Жилет [2/4/5/2]

Боевые ботинки [2/3/3/1]

Военный коммуникатор

Лазерный пистолет увеличенной дальности [4*3D6; 20/50/125/300; Энергопотребление 3]

2 клановских энергоэлементов [по 30 ед. в каждом]

Станнер [0*4D6; Энергопотребление 1; Ослабление – не добавлять STR]

Надёжная улика

Как только перестрелка заканчивается, персонажи получают время быстро расспросить подстреленного «Ягуара». Первое и самое главное свидетельство – это наушники, упавшие с головы этого человека, но во время расспроса могут быть добыты дополнительные свидетельства. Персонажи, выбранные для расспросов, могут сделать это, но, независимо от количества этих персонажей, Проверку Восприятия может сделать лишь персонаж с наибольшим бонусом этого Навыка и только один раз. Этот бросок имеет базовое TN 11, но за каждого помогающего расспросить персонажа расспрашивающему персонажу добавляется по дополнительному бонусу +1.

Успешное расследование приносит кодекс этого преступника, который он скрывал во внутреннем кармане своей одежды (а не носил на запястье). Также уликой служит и карта рынка квартала торговцев с отметками от руки - - это инструкции по прикреплению взрывного устройства к отсеку с боеприпасами танка *Один*. Однако персонажи не могут узнать этого до тех пор, пока не сделают успешную Проверку Разработки или Техники против TN 15, или Проверку Разрушительности против TN 12 (знакомство с бронемашинами – вроде Навыка Знание – добавляет к броску +2).

Завладев коммуникатором, персонажи должны обнаружить, что заполучили ценное доказательство. Игровой персонаж с Навыком Техника/Электроника или Средства Связи/Conv. для изучения коммуникатора должен сделать Проверку соответствующего Навыка против TN 14. Успех позволит персонажу узнать, что эти наушники – тайный канал связи с сетью коммуникаторов города, значительно расширяющей зону охвата. Успех с MoS 3 или выше позволяет узнать, что этот секретный радиоканал используется Кешиком Катюши.

Наконец, персонажи, распознав клановские энергоэлементы, используемые оружием агентов, узнают при успешной Проверке Пистолетов или Изготовления Оружия (TN 13), что оружие это сделано не в Кланах. При MoS выше, чем 5, они понимают, что данное оружие распространено среди воинов Лиги Свободных Миров.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Для данного события время имеет очень важное значение. Платформа – это возвышающаяся структура лишь с немногими маршрутами, которые можно использовать для убегания, - каждый из них может быть заблокирован прибывшими солдатами Кешика. С прекращением вооружённого сопротивления персонажи должны заполучить улику от подстреленного «Ягуара», что даст им ключ к опознанию нападавших. Но им нельзя позволять задерживаться, иначе их найдут до того, как они сделают это открытие. Прибывшие патрули Кешика не склонны прислушиваться к объяснениям, особенно после того, как персонажей разыскивают весь день по всему городу.

Некоторые персонажи могут решить сесть на монорельсовый поезд прежде, чем он успеет уйти, решив выследить другого преступника. Это рискованное предприятие, т.к. они оказываются внутри системы массовых перевозок с предопределённым маршрутом. Персонажи могут схватить другого преступника, но только арестовав его, и останавливаются на следующем терминале отделением Кешика, высланного на их перехват. Монорельсовый поезд в квартале воинов почти на всём своём протяжении находится на высоте 40 м от земли; прыгнуть с поезда просто нельзя. Гейм-мастеру рекомендуется серьёзно понизить вероятность такого события (но совсем исключать её не надо). Если вы чувствуете, что они хотят сделать нечто подобное, позвольте сделать им это.

Если персонажи успешно «сбивают с ног» обоих преступников, они получают одну и ту же улику от каждого из них (см. оборудование, которое несёт каждый из «Ягуаров», с.111-112). Однако диалог по коммутатору может быть и изменён. Вместо этого персонажи могут услышать голос загадочного командира Кешика, напрасно пытающегося вызвать своих агентов перед тем, как объявит, что приближаются его отделения.

ПАРИИ

СИТУАЦИЯ

Персонажи получили ценную информацию, но пехотинцы Кешика, отслеживавшие их, конечно же, слушать их не будут – они получили приказ сначала стрелять, а уж потом допросить уцелевших.



Это оставило персонажам скучный выбор: вместе с уликой направиться прямо в командный центр Кешика, находящийся в северном секторе Центральной Катюши, или же идти к посольству Внутренней Сферы, находящемуся в северо-восточном секторе Центральной Катюши, и уже там умолять их выслушать. Любой из этих маршрутов чреват опасностью; если они проскользнут обратно в центр города, то патрули здесь более многочисленны и попадаются чаще, и поэтому любое из этих мест довольно враждебное.

Независимо от того, каким путём они пойдут, персонажей схватывают и избивают, прежде чем бросают в застенки. В сумерках, персонажи безо всякого объяснения были затолканы в транспорт, который отвёз их в неизвестном направлении.

ИСТОРИЯ

То, что вы узнали о нападении на рыночной площади, было невероятно. Кланеры – вероятнее всего, члены самого Кешика Катюши, – попытались уничтожить делегацию сфероидов путём трусливого акта терроризма. Хотя вы и сами не любите сфероидов, вы были потрясены тем, что члены почётной стражи города могли пасть так низко, и тот факт, что вы по-прежнему обвинялись в нападении, ещё больше угнетал вас. Патрули Кешика, севшие вам на хвост, кажется, не были заинтересованы выслушивать ваши объяснения, и вы могли надеяться лишь на чудо, чтобы эти патрули не выполняют услышанного вами по

коммуникатору приказа, отданного загадочным Звёздным Командиром, стрелять по вас при первом же вашем появлении.

Список тех, кому вы могли доверять, быстро сокращался, но вы должны хоть *куда-нибудь* прийти, чтобы доказать свою невиновность и рассказать о случившемся, и, понимая, что Кешик может быть коррумпирован, у вас остался неширокий выбор. Вы вспомнили о штабе Кешика в Центральном секторе, где, возможно, вы сможете поговорить со Звёздным Полковником Бисфамом и предупредить его о продажности каких-то его солдат.

С другой стороны, вы можете попытаться отыскать и делегацию сфероидов; доказав свою невиновность тем, кого готовили в жертву, вы сможете через некоторое время очистить свои имена. Однако и это означает то, что вы должны вернуться в центральный сектор города, и вы должны быть осторожны – здесь на каждом шагу бродит охрана.

Но чудо вам не поможет, поэтому – какой выбор вы сделаете?

Если персонажи направились к штабу Кешика, прочитайте следующее:

Около здания штаба Кешика несли бессменную вахту два *UrbanMech IIC*. Хотя большинством МехВоинов они расценивались низко, столкновение на земле с этой многотонной машиной один на один выглядело весьма пугающим.

С 30-ю тоннами брони и огневой мощи всего один из них может легко смести с лица земли любого, кто подобрётся близко к воротам, окружавшим здание штаба. Во мраке ночи поблёскивали красные подсветки кабин обоих Мехов, указывая места, которые они занимали, но это не так вас беспокоило, как вооружённые стражи-Элементалы в белых бронекостюмах у ворот. Даже если Мехи посчитают уделение внимания вашему присутствию ниже своего достоинства, вы знаете, что Элементалы не настолько индифферентны.

Один из них повернул лицо в вашу сторону, приведя с вашим появлением в боевую готовность лазер. Второй солдат повторил движение своего напарника чуть позднее. Увидев ваши поднятые руки, солдаты поняли, что вы не представляете немедленной угрозы, и вы были очень удивлены тем, что вся стража не открыла вам огонь.

«Стоять!» - прокричал первый. — «Назови себя!»

Если персонажи направились к посольству Внутренней Сферы, прочитайте следующее:

Посольство делегации Внутренней Сферы — строение огромное, напоминая те, которые вы могли бы увидеть в спальном районе квартала рабочих — серое, мрачноватое и невыразительное. Лишь 6-метровый железный забор окружал здание, и только знамя Звёздной Лиги, развевавшееся на отдельно стоящем флагштоке, указывало на его функции. Расположенное в середине центрального сектора, лицом к кварталу торговцев, вы отметили, что выбор Великого Совета относительно местоположения подходил сфероидам и напоминал о том, что утеряли эти варвары.

У ворот стояла стража, в простой стеклянной с окнами коробке поста, и вы увидели одинокого пехотинца, одетого вобычную униформу Сил Обороны так называемой новой Звёздной Лиги. Пехотинец «нянчил» штурмовую винтовку — похоже, он уделял лишь половину внимания своей службе, чем должен был бы. Ваши подозрения подтвердились, когда ваше появление было обнаружено лишь долгое время спустя, но реакция его была молниеносной. Блеснув прицелом, его ружьё уже смотрело на вашу группу, при этом он что-то говорил в микрофон шлема, — всё произошло настолько быстро, что вы не разобрали, что он сказал.

С автоматических вышек падали широкие полосы света, скользя туда и обратно, и тут ваша группа была ослеплена ярким светом. Вы появились с поднятыми в универсальном жесте мирных намерений руками. Спустя секунды по шуму вы определили появление других солдат. В своём волнении вы не услышали первый приказ солдата-сфероида.

«К Блейку, я сказал — *стоять!*» - вновь крикнул он.

Как только персонажей арестовывают, прочитайте следующее (если они в штабе Кешика):

Элементалы притащили вас по коридорам штаба к камерам заключения — это была небольшая и малопосещаемая секция здания штаба. Здесь вас зашвырнули в убогую камеру. Прибитая к полу скамья вдовь всей дальней стены — вот и вся обстановка. После грубого упоминания о функции скамьи вас выпихнули в середину комнаты, после чего солдаты развернулись и ушли, захлопнув за собой монолитную металлическую дверь. Через узкое, зарешечённое окно в двери вы увидели уходящих стражников, но двое из них

остались заняли посты по бокам двери, вне поля вашего зрения.

По вашим оценкам примерно час вы просидели в молчании. Из-за наручников ваши вывернутые назад руки медленно, но верно немели. У вас вообще не было никаких мыслей насчёт того, что стало с собранными вами уликами, или вернутся ли они к вам (и когда вернутся). Стражи у двери отказываются отвечать на любые ваши вопросы, заставив вас задуматься о своей судьбе.

Эта монотонность завершилась совсем неожиданно — вы услышали, как клацнула и открылась дверь, позволив войти человеку, который вёл себя как вернорождённый воин. Вы узнали его в лицо, его репутация и объявления по головику в этот день ясно дали понять — перед вами Звёздный Полковник Бисфам, командир Кешика Катюши.

«Итак», - холодно произнёс он, — «вы тот самый трусливый вольняжный хлам, который пытался свести с ума мой город? Это вы те самые жалкие *сураты*? Вы пришли к нам, обвинённые в терроризме, убийствах и предательстве Кланов. Вы либо очень отважны, либо очень глупы. Скажите мне, вольнорождённые подонки, почему я не должен казнить вас и не должен объявить Испытание Уничтожения против любого, кто обладает хоть малой толикой вашего презренного генетического наследия?»

Как только персонажей арестовывают, прочитайте следующее (если они в посольстве сфероидов):

Отделение вооружённых солдат Внутренней Сферы проводило вас через несколько коридоров в оружейную, спустившись при этом по паре лестничных пролётов. Как только вы спустились в залл, примечательный лишь силовыми комплексными кабелями и трубами, «украшавшими» все стены, вас до костей пробрала холодная сырость подземелья. Стражи остановились перед чёрной металлической дверью, выглядевшей также, как и несколько других, ранее виденных вами, которые вы приняли было за технические туалеты. Один из солдат открыл дверь, за которой оказалась мрачная, плохо освещённая камера. Камера (если её можно было так назвать), очевидно, некогда была складской комнатой для запчастей при строительстве здания посольства, но сейчас в ней осталось лишь несколько целых скамей.

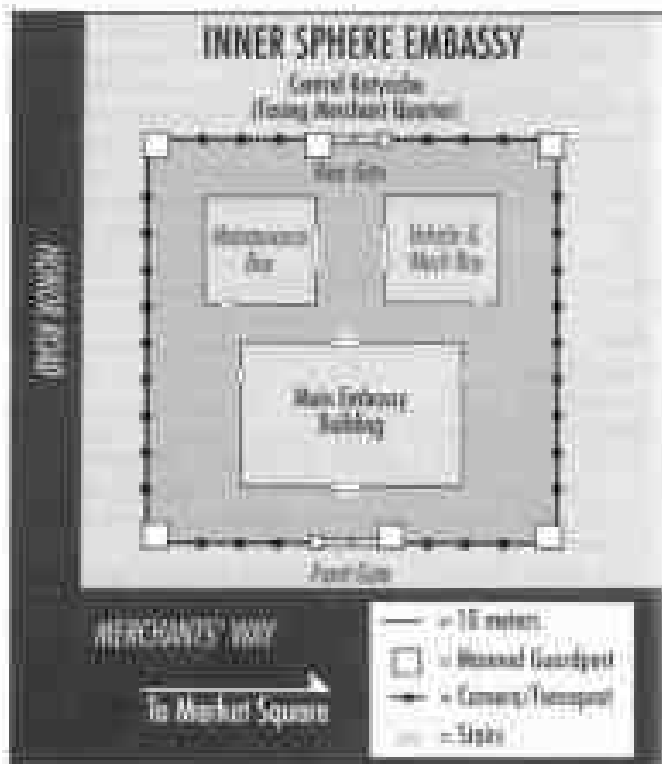
Подталкивая вас дулами оружия, двое стражей направили вас в комнату, а другие солдаты прикрывали их. Перед тем, как вы смогли задать хоть один вопрос, старший солдат — сержант, если вы правильно распознали нашивки Внутренней Сферы, - проворчал, что кто-то с вами встретится.

«А пока вы, клановские подонки, можете располагаться поудобнее. Но я предупреждаю вас: если замечу с вашей стороны хоть какую-нибудь неприязнь — сначала буду стрелять, а разбираться - потом. Ясно?»

С этими словами он захлопнул дверь между вами и остальными и ушёл прочь.

Время тянулось медленно, и вы могли лишь предполагать, что же задумали эти сфероиды. Вам досаждало то, что сейчас вы зависите от милости людей, кто ненавидит образ жизни Кланов, десятилетиями погрязая в войне, и вы начали сомневаться в мудрости прихода к этим бесчестным варварам. Возможно, рискнуть своими жизнями и пойти к солдатам коррумпированного Кешика было бы более предпочтительным.

Ваши размышления были неожиданно прерваны, когда вы услышали клацанье замка открываемой двери.



(Inner Sphere Embassy – Посольство Внутренней Сферы; Central Katyuha (Facing Merchant Quarter) – Центральная Катюша (лицом к кварталу торговцев); Rear Gate/Front Gate – Задние ворота/Передние ворота; Maintenance Bay – Ремонтный ангар; Vehicle & Mech Bay – Ангар транспортов и мехов; Main Embassy Building – Основное здание посольства; Honor Road – ул. Дорога Чести; Merchants' Way – ул. Путь Торговца; To Market Square – К Рыночной площади; Manned Guardpost – Оборудованный сторожевой пост; Camera/Fencepost – Камера/Забор; Stairs – Лестницы)



(Katyuha Keshik Headquarters – Штаб Кешика Катюши; Vehicle Bay – Ангар транспортов; Mech Bay – Ангар Мехов; Solitary – Отдельно стоящее здание; Resolution – Допросная; Katyuha Keshik Main HQ Bld – Основное здание штаба Кешииика Катюши; To Parade Square – К Парадной площади; Automated Sensor Post – Автоматический сенсорный пост)

Вошёл темноволосый мужчина в униформе новых СОЗЛ в сопровождении двух стражей, в руках которых были станнеры. За дверью вы заметили ещё стражей, очевидно, их присутствие должно было убедить вас, что он может стереть вас в пыль и что слову кланера здесь не доверяют.

Мужчина оглядел на вас и задумчиво погладил свою козлиную бородку одетой в перчатки рукой. Несколько мгновений он молчал, а потом с очевидным глумлением начал:

«Кланеры! «Спасители человечества»! Лишь один взгляд на вас вызывает у меня отвращение, уж не говоря о том унижении, когда я *говорю* с вами! От вашего безобразного вида мрёт всё вокруг, от вас веет смертью, о которой я позабочусь, и всё же вы пришли сюда, объявив, что знаете кто настоящий виновник случившегося на рынке? Вы что, ожидали что я поверю вашим смехотворным заявлениям, когда ваш же собственный народ назвал вас убийцами? Честь Клана? Ха! Ну, что ж, говорите, но вы лишь отсрочите этим свою смерть, не более того...»

ЗА СЦЕНОЙ

Существует лишь два места, где персонажи смогут надеяться очистить свои имена. В этот момент приключения какой бы они выбор ни сделали, последствия будут одинаковы. И штаб Кешика Катюши, и посольство Внутренней Сферы располагаются в сердце Катюши, хотя и в различных частях центрального сектора.

Приближение к Центральному сектору

Персонажи прокладывает себе путь назад, сквозь патрули, которые появляются здесь гораздо чаще достигая наибольшей концентрации (возможно, даже с включением стационарных

постов) на площадях кварталов. Однако сам по себе центральный сектор патрулируется лишь по горстке отделений Кешика на «сторону света», считая этот район уже полностью очищенным от персонажей и других нежелательных посетителей. Сектор, смотрящий на квартал торговцев (где располагается посольство сфероидов), патрулируется плотнее всех остальных, защищая делегатов-сфероидов и от представителей Кланов, и от представителей «вторгавшихся варваров».

Уже стемнело, когда персонажи направились к Центральному сектору, легко обходя патрули, но гейм-мастер должен подстроить несколько «окликов», дабы подгонять персонажей. Неожиданные встречи с гражданскими с наступлением ночи редки, т.к. обычно с наступлением ночи в Катюше действует комендантский час.

Персонажи должны понимать, что проникнуть в посольство или штабное здание с обнажённым оружием им не удастся, т.к. такие действия вызовут немедленный (и смертоносный) ответ со стороны стражей. Аналогично, они должны откликаться сразу же, как только их остановят стражи, и назвать себя. Их правдивый ответ наталкивается на скептицизм и немалую предубеждённость, но персонажи не угрожают (уж очень явно) страже. В обоих случаях стража требует от них бросить всё оружие и подчиниться аресту. Их окружает стража, вдвое превышающая число персонажей, и подбирает их оружие и оборудование, задерживая их. Как только персонажей задержали, они приводятся в здание, где сидят их «хозяева» (не слишком озабоченные джентльменским поведением), и помещаются в камеру для задержанных.



Стражи

Стражи уворот штаба Кешика – это солдаты-Элементалы в обычных клановских бронестюмах. Оба стража обладают бонусом Навыка +4 ко всем своим Навыкам Бронекостюм и бонусом Навыка +3 для Восприятия. Позади этих Элементалов располагается пара Мехов *UrbanMech IIC*, чьи пилоты имеют бонус +4 к Навыку Стрельба/Человек/(все) и бонус +3 Навыка Пилотирование. Любой дополнительный воин, выбранный гейм-мастером для добавления к этим внушительным защитникам, использует статистику для Солдата Кешика Катюши (см с.109).

Стража у ворот посольства Внутренней Сферы не настолько внушает страх, но у них в избытке грубая сила, что сокращает время реакции. Хотя поначалу виден лишь один страж, персонажи спустя секунды после их обнаружения отдают должное подползающему полному взводу. Это объясняется присутствием двух скрытых наблюдательных отделений (признак паранойи сфероидов) и оставшимися солдатами, присматривающих за посольством внутри него. Ниже приводится татистика для сражений посольства.

Стража Посольства (до 20 человек)

Атрибуты

STR 6	WIL 6
BOD 6	CHA 5
DEX 5	EDG 4
RFL 6	SOC 4
INT 5	Движение 12/22/44

Навыки

Карьера/Солдат +2

Восприятие +2

Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шее [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Пистолеты +2

Винтовки +3

Ножи +2

Тактика/Пехота +2

Оборудование

Аблативный/Зенитный Жилет [2/4/5/2]

Аблативный/Зенитный Шлем [2/4/5/2]

Боевые ботинки [2/3/3/1]

Военный микрокоммуникатор

Штурмовая винтовка «Император AX-22» [4*4D6; 30/80/185/435; 15 выстрелов; Разрывное (15/3); при перевёртыше заклинивает]

Обойма к «Императору» (4)

Пистолет «Холд-Аут» [3*3D6; 2/5/8/20; 2 выстрела]

Обойма к пистолету «Холд-Аут» (2)

Министаннер [0*3D6; Энергопотребление 1;

Ослабление – не добавлять STR]

Допрос

В обоих случаях персонажи встречаются с соответствующим представителем своих захватчиков (Таннербаум – в посольстве Внутренней Сферы, Бисфам – в штабе), обращающимся с ними с презрением, и начинает краткий допрос в стиле общения. Тут персонажи получают шанс рассказать о том, что они нашли настоящих преступников и оправдывают себя. И Бисфам, и Таннербаум задают одни и те же вопросы, пытаясь выяснить, что узнали персонажи, как они это узнали и что из этого является чистым предположением. В обоих случаях, чем больше они предоставляют фактови улик, тем больше степень страха и ярости их «хозяев». После некоторого времени допрашивающий внезапно прекращает свой допрос, убедившись в том, что операция под угрозой.

Бисфам в этот момент вызывает стражу. Среди стражей есть человек, который в предыдущей главе гонялся за ними (если он уцелел), но персонажи узнают этого человека лишь при успешной Проверке Атрибута против TN, равного их суммарному INT и WIL.

Если вы его узнаете, он надменно усмехается и присоединяется к другим стражам, приводящих персонажей станнерами в бессознательное состояние. Этому персонажи воспротивиться не могут – они закованы в наручники и малочисленны. Как только все они теряют сознание, их спокойно перетаскивают в подземный гараж, где поджидает грузовой фургон.

Резкое завершение Таннербаумом допроса отражало также и его антиклановское настроение. Он заткнул рот персонажам массой грубых ругательств, а затем приказал своим людям оглушить персонажей. Стражи с Таннербаумом присоединились к тем, кто был вне камеры, и наблюдали за тем, как другие охранники приводили в бессознательное состояние персонажей посредством станнеров (но сначала они воспользовались ими как «демократизаторами»). Как только упал последний персонаж, Таннербаум сотоварищи побросали персонажей в ожидавший грузовик (он располагался в гараже посольства) и спокойно отправил их в неизвестном направлении.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

В этот момент приключения персонажи вынуждены (хотя и в бессознательном состоянии) оказаться рядом именно с теми людьми, кто направлял нападение на рынке. Пока персонажи пытаются попасть в посольство или в штаб – если они были остановлены и задержаны патрулем Кешика, любой уцелевший приводится в штаб, где события развиваются так, как будто они сами пришли в штаб.

Если персонажи необдуманно пытаются сопротивляться аресту, когда приходят в одно из указанных мест, ответные действия беспощадны. Они разыскиваются за убийство, покушение на убийство и предательство против Кланов. Всякое сопротивление бесполезно. Однако даже если они задерживаются одним из двух людей, участвующих в заговоре против них, они остаются живых, т.к. и Таннербаум, и Бисфам хотят знать, какие сведения они получили и как они их получили. Никто из них не хочет, чтобы всё раскрылось ещё до того, как их планы по возобновлению вражды Кланами и Внутренней Сферой принесут свои плоды – и поэтому просто убьют тех людей, которые помешают осуществлению их плана.

Любые персонажи, нуждающиеся в немедленной медицинской помощи, получают её лишь с той целью, чтобы рассказать своим захватчикам всё, что они узнали. В этот момент очень мала вероятность замены персонажа, поэтому гейм-мастер должен выкрутиться из положения так, чтобы никакой игровой персонаж в этой главе не был убит.

В этой главе наиболее серьёзная вещь, которую могут сделать персонажи, – это бросить в лицо своим захватчикам обвинение в преступлении. Любой человек в таком понимает, что он сейчас находится в подвешенном состоянии, и поэтому любое обвинение, произнесённое им, может лишь взъярить врага, и он предпримет любые средства заткнуть ему рот. Если кто-нибудь из персонажей попытается «ускорить дело» таким вот способом, и Таннербаум, и Бисфам будут шокированы и разъярены этим, немедленно приказав своим людям избить до бесчувствия такого персонажа. Гейм-мастер должен попытаться избежать здесь смерти какого-либо игрового персонажа.

РАСКРЫТИЕ ЗАГОВОРА

СИТУАЦИЯ

Персонажи оказались брошенными в складском районе квартала рабочих, причём достаточно поздно по времени. Здесь они обнаружили, что «посланник» Внутренней Сферы, командир Кешика Катюши и хорошо известный (и невожатанный) лидер бандитской касты вступили в заговор с целью усилить вражду между Кланами и Внутренней Сферой настолько, чтобы сражения между ними вспыхнули вновь. Хотя каждый из заговорщиков испытывал неприязнь по отношению к другим участникам этого дела, их сговор характеризует их как отчаянных людей, которые делают всё необходимое для того, чтобы начать войну со своим собственным её завершением.

ИСТОРИЯ

С возвращением сознания вялость от многочисленных разрядов станнерами и по-прежнему ощущавшиеся наручники привели к появлению у вас неприятного чувства мурашек. Вы открыли глаза, увидев лишь какие-то смутные чёрные полотна, ограничивавшие пространство, в котором вы находились – кажется, это был кузов транспортной машины. Вы услышали шум двигателя и ощутили момент поворота и остановки. Как только ваши глаза свыклись с темнотой, вы увидели, что все остальные члены вашей команды в порядке и находятся здесь же. Вы попытались сесть, прислонясь к борту кузова грузовика.

Как только последнее неприятное ощущение, напоминавшее о станнерах, исчезло, сменившись почти мгновенной болью от множества ушибов, вы почувствовали, что грузок стоит. Некоторый крен подсказал вам, что из кабины вышел шофёр, а за тентом кузова вы услышали грохот других транспортных. Задник дверцы грузовика распахнулся, и на вас уставилось множество дул штурмовых винтовок. В ярком свете фар одного из транспортных, пристроившихся к хвосту колонны, вы не смогли опознать, кто были эти люди, но их намерения были ясны.

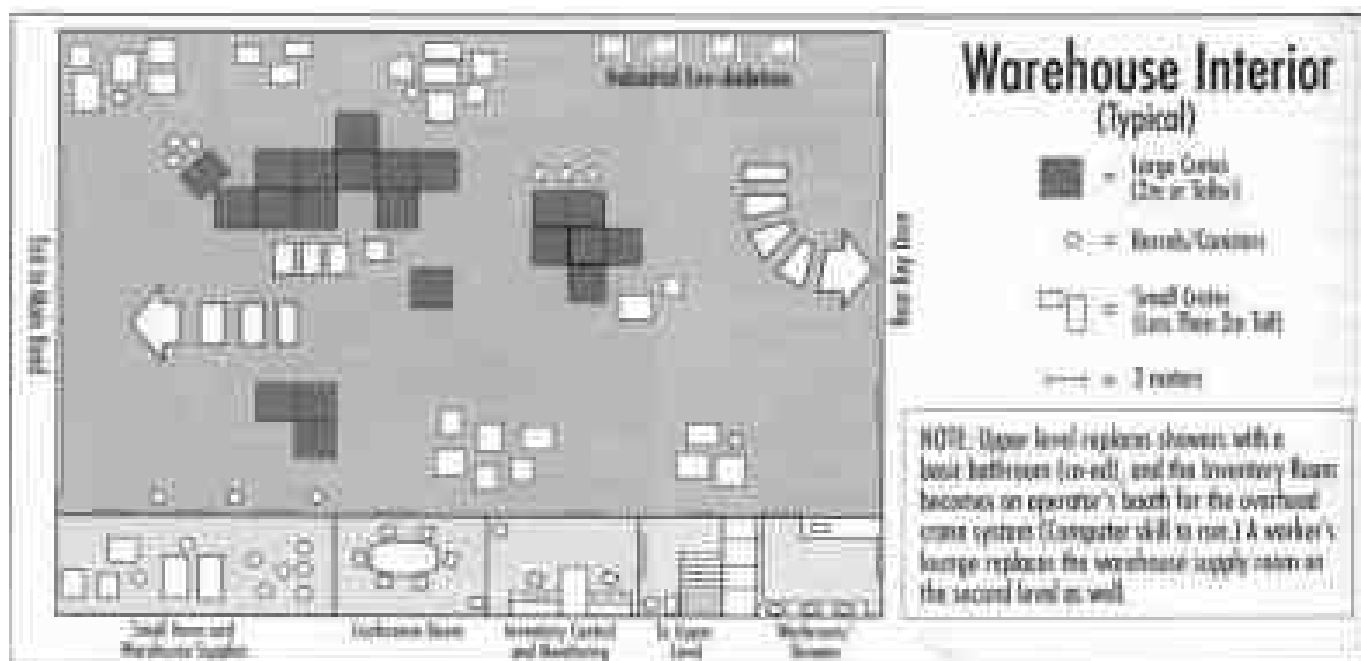
«Давайте выбирайтесь, вы, отбросы!» – потребовал один из них. – «Конечно, если вы не предпочитаете вместо этого подохнуть здесь!»

Вы выкарабкались из грузовика, подгоняемые грубой «помощью» некоторых из ваших захватчиков, и обнаружили, что вы находитесь внутри огромного складского помещения, заваленного контейнерами с боеприпасами и лёгкими транспортами. Вдоль дальней стены, помимо припаркованных в ряд нескольких промышленных экзоскелетов, стояло несколько огромных, без кузовов самосвалов. Как только ваши стражи подтолкнули вас двигаться вперёд, вы прошли рядом с ещё одним грузовым тягачом, напоминавший тот, на котором привезли вас сюда. Его нагружали небольшими контейнерами с боеприпасами двое измученных людей, они не были одеты в униформу, поэтому вы не могли бы сказать, откуда они. Один из них был внутри грузовика, он уронил контейнер и тут же получил выговор от своей товарки снаружи.

«Идиот!» – заорала она. – «Будь с ними поосторожнее! Я не хочу сгореть тут заживо вместе со всем этим барахлом!» Её вульгарность – она использовала в своей речи сокращения – заставила задаться вас вопросом – где же вы на самом деле?

Тут же последовавший пинок от одного из ваших стражей убедил вас двигаться дальше прежде, чем вы услышали что-либо ещё.

Вы прошли к зданию, которое было едва ли не в два раза больше, чем грузовой отсек, в котором вы только что были; вас разместили в углу на одном из этажей. Оглядывая в обзорное окно этот огромный отсек, вы заметили во взгляде своего нового хозяина непрекрытое презрение.



(Warehouse Interior (Typical) – Внутренняя схема склада (обычная); Large Crates (2 m or taller) – Огромные контейнеры (высотой 2 м и выше); Barrels/Canisters – Бочки/Канистры; Small Crates (less than 2 m tall) – Маленькие контейнеры (высотой до 2 м); Industrial Exoskeletons – Промышленные экзоскелеты; Rear Bay Door – Задняя дверь отсека; Exit to Main Road – Выход на главную дорогу; Small items and Warehouse Supplies – Небольшие предметы и складские запчасти; Conference Room – Конференц-комната; Inventory control and monitoring – Комната учёта и присмотра за инвентарём; To Upper level – На верхний этаж; Washroom/Showers – Туалет/Душевые; NOTE: Upper level replaces showers with a basic bathroom (co-ed), and the Inventory Room becomes an operator's booth for the overhead crane system (Computer Skill to run)/ A worker's lounge replaces the warehouse supply room by the second level as well – ПРИМЕЧАНИЕ: На верхнем этаже душевые заменяются преимущественно ванными, а инвентарная комната становится кабиной оператора, управляющего крановой системой (чтобы запустить, использовать Навык Компьютеры). Комната складских запчастей на 2-м этаже заменяется комнатой отдыха рабочих)

Он выглядел пожилым по меркам Кланов, его чёрные волосы и окладистая борода были с проседью. Он был одет в какой-то невиданный костюм и, несмотря на то, что солнце встало несколько часов назад, носил тёмные очки. Несмотря на его усилия скрыть свои характерные приметы, что-то в этом человеке было вам знакомо. Он не обращал внимания на стражу, приведшую вас сюда, и глумился над вами, пока в офис не вошёл Звёздный Полковник Бисфам – он был вместе с человеком, носившим униформу новых СОЗЛ.

«Что это?!» – воскликнул он. – «Вы мне предлагаете рабов?»

«Не совсем так», – ответил человек в униформе СОЗЛ. – «Они – не состоявшиеся герои, которые сорвали бы нашу операцию сегодня утром».

Бисфам сузил глаза: «Они делают то, чего требует от них честь, майор Таннербаум», – сказал он. – «И ничего более».

«Будь проклята эта честь, Звёздный Полковник», – ответил Таннербаум. – «Мы потратили недели, планируя эту операцию, а эти жаждущие славы люди смеялись бы их всего за несколько секунд! Не слишком ли много для ваших «надёжных агентов»? О чём они думали, одевшись как Яги, и думали ли вообще? Мы хотели, что в этом нападении были обвинены Клан, а не какие-то там бандюги!»

Бисфам резко подошёл к Таннербауму, его лицо оказалось всего в дюйме от лица сфероида. «Мы выбрали униформу Ягуаров, чтобы избежать любых обвинений в адрес отдельного живого Клана!» – заорал он. – «И я не собираюсь и дальше терпеть твои оскорбления, вольнорождённый слизняк!»

«Достаточно!» – крикнул человек в костюме. – «Я не собираюсь выслушивать вас!»

Он уверенно прошёл через всю комнату и остановился над вами, смотря сверху вниз, его презрение к вам было легко заметно даже несмотря на его тёмные очки и бороду.

«Сегодня вы сделали очень непростительную ошибку, сураты», – сказал он вам. – «Но, к счастью, мы можем уладить это недоразумение. А теперь – кто вы?»

ЗА СЦЕНОЙ

Персонажи узнают Варсуса, очень известного и очень разыскиваемого члена бандитской касты, если сделают успешную Проверку Атрибута против TN, равного их совместным INT и WIL. К Проверке примените +2, т.к. репутация Варсуса как тайного руководителя чёрного рынка Катюши хорошо известна.

Варсус очень кратко допрашивает персонажей, не интересуясь тем, что они ему говорят, желая скорее запугать их и показать, насколько они вредны для операции. Он резко прекращает выслушивать персонажей, когда речь доходит до рассказа о поддельных «Ягуарах», и набрасывается на Бисфам, обвиняя его в провале покушения. Бисфам, ошеломлённый как Варсусом, так и Таннербаумом ранее, защищается, указывая на то, что эти его люди – настоящие воины Кланов, а не трусливые убийцы-сфероиды и неприятельные бандюги. Это восстанавливает против него и Таннербаума, и Варсуса, и в течении нескольких минут между этими тремя людьми полыхает оскорбительная перебранка.

Переорав всех, контроль над ситуацией берёт Варсус. Заявив, что работа всё же должна быть завершена, Варсус усмиряет своих головорезов, сказав им, что время сражаться будет попозже, когда Бисфам и Таннербаум вернутся к «своей малюсенькой драгоценной войне».

После этого они возвращаются к делам настоящего, и Варсус подтверждает готовность выполнить их следующий план, но разговор становится более спокойным – у них всех начинает преобладать заговорщицкий тон. Персонажи услышат все обсуждаемые детали только тогда, если сделают серию успешных Проверок Восприятия против TN 13. Каждый успешный бросок приносит им порцию дополнительных сведений.

План прост и весьма эффективен. Нагрузив полный грузовик подрывными ранцами (их предоставляет Таннербаум, данное оборудование он «заимствует» из гарнизона Внутренней Сферы на Охотнице), заворщики запланировали другую попытку затерроризировать Катюшу и ударить так, чтобы вновь вспыхнули войны между Кланами и Внутренней Сферой.

В центр Катюши, к основным воротам Главного Генетического Хранилища, будет подослан грузовик со взрывчаткой, вести его будет один из людей Бисфама.

За грузовиком будет ехать машина, готовая эвакуировать водителя грузовика и скрыться с ним до того, как любой стражник остановит их. Затем, при помощи дистанционного управления, подсоединённого к общегородской сети коммуникаций, один из агентов Варсуса подорвёт взрывчатку, мощности взрыва которой вполне достаточно для уничтожения главных ворот хранилища и нанесения серьёзного вреда самому зданию. Одев нападающих в униформу сфероидов (все благодарности – вновь Таннербауму), заговорщики надеются создать иллюзию того, что нападение на самое священное место в пространстве Кланов – работа террористов из Внутренней Сферы.

Вскоре этот акт приведёт к призывам со стороны Кланов к отмщению, хотя даже взрыв не может повредить генетические образцы, расположенные под хранилищем. Чтобы уцелеть после проведения нападения, Таннербаум спланировал побег на борту специального грузового судна, предоставленного Варсусом. Понимая, что Бисфам после нападения расположит большинство войск Кешика Катюши вблизи от хранилища и пошлёт остальных с целью возмездия к посольству сфероидов, Таннербаум и рассчитывал сбежать (при помощи Варсуса). Он прибудет в «анклав» Внутренней Сферы на Охотнице, где предоставит Полу Мастерсу отчёт, который в конечном счёте приведёт к серии событий, гарантирующих открытый конфликт между Кланами и Внутренней Сферой – надеясь погрузить всех в пламя войны.

Как только план был рассмотрен (и персонажи получили шанс услышать о нём всё необходимое), заговорщики принимаются решать «проблему вмешавшихся». Варсус и Таннербаум настаивают на немедленной казни персонажей, но Бисфам колеблется. Под давлением Таннербаума он был вынужден согласиться с их решением, но персонажи должны ясно увидеть его нежелание делать это. Хотя Бисфам участвует в заговоре с целью атаковать Главное Хранилище, его честь воина Кланов конфликтует с целью – возродить движение Крестоносцев. Персонажи могут воспользоваться этим: следующее обсуждение будет касаться вопроса – кто же убьёт персонажей?

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Т.к. это событие важно для приключения, лучшим способом для персонажей уцелеть – это прислушиваться. Героизм вроде попыток бежать или сражаться со стражами гарантирует их гибель, т.к. склад кишит солдатами, преданными Бисфаму, Таннербауму и Варсусу.

Большую часть этих солдат составляют бандиты Варсуса, большинство которых одето как рабочие, чтобы смешаться с населением этого квартала города. Эти бандиты – опытные бойцы и для них используется статистика Свидетеля Из Касты Воинов из главы 2 (*Обвинения*), но у них нет Черты Причуды/Честь Клана и вместо револьверов они имеют автоматические пистолеты «Магнум» [3*5D6: 5/20/50/120; 8 выстрелов; +1 TN; при перевёртыше заклинивает]. По сравнению с ними майор Таннербаум и Звёздный Полковник Бисфам имеют лишь по паре отделений солдат; они

используют статистику, данную для Солдата Кешика Катюши (люди Бисфама) и Стража Посольства (люди Таннербаума). Хотя никакая из этих групп не взаимодействует с другими, для них всех персонажи являются целью.

Лучший план для персонажей, помимо хранения молчания и вслушивания в разговор заговорщиков, – это попытаться завязать разговор. Все три захватчика твёрдо намерены достичь своих целей и поэтому несколько необдуманно посвящают персонажей в некоторые детали их плана. Однако никто из них не собирается таким образом откровенничать с ними; все они понимают, что их шансы быть убитыми по меньшей мере равны шансам успешно претворить в жизнь их план. Поэтому, хотя персонажи и могут дознаться некоторых моментов плана (простой путь для гейм-мастера заострить внимание персонажей на моментах, упущенных ими до этого), заговорщики не собираются поведать им всю свою историю жизни. Один из них может легко прервать другого и сфокусировать их внимание на плане – это вновь демонстрирует трещины в их «объединении».

Если же персонажи не заметят настроения Бисфама, ко времени завершения обсуждения плана их судьба будет предопределена, и поэтому гейм-мастер должен подбрасывать игрокам некоторые подсказки. Например, Варсус может решить, что казнить персонажей будут его люди, но в этот момент вмешивается Бисфам и заявляет нечто вроде следующего: «Они кланеры, бандит! А не отбросы, подобные тебе!» Уж в этом-то случае персонажи должны понять, что он действует так из чувства чести, и попытаться убедить Бисфама стать их палачом. Это является лучшим шансом на побег, т.к. чувство чести Бисфама вынудит его выполнить ваше «последнее желание» и оказаться в благоприятных условиях для следующей главы (*Дуэль Чести*). Учтите, что если имеете дело с Бисфамом, то он знает всю правду о персонажах, и поэтому игнорируйте штраф «-10 Славы» в *Обвинениях*.

ДУЭЛЬ ЧЕСТИ

СИТУАЦИЯ

Персонажи должны быть казнены, но они могут попытаться сбежать, либо бросив вызов Бисфаму на одиночный бой и победив его, либо справившись со своими будущими палачами. Как они осуществят свой побег – это уже дело персонажей, но дел должно быть не меньше, чем слов.

ИСТОРИЯ

Варсус отвернулся от своих малоприятных подельников и кивнул головой в вашу сторону.

«Наконец-то мы пришли к соглашению», – обратился он к другим. – «А теперь мы можем заняться одним мелким дельцем. Я благодарю наших несостоявшихся героев за их вмешательство, но война – всего лишь дело времени, и больше нет никаких причин уделять вам время».

Варсус хмыкнул и вышел из комнаты, рядом с вами вырос посланец-сфероид, его улыбка была даже более зловеща, чем у лидера бандитов.

«Я тоже должен поблагодарить вас», - сказал он. - «Хотя, как вы видите, я никогда и не подвергался настоящей опасности. Ваши смерти станут первыми после возобновления вашего Крестового похода, и надеюсь, что хоть на этот раз я больше *никогда* не увижу в живых подобных вам!»

Майор Таннербаум, гордо произнеся это, также покинул вас, оставив наедине со Звёздным Полковником Бисфамом. Однако, в отличие от своих союзников, он не улыбался и не ухмылялся. В пристальном взгляде этого воина вы почти явственно заметили уважение.

Если персонажи убедили Бисфаму стать их палачом, прочитайте следующее:

Спустя несколько мгновений вы услышали шум заводимых двигателей множества машин и звук открываемых дверей склада. Пока шум от грузовиков таял в ночи, Звёздный Полковник оставался в проёме дверей. Он вытащил свой лазерный пистолет, но пока ещё не направил его на вас, ожидая пока всё стихнет. Как только на складе вновь воцарилась тишина, он всё внимание перевёл на вас.

«Пора», - невыразительно сказал он. - «Поднимайтесь и медленно подходите к двери».

Отходя от дверного проёма, Бисфам пистолетом подгонял вас к выходу.

Если персонажи не убедили Бисфаму стать их палачом, прочитайте следующее:

Комнату покинул последний из заговорщиков, но до того, как вы смогли быть хоть дёрнуты, пытаясь сбежать, в офис с выхваченными пистолетами вошли трое человек в робах рабочих. Через дверь вы услышали шум заводимых двигателей грузовиков и джипов. Эти трое мужчин, поясняя своё пожелание пистолетами, приказали вам подняться. Вдали утих последний шум моторов.

«Ну, что ж, дерьмо баррока», - прорычал один из троих, - «двигайте копытами в том направлении, если, конечно, не желаете сдохнуть уже сейчас».

Другие бандиты цинично засмеялись, но оружие своё не опускали.

«А теперь – *пошли!*»

ЗА СЦЕНОЙ

До того, как их покинет последний из заговорщиков, персонажам предоставляется последний шанс обратить обстоятельства в свою пользу, предложив стать их палачом Бисфаму. Единственный из всех них, обладающей хоть каплей благородства, Бисфам может клонуть почти на все «приманки» персонажей, т.к. операция, в которой он участвует, уж очень тяжёлая ноша для его этики. Уверенный в том, что прямое участие в гибели персонажей более благородно, нежели поручать их судьбу бандитам или «головорезам»-сфероидам, он сделает всё возможное, чтобы его «друзья» оставили его одного при выполнении этого рискованного задания.

Если же Бисфаму убедить не удалось, для казни персонажей Варсус выделяет троих из своих людей. Им приказано выполнить задание, только если рядом никого не будет (дабы понизить риск того, что их кто-нибудь заметит и увяжет убийства с

ними). Таннербаум даже и не помышлял выделить на выполнение этого задания своих людей, т.к. считает, что сфероиды – конечно те, кто его поддерживает, - слишком уж хороши для участия в таком рискованном деле.

Кто бы ни остался с персонажами, чтобы привести казнь в исполнение, персонажи численно превосходят своих палачей – это особенно удачно, если их палачом будет Бисфам. В любом случае персонажей выводят из офиса и уводят к дальней, утопающей в тени стене главного этажа склада. Здесь и будут убиты персонажи, затем их тела поместят в контейнеры, чтобы увезти их отсюда позднее.

Вызов Бисфаму

Если их убийцей будет Бисфам, персонажи видят, как он испытывает отвращение к простому хладнокровному убийству. Перед их казнью он что-то мямлит, пытаясь ещё раз им объяснить, за то именно с ними «поступают именно так». Персонажи могут втянуть его в разговор, но спустя примерно 30 сек – или быстрее, если персонажи сделают что-нибудь опрометчивое, - Бисфам поочерёдно начинает расстреливать персонажей, начиная с персонажа из наиболее низкой касты.

Однако тайне Бисфам надеется доказать своё право так поступить, и надеется, что кто-нибудь вызовет его на дуэль, что победой в ней он смог оправдать свои действия. Если персонажи замечают это и бросают ему вызов, Бисфам принимает его. Он выбирает двух сильнейших и наименее раненых персонажей, которые будут служить защитниками персонажей в безоружном Испытании Владения, ставкой в которой будут жизни персонажей. После закрытия всех выходов со склада (для этого Бисфам посредством ключа-карты воспользовался панелью экстренного запираения дверей в офисе) командир Кешика Катюши объявляет, что Кругом Равных в этом Испытании будет служить всё здание. Затем Бисфам освобождает выбранных им защитников и дерётся с ними, пока они не победят его или наоборот.

Если побеждают Бисфаму, персонажам позволено беспрепятственно покинуть склад живыми, и Бисфам (считается, что он находится в сознании) предлагает им двигаться достаточно быстро и предотвратить нападение на хранилище, если они надеются очистить свои имена. Дальнейших попыток помочь с его стороны, кроме этой, нет, т.к. он ссылается на то, что сражение шло лишь за их право остаться в живых. В лучшем случае персонажи могут добиться от Бисфаму раскрытия деталей нападения, сделав успешную Проверку Атрибута против TN, равного совместному WIL и США спрашивающего персонажа. Добавьте Славу спрашивающего персонажа (см. *Разбор Затруднений*), включая добавления, полученные как результат победы над Бисфамом, которая считается серьёзной победой (см. с. 90). Если MoS этого броска больше, чем WIL Бисфаму, персонажи вынуждают его рассказать о том, как планировалось провести нападение, и узнают, что «сфероиды-террористы» будут действовать ранним утром, когда стражей и народу меньше всего. Ближайшие патрули Кешика не будут спешить со своим появлением, позволив налётчикам скрыться в посольстве.

Поражение же от Бисфама просто докажет, что Звёздный Полковник стоит выше персонажей. Вдобавок к подтверждению, что его действия по возобновлению конфликта между Кланами и Внутренней Сферой оправданы, персонажи подписывают себе смертный приговор. Командир Кешика Катюши вынужден казнить всех оставшихся игровых персонажей, как только разберётся с их защитниками.

Дуэль с Бисфамом на Мехах (необязательное)

Это приключение не предъявляет никаких требований к составу или навыкам компании играющих, поэтому следующая опция для Испытания с Бисфамом предлагается тем игрокам и гейм-мастерам, которые желают провести в этом приключении бой на машинах.

Бисфам – искушённый МехВоин и известен своими редкими «увеселительными прогулками» по улицам Катюша на ОмниМехе *Cauldron-Born C*, предпринимаемых лишь с целью напомнить себе «чувство БэтлМеха». Сегодняшняя ночь – одна из таких ночей, хотя на этот раз «увеселительная прогулка» Бисфама – лишь прикрытие для встречи со своими союзниками.

Персонажи, достаточно уверенные в своих навыках, могут попытаться предложить вместо безоружного боя внутри склада дуэль на Мехах за пределами городской черты. Бисфам несколько неуверен, стоит ли принимать такой вызов, но успешная Проверка противоположных Протоколов/Клан или Проверка Атрибута против TN, равного совместному SOC и WIL персонажа, которому бросили вызов (как TN используется SOC и WIL Бисфама), означает, что Звёздный Полковник соглашается на это.

Затем Бисфам использует своё влияние, чтобы ближайший пост Кешика на посадочной площадке в квартале рабочих не вмешивался, и выводит транспорт или Мех, затем даёт своим людям наставления (не вмешиваться в «полномасштабное учение» между ним и МехВоином). Это позволит Бисфаму провести персонажа, бросившего вызов, на открытые равнины в 2 км от границы города Катюша, где и происходит Испытание.

Для этого Испытания гейм-мастер должен выбрать не более 2-х мапшитов (место встречи выбирал Бисфам, а персонажи выбирали средства, с помощью которых и будет происходить сражение) и начинает бой, при этом воины располагаются на противоположных краях карты. Персонаж ограничен в выборе Меха, т.к. на посадочной площадке в квартале рабочих под рукой имеется лишь одна Звезда Мехов и транспортов. Третья Звезда в данное время ночи находится на патрулировании и поэтому не сможет принять «участие» в этом «купражнении».

Выбор Меха или транспорта (если персонаж имеет транспортные навыки) приводится в таблице «Доступные Персонажу Средства» ниже. Учтите, что доступная Звезда транспортов включает по 2 из приведённых машин, но персонажи могут выбрать лишь один транспорт. Игровые персонажи, обученные обращению с транспортом, в бою должны использовать своих товарищей как членов экипажа своего танка. Транспорт требует одного члена экипажа на каждые 15 т общего веса.

Относительно статистики выбранного транспорта проконсультируйтесь с соответствующей книгой – *Техническим Описанием*

или *Рекордшитами*. Испытание продолжается до тех пор, пока один из бойцов не будет убит или вынужденно не отступит с карты.

ДОСТУПНЫЕ ПЕРСОНАЖУ СРЕДСТВА

БэтлМехи	Транспорты
Tresher	Пехотный транспорт «Индра»
Guillotine IIC	Танк огневой поддержки «Хачиман»
Timber Wolf Prime (Mad Dog)	Средний танк «Арес»
Mad Dog A (Vulture)	Колёсное штурмовое орудие «Хетцер»
Crossbow Prime	Колёсный штурмовой танк «Ку»

Победа над головорезами

Если же Бисфам не захочет лично участвовать в убийстве персонажей, это задание будут выполнять трое наиболее безжалостных головорезов Варсуса. Не озабоченные честью по понятиям Кланов и не заинтересованные в поисках ответа на вопрос – почему должны умереть персонажи, – эти люди просто молчаливо отведут персонажей в тёмный угол склада и всё. Т.к. они используют баллистическое оружие (а не лазерное, предпочитаемое Бисфамом), им нужно прикрепить глушители, чтобы справиться со своим заданием (нужно уменьшить вероятность того, что кто-нибудь посторонний услышит в ночной тиши звуки стрельбы). Это и даёт персонажам единственный шанс справиться со своими палачами. Для этой тройцы воспользуйтесь статистикой Стражей Посольства (см. с.118).

Если в этот момент персонажи решат погеройствовать, они столкнутся с серьёзными трудностями, т.к. они в наручниках. К TN любых атак безоружного боя примените модификатор +3. Персонажи должны обезоружить своих палачей достаточно быстро, если дожидаются того, пока бандиты не начнут надевать глушители; в этот момент нападения на головорезов имеют базовое TN неожиданной атаки (наименьший INT или RFL цели). Если атаковать в этот момент, обрушившиеся на головорезов удары вынудят их бросить своё оружие при MoS больше, чем 3.

Персонажи могут попытаться в любой момент освободиться от наручников, если сделают успешную Проверку Мастера Побега против TN 15, но до момента освобождения от наручников все Проверки Навыка, касающиеся STR, DEX или RFL, получают модификатор к TN +3.

Один из бандитов имеет ключ от наручников персонажей. Этот головорез определяется гейм-мастером случайно ещё до начала боя. Персонаж, пытающийся обыскать поверженного бандита на предмет наличия у него ключа, должен сделать успешную Проверку Восприятия против TN 15, и тратит целый раунд на обыскивание головореза, чтобы узнать – у кого же из них ключ? Если драка происходит не далее 5 м от обыскивающего персонажа, применяется штрафной модификатор +2.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Очевидно, что будет в интересах персонажей, если они уговорят Бисфама стать их палачом, чтобы затем бросить ему вызов на Испытание. Любое другое развитие событий приведёт к серьёзному ранению персонажей или даже их смерти.

В этом действии приключения ставки слишком высоки и у персонажей мало возможностей, но жалостливый гейм-мастер может подкинуть персонажам некоторые подсказки. Однако нужно избежать того, чтобы решение было подано на блюде: прежде всего, вознаграждение глупых вряд ли пойдёт им на пользу.

Если персонажи достаточно недогадливы (или же просто невезучи), их палачами будут головорезы, и гейм-мастер может слегка изменить обстоятельства в пользу персонажей, выведя на сцену блуждающего рабочего после какой-то поздней работы. Войдя на склад после недавнего отъезда машин заговорщиков, этот рабочий (воспользуйтесь Свидетелем Из Гражданской Касты, с.109) своим появлением и поведением привлекает к себе внимание. Хотя это даёт персонажам возможность лишь на несколько мгновений отвлечь внимание бандитов, для них будет достаточно и этого, чтобы осуществить попытку побега.

Персонажи должны пережить эту неожиданную стычку достаточно удачно, чтобы попытаться остановить нападение на Главное Хранилище, но некоторые всё же могут оказаться и ранеными. В контейнерах склада можно обнаружить некоторое количество медицинских инструментов, включая и 2D10 стимуляторы и 1D6 клановских наборов LSSU. Они помогут персонажам, потерявшим сознание, вновь на некоторое время прийти в себя.

Персонажи должны узнать достаточно, чтобы предотвратить готовящееся нападение на хранилище. Это означает и допрос побеждённого противника, если кто-либо из бандитов выживает и если персонажи пока ещё не всё знают. Однако, если персонажи слишком прямолинейны в сражении с головорезами или с Бисфамом, они могут получить эту информацию и другими путями. Как они сделают это, остаётся на усмотрение гейм-мастера, но персонажи могут обнаружить коммуникатор на теле одного из побеждённых противников, на этом открытом канале Варсус может давать последние инструкции своим «террористам-сфероидам».

ЖЕСТ ОТЧАЯНИЯ

СИТУАЦИЯ

Вновь оказавшись на свободе, персонажи должны предотвратить второе нападение, которое однозначно приведёт к призыву к оружию: нападение террористов на Главное Хранилище в центральной Катюши. Хотя это нападение и не сможет повредить генетический материал, слишком драгоценный для всех Кланов, оно в конечном счёте приведёт к призыву Кланов отомстить за это. Под конец, персонажи могут очистить свои имена, представив доказательство существования заговора, и сорвать второе нападение. Однако эта победа омрачается тем, что двое заговорщиков всё-таки скрываются.

ИСТОРИЯ

На некоторое время вы выиграли себе свободу, но, как только вас стала охватывать усталость после сражения, осознание вашего положения быстро привело вас в чувство. Звёздный Полковник Бисфам и его малоприятные союзники приступили к осуществлению плана, который, наконец, приведёт к возникновению конфликта. Хотя большинство кланеров знает, что гифтэйки, хранящиеся в Главном Хранилище

Катюши, обезопасены от таких нападений, одна лишь мысль, что сфероиды пошли на это, наведёт Ханов практически всех Кланов осуществить скорое и жестокое возмездие. Что усугубляло дело – вы все по-прежнему обвинялись в преступлении, и оно не могло быть смыто вашей маленькой победой на складе.

Очевидно, никто из Кешика Катюши вам бы не помог (вам не на кого было там положиться), и никто не поверил бы в услышанное вами. Для пользы всех Кланов – и вам в том числе – вам остаётся сделать лишь одно. Если Кешику нельзя доверить пресечение этого преступления, этим займётесь вы.

ЗА СЦЕНОЙ

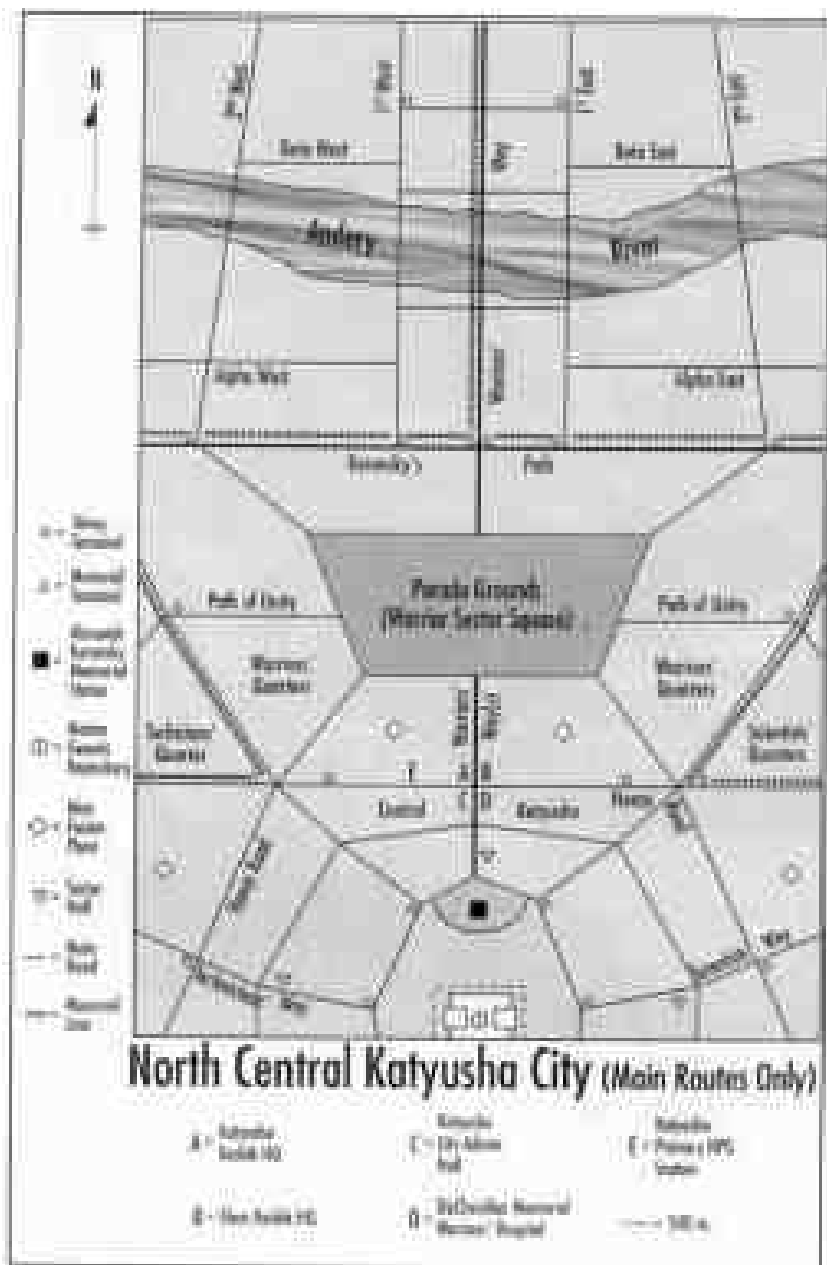
В этом заключительном действии персонажи получают возможность очистить свои имена, предотвратив нападение и выведя на свет заговорщиков. Хотя у них имеется множество возможностей сделать это, самый правильный выбор, как всегда, один – остановить нападение до того, как оно случится. Чтобы достичь этого, персонажи должны пробраться в Центральную Катюшу, уклоняясь от всех патрулей Кешика Катюши. Т.к. они были отвезены в дальний конец квартала рабочих, им придётся преодолеть огромное расстояние и отыскать где-нибудь возможность воспользоваться чьим-либо личным транспортом. Информация о преступлении, которой они уже обладают, раскрыла им лишь место и время, где они смогут обнаружить грузовик со взрывчаткой, поэтому персонажи должны иметь время, чтобы прибыть в Центральную Катюшу до нападения – в ранние утренние часы. При необходимости (относительно деталей плана заговорщиков) проконсультируйтесь с *Раскрытием Заговора* (с.119).

На подходе

По совпадению, освобождение персонажей произошло за час до рассвета – и за два часа до судьбоносного нападения. Водитель (из бандитов Варсуса) и грузовик со взрывчаткой уже приближались к нужной точке у хранилища и ожидали приказа двинуться дальше. Если персонажи заполучили коммуникатор, настроенный на частоту Варсуса (это возможно, если они победили бандитов в предыдущем сценарии или отобрали его у Бисфамы), они узнают, что «нужная точка» – это два здания в квартале воинов, надо пересечь реку Андери и пройти до конца улицы Путь Воина. Чтобы попасть туда, персонажи должны пройти через центральный сектор и главные площади как минимум трёх различных кварталов. С другой стороны, они могут проехать по более беспорядочным дорогам Старой Катюши, где патрули мельче, но этот маршрут займёт много времени, особенно если они пойдут пешком.

На пути к месту встречи бандитов или на северной стороне хранилища (где и должно произойти нападение) персонажам могут помешать или вынудить их укрыться множество патрулей. Гейм-мастер может пожелать развернуть патрули по образцу, приведённому в *Париях*. Однако, если персонажи в предыдущей главе победили Бисфаму, уменьшите частоту попадания на такие патрули; лишь бандиты Варсуса (или их нехватка) заставляют патрули быть в полном составе.

Т.к. они сопровождают грузовик, чтобы захватить его, персонажи должны быть способны опознать транспорт на расстоянии, когда вновь увидят его.



(Alpha/Beta West/East – Альфа/Бета Запад/Восток; Andery River – р. Андери; Warriors' Way – ул. Путь Воинов; Kerensky's Path – пр-м Путь Керенского; Parade Grounds (Warrior Sector Square) – Парадная площадь (площадь сектора воинов); Path of Unity – пр-м Путь Единства; Warriors' Quarters – Кварталы воинов; Central Katyusha – Центральная Катюша; Honor Road – пр-м Дорога Чести; Technicians' Way – ул. Путь Техников; Scientists' Way – ул. Путь Учёных; North Central Katyusha City (Main Routes only) – Север Центральной Катюши (только основные дороги); Jitney Terminal – Дорожный терминал; Monorail Terminal – Терминал монорельсового поезда; Alexander Kerensky Memorial Statue – Мемориальная статуя Александра Керенского; Master Genetic Repository – Главное Генетическое Хранилище; Mini-Fusion Plant – Мини-сплавзавод; Sector Hall – Здание администрации сектора; Main Road – Главная дорога; Monorail Line – Пути монорельсовых поездов; Katyusha Keshik HQ – Штаб Кешика Катюши; Ebon Keshik HQ – Штаб Эбонитового Кешика; Katyusha City Admin Hall – Здание администрации города; DeChevalier Memorial Warriors' Hospital – Военный госпиталь им. ДеШевалье; Katyusha Primary HPG Station – Основная ГИГ-станция Катюши)

Чтобы сделать это, персонажам нужно две успешные Проверки: для Восприятия (против TN 16) и для Атрибута (против TN, равного совместному INT и WIL); только в случае обоих успешных Проверок они замечают и узнают транспорт. Успех *обоих* бросков с MoS 4 или выше означает также и то, что они замечают бандитов в грузовике и их сферические униформы. Если персонажи находят транспорт после восхода солнца, примените модификатор TN –2.

Перехват

У персонажей имеется лишь две реальных возможности перехватить грузовик со взрывчаткой: до того, как он покинет склад, и когда будет осуществляться нападение. Попытка перехватить грузовик во время его передвижения по улицам Центральной Катюши приведёт к тому, что Варсус, как только ему доложат об этом его подручные, может приказать взорвать грузовик раньше (в конце концов, Варсус не собирается рисковать быть выданным своими же поделниками, на которых нажмут наши будущие герои).

Если персонажи обнаружат и перехватят грузовик до того, как должно произойти нападение бандитов, водители-бандиты из грузовика и машины для последующего побега с места преступления будут сражаться с ними. Эти бандиты имеют такую же статистику, что и головорезы в предыдущей главе, и будут сражаться до тех пор, пока один из них не упадёт. Если бандиты продержатся более 3-х ходов боя, они могут попытаться связаться с Варсусом и доложить ему о неожиданном перехвате. Если это произойдёт, Варсус даёт своим людям 1 минуту на то, чтобы они расправились, наконец, с персонажами, а по истечении минуты, если они не справились с этим, принимает решение взорвать грузовик, чтобы замести

свои следы. Если же до этого момента он ничего не услышит от своих людей – возможно, они уже убиты, – Варсус дистанционным подрывателем взрывает грузовик.

Перехват во время нападения более драматичен и требователен ко времени. Персонажи с того момента, как грузовик подъедет к воротам, имеют лишь 2 минуты, чтобы обезвредить его – это время требуется подручным Варсуса, чтобы скрыться до взрыва. Если персонажи вступают в схватку с людьми Варсуса, они невольно могут сократить это время, но только если бандиты смогут отправить соответствующее сообщение. Далее, сражение перед воротами хранилища привлечёт внимание солдат Кешика, находящихся на страже, они появляются на сцене уже спустя 30 сек после начала боя, расправляясь с любым, кто имеет оружие.

Бомба

Взрывчатые вещества в грузовике свалены в беспорядке: заговорщики, когда готовили заряды, отдавали предпочтение грубой силе, а не точности исполнения. Взрывчатка настроена на простой приёмник, который подключён к общегородской частоте, используемой, в основном, тактическими подразделениями Кешика. Эта редко используемая частота – одна из тех, которую использовал Варсус для подключения к ней своего детонатора, это позволит ему подорвать бомбы, находясь в безопасности в своём DropShip'e на посадочной площадке в квартале торговцев.

Персонажи имеют очень мало времени, чтобы изучить устройство и решить, как его обезвредить. Обезвреживание взрывчатки требует успешной Проверки Навыка Разрушительность против TN 16.



Провал этого броска означает взрыв бомб, суммарная мощь взрыва которых равна 10 ранцевым зарядам, но с обычным радиусом поражения [8*120D6; радиус с полным поражением]. Разумеется, сгорает грузовик и все внутри него, а также близстоящие люди.

Вместо обезвреживания устройства персонажи могут попытаться найти способ отсечь сигнал к взрывчатке. Эта бомба – не простая ловушка, и если отсечь сигнал, то она не сработает – это может сделать, например, персонаж (но только один); нужно сделать успешную Проверку Навыка Разрушительность, Техника/Электроника или Средства Связи/Conv. против TN 14 (в этом случае за каждый из указанных Навыков, если им владеет персонаж - кроме того, для которого делается бросок, - к TN применяется дополнительный модификатор -1).

Наиболее героическая вещь, на которую могут отважиться персонажи (вместо обезвреживания устройства), - это отогнать грузовик и направить его подальше от хранилища. Такое действие будет чистым самоубийством, но гарантированно очистит имена персонажей (хотя и посмертно).

Отсроченный вызов

Персонажей поджидает последняя трудность, если в последней главе (*Дуэль Чести*) они не смогут уговорить Звёздного Полковника Бисфам сразиться с ними. Звёздный

Полковник Бисфам – то ли догадавшись, то ли его на эту мысль навела проверка головорезов Варсуса – узнал о побеге персонажей и быстро понял их намерения. Стремясь как можно скорее перехватить персонажей, Бисфам появился в тот момент, когда они двинулись к грузовику со взрывчаткой.

В этом случае частота для подрыва бомбы перекрывается Бисфамом, не позволяя Варсусу собственноручно осуществить взрыв, пока персонажи не справятся с Бисфамом, кланером до конца, независимо от его настроений. В этот момент он больше не мыслит рационально. Как и в предыдущей главе, Бисфам сталкивается с персонажами в Испытании – поклявшись позволить им предотвратить катастрофу, если они смогут победить его в безоружной схватке.

Хотя было бы разумно положить конец вмешательству Бисфам, сразившись с ним в смертельном поединке, гейм-мастер должен быть готовым напомнить персонажам, что ставкой в Испытании будут и их честь, и их жизни, а Бисфам прошёл жизненный путь длиннее, чем персонажи. Смотрите Причуды/Честь Клана (с.89); чтобы воспротивиться последствиям этой причуды, примените к TN модификатор +6.

Если его вызов принят, Бисфам приказывает всем своим ближайшим солдатам расчистить место для боя. Он даёт персонажам шанс выбрать своего защитника. С Бисфамом допускается сразиться не более чем 2-м воинам или 4-м гражданским, преупреждая их о том, что в случае проявления ими трусости или попыток обмануть его он сам взорвёт бомбу. Затем в рукопашном бое Бисфам попытается победить их.

Поражение от командира Кешика Катюши: он мрачно кивает, салютует им. Он произносит последнее, зловещее замечание: «Так будет с каждым, пока мы все не падём». Затем Бисфам достаёт коммуникатор и сам посылает сигнал на подрыв.

Победа над Бисфамом позволяет персонажам завершить все дела со Звёздным Полковником и обезвредить устройство – процесс облегчается тем, что Бисфам настроил детонатор на нужную частоту.

Затем персонажи слышат выстрел из лазерного оружия и находят Бисфаму мёртвым — он покончил жизнь самоубийством посредством ритуала бондсреф.

РАЗБОР ЗАТРУДНЕНИЙ

Эта глава или смыывает пятно с имён и чести персонажей, или же они погибают во время взрыва, слух о котором разносится по всей Галактике. Природа этой главы такова, что здесь не делается никаких предположений относительно того, как персонажи решат эту дилемму, оставляя детали этих событий на усмотрение гейм-мастера и игроков.

Как и раньше, отыгрывание не по-клановски радикально изменяет ситуацию и на последних минутах приключения приводит к радикальной смене течения событий. Однако гейм-мастер не должен делать специальных попыток сохранить персонажам жизнь, а должен произвести на них впечатление интенсивностью происходящего и исходить из того, что раз они кланеры, то и действовать должны соответственно. Например, попытка бежать из Катюши, чтобы спасти свою жизнь, навсегда заклеит персонажей как бандитов в глазах их сотоварищей-кланеров. Нападение на хранилище пройдёт удачно, вновь разжигая вражду между Кланами и Внутренней Сферой — во всяком случае, в домашних мирах, — и вновь реками прольётся кровь, именно в этом будут виноваты наши персонажи. Также побег персонажей даст богатую пищу тем, кто любит обсасывать это. Если же гейм-мастер считает необходимым подтолкнуть персонажей, заставить их действовать «как надо», нужно воспользоваться правилами для Славы или Причуды/Чести Клана.

Персонажи в этом действии множество раз могут поступить необычно. Например, они могут попытаться найти DropShip, на котором собираются ударить Варсус и Таннербаум, надеясь захватить бесчестных заговорщиков и отдать их в руки правосудия. Это будет и опасно, и отважно, как и в случае с патрулями Кешика и перехватом грузовика со взрывчаткой; и патрули Кешика, и солдаты-бандиты/сфероиды преданы Варсусу и Таннербауму, и поэтому будут чинить всяческие препятствия посторонним. Этот путь также предотвратит нападение на хранилище, и приведёт к тем же результатам, как если бы персонажи убежали из города или потерпели бы крах при попытке остановить нападение.

ИТОГИ

Успешное прохождение *Вендетты* не обязательно принесёт персонажам масштабную победу. Независимо от действий персонажей, их противники — Варсус и Таннербаум — скрываются. Как архитекторы событий, запятнавших честь персонажей, они и агент, выполнивший первое нападение (который может быть ещё на свободе, если персонажи не смогли захватить его ранее), должны быть выслежены. Это предоставляет гейм-мастеру шанс гладко перейти к самостоятельно разработанному им приключению. Ниже гейм-мастеру даётся несколько зацепок, позволяющих ему легко начать разворачивающееся новое приключение.

После предотвращения последнего нападения персонажи были взяты под стражу Кешиком Катюши и препровождены на допрос. Со смертью Бисфамы для расследования дела был выделен офицер из незамешанного в деле Эбонитового Кешика; этот офицер должен был расспросить

персонажей о подробностях этих событий и, в конечном счёте, очистить их имена. В ходе допроса персонажи могут узнать некоторые последние новости, что даёт гейм-мастеру возможность создать своё собственное новое приключение (см. *Дополнительные Зацепки*, с.128).

Если же вы хотите завершить на этом своё приключение, всё «свободные концы» можно обрубить легко и просто. Один из способов — с гибелью Бисфамы вина с него снята, но в его офисе был обнаружен голодиск с его последними словами, в котором он называет двух других заговорщиков. По всему пространству Кланов был объявлен розыск этих двоих беглецов, в конце концов Клану поймали их и казнили. Спустя год, после политических перепалок, всё было улажено, и жизнь в домашних мирах вернулась в обычное русло.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Большая часть информации, необходимая гейм-мастеру для успешного прохождения приключения, включена в текст соответствующего эпизода и события. Разумеется, по закону Мерфи всегда случается что-нибудь непредвиденное. Нижеизложенные предложения помогут гейм-мастеру быстро преодолеть некоторые затруднения.

Кампания невелика

Если ваша кампания насчитывает менее 6-и персонажей, приключение необходимо скорректировать. Каждое событие по умолчанию разработано для 6-и здоровых участников. Если же в игре участвует менее 6-и персонажей, просто сократите число атакующих войск или уменьшите частоту случайных неожиданных встреч.

Серьёзное ранение или смерть

У персонажей вполне достаточно возможностей оказаться ранеными или убитыми. Пространство Кланов жестоко, и лишь очень немногие кланеры, носящие оружие, будут делать предупреждающие выстрелы — особенно при столкновении с бандитами. Это приключение разработано для введения персонажей во Вселенную *BattleTech*, в особенности в мир Кланов. Хотя никакое из событий не было разработано с целью убить персонажей, волей кубиков может произойти серьёзное ранение героев или даже их смерть. Это — часть любой ролевой игры; приключение без риска подобного рода едва ли можно считать приключением.

Гейм-мастера имеют две возможности для выбора, если персонажи получают ранение, требующее длительного пребывания в больнице, или погибают. Это событие можно проигнорировать или же принять как есть — ведь это жизнь; если гейм-мастер решит проигнорировать «смертельный удар», этот удар или оружейная атака по-прежнему наносят повреждение. В этом случае персонаж, который переживёт этот смертельный опыт, должен потратить все оставшиеся пункты своего EDG (получение их обратно остаётся на усмотрение гейм-мастера).

С другой стороны, гейм-мастер может решить двигаться дальше. Игрок может просто разработать нового персонажа, он восполнит потерю и станет в игре «новоприбывшим». В этом случае наиболее вероятным объяснением этого будет то, что новоприбывший — это житель Катюши, чувствующий, что персонажи невиновны в объявленных преступлениях, и желающий помочь им очистить их имена, встав на их сторону.

Этот самаритянин может войти в игру также и как часть жизненно важной для персонажей информации, что восстановит игровое равновесие.

Замена оборудования

Персонажи могут легко потерять или пропустить запчасти и оборудование, пока бегут по улицам Катюши. Эта возможность очень неприятна, особенно если дело касается жизни и смерти персонажа. Катюша находится в лапах чёрного рынка, и «пронырливые» персонажи могут найти нужных людей и получить новое оборудование. Однако, чтобы сделать так, требуется Проверка Навыка Мудрость Улиц против TN 16, каждый неудачный бросок приводит к тому, что несколько часов («несколько» – это MoF) потрачены впустую. Успех означает, что персонажи установили нужный контакт на чёрном рынке – это приводит их к посреднику, торгующему оружием – за деньги, естественно. Это также может послужить гейм-мастерам интересным сюжетом для небольшого закручивания приключения – торгаши с чёрного рынка могут приобретать всё большее значение с каждым обращением к ним.

С другой стороны, персонажи с плохим Навыком Мудрость Улиц или не желающие рисковать собой в розысках подобного рода могут периодически делать Проверки Атрибута против суммы своих текущих EDG и WIL. MoS выше, чем 5, означает, что они буквально наткнулись на некоторые вещи, брошенные беззаботным владельцем. Однако степень близости к тому, что нужно персонажам, должно основываться на том, насколько был успешным бросок. Например, MoS = 6 принёс бы персонажам пистолет без магазина к нему, брошенный на аллее. С другой стороны, MoS = 10 дал бы персонажам весьма редкий клановский лазерный пистолет увеличенной дальности стрельбы и клановский энергоэлемент, забытые солдатом Кешика, чистившим своё оружие, но отвлечённого шумом на достаточное время, чтобы персонажи могли стащить эти вещи.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Конечно же, не все «свободные концы» приключения обрубаются в конце *Вендетты*. Это даёт гейм-мастеру превосходную возможность придумать приключение на основе уже известного плана. Ниже приведены наиболее очевидные планы, приводятся предложения относительно их сопряжения с приключением.

Побег

Варсус и Таннербаум в момент завершающего нападения на хранилище пытаются «сделать ноги». Предвосхищая жёсткую ответную реакцию, они сговорились бежать со Страны Мечты, воспользовавшись суматохой после нападения и его последствий. Для этого случая Варсус подготовил для них двоих шаттл дальнего следования, который незаметно покинет Катюшу после этой атаки. Соглашение, заключённое с Бисфамом, гарантировало им осуществить побег со Страны Мечты с минимальным сопротивлением и стыкнуться с бандитским JumpShip'ом, находящимся около ближайшей пиратской точки.

В зависимости от исхода нападения заговорщики или проследуют к Охотнице (и Таннербаум доложит о ситуации Полу Мастерсу,

подхлестнув некоторую антиклановскую паранойю), или они появятся в одном из бандитских анклавов в пространстве Кланов. Если нападение не удастся, Варсус и Таннербаум поймут, что их будут разыскивать как виновников, и попытаются скрыться на периферии пространства Кланов. В конечном счёте, стремясь сохранить себе жизнь в окружении озлобленных кланеров, Таннербаум Варсусу сделку – путями контрабандистов вернуться во Внутреннюю Сферу, где, как он надеется, они растворятся среди населения мирового дома. Варсус, почувствовав в этом новые возможности для увеличения богатства и власти, согласится с этим планом, и они вместе, прихватив несколько бандитских судов, уходят во Внутреннюю Сферу.

Шестимесячное путешествие предоставляет им множество возможностей столкнуться с преследующими их персонажами, если те смогут убедить людей из высших эшелонов власти, что им нужно смыть пятно позора с их имён и отдать трусливых суратов в руки правосудия.

Охота за бандитами по городу

Варсус и Таннербаум – не единственные заговорщики, стремящиеся укрыться от гнева Кешика Катюши после неудачного нападения на хранилище. Один из нападавших на рыночной площади (Павел или Эмилио) может по-прежнему находиться на свободе, у него по-прежнему остались кое-какие связи в Кешике Катюши. Однако после неудачного нападения фортуна изменила ему. Это приведёт к тому, что он будет скрываться в улочках Катюши так же, как и персонажи, а персонажи могут начать его преследование, чтобы захватить его. Сделав это, персонажи могут узнать о планах Варсуса и Таннербаума или о ещё большей коррупции в Кешике Катюши, благодаря чему онии и дальше увязнут в грязных делах внутри города.

Посланцы доброй воли

Действия персонажей быстро привлекают к ним внимание как к героям нового взаимопонимания между Кланами и Внутренней Сферой. Хотя и подталкиваемые из соображений личной чести, они предотвратили новый конфликт, переросший бы в новую войну между Кланами и Внутренней Сферой. Этот акт побудит многих в Великом Совете предоставить персонажам пост посланцев Кланов – великая почесть, давая всем персонажам.

Если персонажи согласны принять эту честь, они обнаружат, что недавние действия на самом деле привели к открытию посольства Кланов в Лутере как ответ на открытие посольства Внутренней Сферы в Катюше. Персонажи назначаются туда, получив титул ильЧи – это наименование никогда до этого не использовалось вне Клана Духа Крови. Хотя и сами Духи Крови были ошеломлены несанкционированным использованием этого титула, они ничего не предприняли. Однако для персонажей, носящих этот «свой» титул, открывается интересная возможность увидеть реакцию Духов, адресованную лишь им.

Новые ильЧи получили непростую задачу быть посланцами в анклав сфероидов – многие из которых по-прежнему испытывают по отношению к кланерам негодование и недоверие.

Такое их настроение может привести ко множеству интриг – таким образом персонажи могут окунуться в политические дела сфероидов, став целью для шпионов или даже воинов, желающих набрать личные очки из войн с Кланами.

НАГРАДЫ

Персонажи должны награждаться (по усмотрению гейм-мастера) очками опыта за специфические действия, предпринятые в ходе приключения, и достижение различных целей. Руководством при этом служат правила *Наград* (с.208, *МВЗ*).

Вдобавок каждый из персонажей получает Черту Хорошая Репутация (2): Страна Мечты и по +2 пункта к Славе, если предотвращают нападение на хранилище. Однако побег Варсуса и Таннербаума приносит каждому из персонажей Черту Враг уровня 1. Если же персонажи решают преследовать убегающих заговорщиков, они получают также и Причуды (2): Обет Отомстить, которую нельзя убирать до тех пор, пока они не предоставят Варсуса и Таннербаума правосудию Кланов.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Эта секция предоставляет всю фоновую информацию о том, что окружало персонажей в недавних событиях, которую нужно знать, чтобы успешно пройти это приключение. Т.к. Страна Мечты – средоточие разнообразия жизни домашних миров Кланов, персонажам неплохо бы знать эти сведения (вроде расположения города Катюша, его центральных областей и кварталов, соответствующих кастам общества Кланов). Если персонажам потребуется другая информация, они могут ознакомиться с ней сами.

ГОРОД КАТЮША

Катюша – драгоценный камень пространства Кланов, «распланированный город», который поспорит с любым столичным городом Внутренней Сферы, параллельно демонстрируя упорядоченность общества Кланов в целом. Выстроенный как воплощение принципов, данных Николасом Керенским, этот город выполнен в виде пятиконечной звезды, каждый луч которой в длину составляет более 30 км, каждый луч при этом посвящён отдельной касте общества Кланов, с соответствующими резиденциями и функциями. Называемые по этой причине кварталами, эти гигантские округа сходятся у пятигранной центральной области, которая формирует «Центральную Катюшу», в самом центре которой находится Главное Генетическое Хранилище Кланов, где хранятся образцы всех Родовых Прав всех Кланов.

Стороны этой центральной области в длину по 10 км и характеризуется пятью колоссальными площадями, где могут собраться все кланеры не зависимо от их касты или Клана. Каждая площадь наводнена в основном теми, в квартале чьей касты она находится, и чаще всего ассоциируется именно с ближайшим кварталом. Каждый квартал заканчивается огромным круглым полем, которое служит как посадочная площадка (DropPort) и командный пост внешней защиты. Исключение составляет лишь квартал воинов, достигающий края парка «Земля Свободы», в сердце которой находится Зал Ханов.

Сегодняшняя Катюша располагается на месте первоначального поселения, названного Катюша, основанного во время первой волны колонизации первыми исследователями Страны Мечты. За границами строго очерченного нового города до сих пор можно найти остатки этого первого поселения,

но контраст между этими предместьями «Старой Катюшей» и городом Катюша ошеломляет. С высоты орбиты легко заметить эту пятиконечную звезду с «нимбом» - Землёй Свободы – и Залом Ханов на севере, которая представляет собой и крупнейший в пространстве Кланов город, и завещанные идеи, связующие все Кланов.

Центральный сектор

В самом центре города Катюша располагается Главное Генетическое Хранилище, где размещаются все Родовые Права всех когда-либо живших воинов Кланов (за исключением тех, кого вычеркнули после Испытания Уничтожения). Хранилище – это массивное сооружение в готическом стиле, с двумя выделяющимися башнями высотой 200 м. Эти башни содержат администрацию и множество лабораторий; генетические образцы хранятся в холодильной камере, расположенной в убежищах, находящихся настолько глубоко, что, как поговаривают, они могут выдержать прямой ядерный удар. Хотя копии ДНК хранятся и в часовнях Кланов на Земле Свободы, и в различных анклавах Кланов, разбросанных по всем домашним мирам, образцы, хранящиеся в Катюше, считаются Кланами самыми сокровенными и надёжно охраняются Кешиком Катюши, военизированной межклановской полицией города.

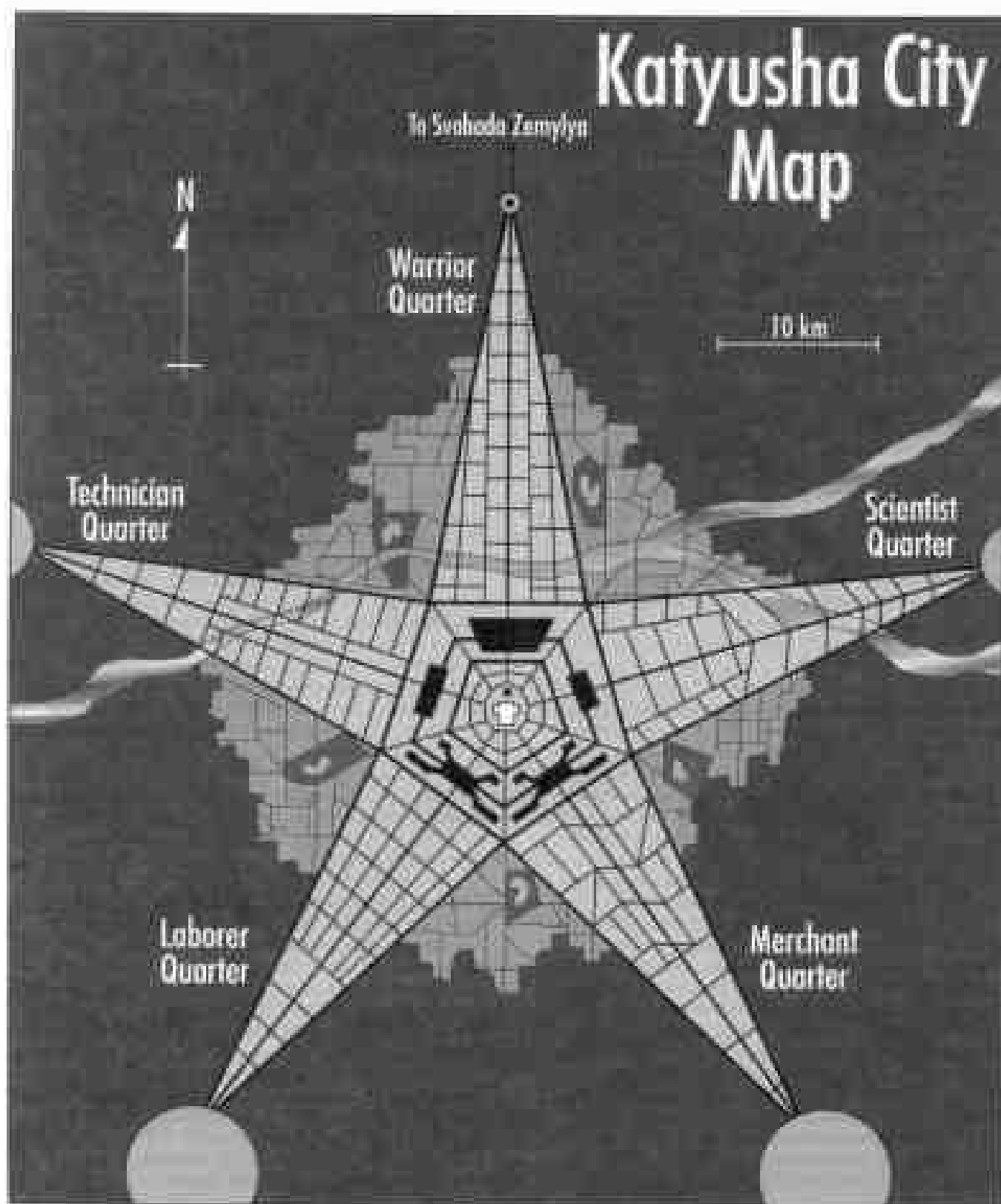
Все комплекса хранилища располагается множество городских административных зданий, включая и Здания городской администрации для каждого из кварталов. Здесь разбираются нужды отдельных каст, администрация служит как посредник в спорах, а также здесь имеется место под штаб Кешика Катюши и комплекс основного гиперимпульсного генератора (ГИГ) города. Терминалы массовых перевозок (обычных дорожных и монорельсовых поездов) формируют внешний пятиугольник Внутреннего Города, охватывающего центральную область и площади каждого из кварталов. Миниатюрные сплав-заводы, по 2 в каждом секторе, вырабатывают энергию для города, подстраховывая друг друга, обеспечивая бесперебойную её подачу даже в случае катастрофы.

У парадного входа Главного Хранилища, лицом к Залу Ханов, стоит мраморная размером с Мех статуя Великого Отца, Александра Керенского. Статуя изображает генерала в гордой и задумчивой позе, он смотрит в сторону Зала Ханов, расположенного за кварталом воинов.

Квартал рабочих

Являясь, возможно, наиболее плотнозаселённой частью города Катюша, квартал рабочих является также и местом, более всего напоминающим большинство основных городов Внутренней Сферы. В этом квартале доминируют жилые комплексы, упорядоченно выстроенными и выходящими на Площадь Рабочих. В самом дальнем конце располагаются склады и магазины тяжёлого оборудования, приводящие, в конечном счёте, к массивным складам и грузовым площадкам, облепляющим посадочную площадку квартала рабочих.

Посадочная площадка в этом квартале, как и во всех других, служит как пересадочная площадка систем массовых перевозок города, но содержит также и оборудование для работы с тяжёлыми грузовыми тягачами, включая флот наземных и воздушных шаттлов. Во многих случаях к этой области относятся как к «старой линии водораздела» (хотя никаких крупных водоёмов здесь не существует) и сюда частенько заглядывают солдаты из Кешика Катюши, выявляя места активности чёрного рынка, который, как мы уже сказали, имеет место быть здесь.



(Katyusha City Map – Карта города Катюша; To Svoboda Zemylya – К Земле Свободы; Warrior Quarter – Квартал воинов; Scientist Quarter – Квартал учёных; Technician Quarter – Квартал техников; Merchant Quarter – Квартал торговцев; Laborer Quarter – Квартал рабочих)

Площадь квартала рабочих (внешний сектор Центральной Катюши, где встречаются этот квартал и центральный город) разработан с учётом потребностей касты рабочих. Доминируют беговые корты и атлетические площадки, остальную часть этой области наполняют крытые гимназии и медицинские учреждения. Центральное место этой и других площадей занимает головид-проектор обращений к народу, позволяя во время массовых сборов и празднований оглашать объявления и обращения. В местах, удобных для посещающих квартал из других анклавов, также располагаются и терминалы-указатели (этот принцип относится тоже ко всем площадям). Эти терминалы служат как путеводители по городу – комбинированная карта и справочная по всем главным учреждениям и резиденций города.

Квартал торговцев

Квартал торговцев отличается от других кварталов меньшей упорядоченностью, служа домом различным нишам касты торговцев. Хотя “внутренняя” часть квартала также характеризуется резиденциями, эти резиденции вмещают в себя магазины, смешивая бизнес с личной жизнью большинства людей из этой касты. Магазины доминируют по внешнему краю квартала, как в случае со складами в квартале рабочих. Однако в то время как квартал рабочих рассчитан на крупное оборудование и громоздкий груз, квартал торговцев выполняет функции экспортёра и поставщика, их ежедневные дела – это разделение материалов между одними кастами и Кланами и выторговывание их у других. Маршруты массовых потоков населения унизаны банками и торговыми домами, наполняя эту часть Катюши чувством “зажиточного городка”.

Посадочная площадка в квартале торговцев обслуживает по большей части личный транспорт и поставки партий товаров помельче, нежели в квартале рабочих, и характеризуется лишь небольшим числом установок тяжёлой промышленности. Однако здесь частенько находится ограниченный контингент Кешика Катюши, имея все основания подозревать это место как центр наибольшей активности чёрного рынка в этом районе, а цены в квартале торговцев выше, чем у рабочих.

Площадь квартала торговцев наиболее запруженная из всех площадей Катюши, здесь постоянно, не замирая ни на миг, идёт торговля и поэтому здесь чаще всего и смешиваются различные касты. Единственная главная площадь, с четырьмя второстепенными рыночными районами, связанными вместе, придаёт этой части Катюши вид гигантского рынка на открытом воздухе. Здесь имеется лишь горсточка постоянно расположенных зданий (большинство которых – бары и рестораны), всё остальное место занимают торговые тележки.

Т.к. деловая жизнь здесь кипит безостановочно, на этой площади размещена система из 5-и головид-проекторов для обращения к народу (а не один) и в 2 раза больше терминалов-указателей, по той же самой причине. Возможно, из-за живости этого сектора Площадь Торговцев – предпочитаемое место встречи для отдыхающих, и гражданских, и воинов.

Квартал техников

Квартал техников города Катюша – очень серый и утилитарный по своей природе, и может поспорить с кварталом рабочих относительно плотности населения. Со всех сторон маршрутов

массовых потоков, бегущих через центр этого квартала, располагаются различные ремонтные отсеки, способные вместить от мелких приборов и оборудования для связи до БэтлМехов. Тут и там разбросаны инструментальные магазины и складские помещения для полуфабрикатов, позволяя касте техников легко достать необходимые им для работы материалы. За поставки необходимых материалов отвечают помощники из касты торговцев, а постоянно шныряющие рабочие под присмотром техников помогают им выполнять ежедневную работу. Резиденции для касты техников располагаются по внешним краям квартала и подразделяются по рангу работающих и их Клана; высшие ранги получают более роскошное и просторное жильё и ближе к городскому центру, чем ранги пониже.

Посадочная площадка этого квартала служит сухим доком для военно-космических судов, движущихся на и со Страны Мечты. Одна из наиболее превосходно оснащённых и наиболее гибкая из всех наземных ремонтных баз и обслуживающих центров на мирах пространства Кланов, эта площадка связана с остальной Катюшей той же системой массовых перевозок, что охватывает и другие кварталы, позволяя легко перемещать громоздкое оборудование и повреждённые машины тяжёлой промышленности (включая и Мехи). Однако, помимо некоторых ремонтных ангаров для всевозможных машин размером от традиционных транспортов до DropShip’a среднего размера, площадка квартала техников не имеет больше других постоянных складов. Тем не менее, в целях предотвращения несанкционированного вторжения этот район охраняет гарнизон Кешика Катюши.

Площадь Техников такая же просторная, как и в других кварталах, только большая часть площади используется для временной парковки машин, подлежащих ремонту. Предместья этой площади представлены по большей части группами ремонтных ангаров, магазинами инструментальных запчастей и даже компьютерными лабораториями «общественного пользования». Здесь есть даже пара офисных «башен», где могут встретиться техники и члены производящих подкаст, обмениваться мнениями, обсудить разработку и использование новой технологии. Хотя теоретически пользоваться этими информационными банками и офисными центрами могут все клановские техники, все эти системы требуют обладания кодами доступа и разрешений от соответствующих источников из числа участвующих в этом техников. Это предоставляет жёсткий контроль над данными и предотвращает утечку важной информации в другие Кланов. Часто техников сопровождает персонал касты воинов, обеспечивая дополнительный уровень безопасности секретов своих Кланов, но необходимость таких мер, благодаря честности и благородству в Кланах, не настолько актуальна.

Квартал учёных

Квартал касты учёных в Катюше – самый «столичный» сектор. Здесь размещается великое множество офисных и административных комплексов, доминирующих в конце этого квартала. Каждый из этих исполинов – большинство которых связано воедино дорожными серпантинами и открытыми пешеходными мостами – содержит колоссальные лаборатории, компьютерные центры и административные помещения, где учёные и проводят свои ежедневные исследования и опыты, часто при помощи техников и немногих рабочих.

Внешняя половина этого квартала, заканчивающаяся посадочной площадкой, содержит резиденции тех учёных, кто осел в Катюше. Располагающиеся в соответствии с социальным разделением подкаст, эти резиденции весьма роскошны (в понимании Кланов) и, хотя задумывались для временного размещения людей, тем не менее, несколько Кланов разместили здесь некоторых своих учёных на постоянное местное жительство.

Посадочная площадка квартала учёных разрабатывалась для небольших DropShip'ов и шаттлов, основываясь на том, что через эту часть города скорее будут проходить больше люди, чем товары или громоздкие машины. Для этой части города характерно отсутствие Кешика Катюши, частично из-за того, что многие из касты учёных посчитали бы это вмешательством и отвлечением от работы. Солдаты Кешика, располагающиеся в этом квартале, действуют как сотрудники таможи. Также военизированная полиция разбирает судебные дела этого района, относящиеся к касте учёных.

Расположение Площади Учёных напоминает Площадь Торговцев, где есть лишь одно открытое место, доступное для массовых сборов. В центре этой площади на постоянном подиуме расположена система головид-проектора обращений к народу, смотрящего вдоль квартала. Отсюда представители касты учёных могут обратиться и обсудить новые разработки, важные для всех Кланов. Постоянно располагающиеся здесь помещения в основном крытые лекционные залы и лаборатории общего доступа. Более обширный (чем на Площади Торговцев) банк данных позволяет любому учёному с соответствующим уровнем доступа ознакомиться с имеющимися и исследуемыми данными, относящимися ко всем Кланам, включая и защищённые выходы в Чаттервеб, позволяющие быстро и легко общаться с коллегами в других поселениях Страны Мечты или в любом месте пространства, удерживаемого Кланами.

Квартал воинов

Этот квартал города Катюша разработан так, что демонстрирует превосходство касты воинов и выделить эту часть общества Кланов как повелителей всех остальных. Резиденции квартала воинов почти полностью предназначены лишь для временных визитов, хотя и Кешик Катюши, и Эбонитовый Кешик в этой части города имеют постоянные представительства. Все эти дома и казармы идут по внешнему краю квартала, скрытые от длинного Пути Воинов (комбинация маршрута массовых людских потоков и парадного проспекта, тянущегося через весь квартал по его центру). На всём протяжении этой главной дороги стоят монументы и сборные залы каждого из Кланов. Кроме того, масса симуляторов, гимназий и тиров (для каждого из Кланов) позволяют воинам поддерживать в надлежавшем виде свои навыки и изучить все аспекты боя – от мелкомасштабной личной войны до стратегии кампаний межпланетарного уровня.

У кварталавоинов нет своей посадочной площадки. Вместо этого «вершина» этого края Катюши упирается в монумент Николасу Керенскому, смотрящего в сторону монумента своего отца в Центральной Катюше. Высотой более 10 м, эта статуя изображает основателя Кланов в величавой позе, руки его сомкнуты за спиной, а

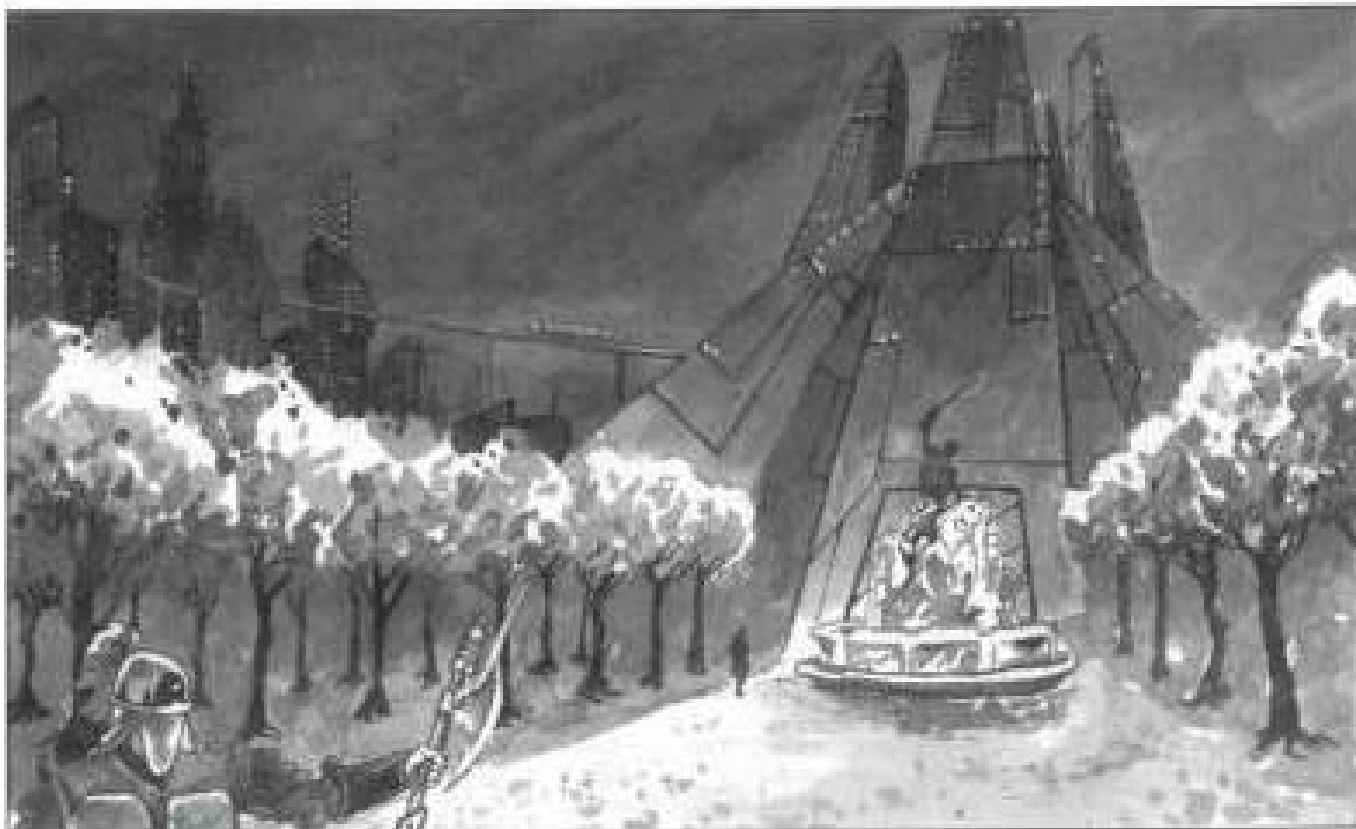
взгляд исполнен так, как будто он осматривает город. Этот монумент знаменует собой самую северную границу города и начало Земли Свободы, гигантского парка, окружающего Зал Ханов в радиусе почти 15 км. Перед входом в Землю Свободы проспект Путь Воинов разделяется и окружает монумент Николасу Керенскому; здесь же находится и контрольно-пропускной пункт из членов Эбонитового Кешика, следящих за тем, чтобы лишь имеющие на это право персоны входили в Землю Свободы и все они следовали по Пути Воинов в Зал Ханов.

Площадь Воинов – колоссальное по своим размерам открытое пространство из всех площадей всех кварталов – этой площади достаточно, чтобы она могла служить местом для парадных смотров во время празднования Дня Основания. На южном конце это парадного плаца находятся 2 системы головид-проекторов обращения к народу и небольшое возвышение, так что воины могут за спиной говорящего Главное Хранилище Катюши (и монумент Великого Отца). Какие-либо постоянные здания на этой площади малы – размером с дом, каждое из них отведено для небольших сборов в отдельном Клане и второстепенных Испытаний. Эти строения, в отличие от залов в остальной части квартала или Залов Кланов в Земле Свободы, разработаны лишь с целью выразить уникальность того или иного Клана. Их простота направлена на то, чтобы не умалять величия площади и служит торжественным напоминанием всем Кланам, что корни их возникновения – в мечтах Керенских.

Основная цель квартала воинов – служить, на самом деле, местом проведения ежегодных празднований Дня Основания. Главное мероприятие этих празднований – парад войск элиты от каждого из Кланов – начинается именно на этой площади, где Хранители Законов Кланов посредством радиовещания на все сектора рассказывают о течении праздника или цитируют отрывки из Предания. Затем процессия, до проследования Путём Воинов к Залу Ханов, последовательно проходит каждую из площадей города, следуя проспектом Путь Единства (это основная дорога, проходящая через центр площадей всех кварталов, и формирующая пятигранное кольцо вокруг центра Катюши). За всеми событиями все жители Катюши могут понаблюдать со своих площадей по головид-проектору обращений к народу.

Старая Катюша (Периферия Катюши)

За пределами собственно города Катюша по-прежнему находятся строения первоначального города. Выстроенные поселенцами Звёздной Лиги в Исходе во время первой волны колонизации миров, эти предместья Катюши не имеют упорядоченной схемы застройки. Однако, вместо того, чтобы снести остатки первоначального города, Кланы решили оставить эту «Старую Катюшу» и сделать её опорным районом нового города, который заменил старый. Также оставление большинства этих беспорядочно выстроенных зданий послужило символом – показывающим превосходство образа жизни Кланов над старым образом жизни Внутренней Сферы, когда старый город резко контрастирует с порядком в новой Катюше. Этот район наводняют парки отдыха и атлетические площадки, а также великое множество мелких магазинчиков и небольших домов.



Большинство этих зданий обитаемы, их населяют либо кланеры из одной и той же касты, либо одного и того же Клана (в соответствии с ближайшими частями Катюши). Городские учреждения, включая водоочистительные заводы и комитеты по чрезвычайным ситуациям, также базирующиеся в Старой Катюше, высвободив места для административных, деловых и представительских учреждений.

Для поддержания социального порядка в этой менее формализованной части города Катюша по всему её пространству разбросаны посты Кешика Катюши и ходят регулярные патрули, особенно после того, как к этому району стали равнодушны дельцы с чёрного рынка и представители бандитской касты.

Земля Свободы

Являясь больше отдельным городом, чем частью Катюши, Земля Свободы – это на самом деле колоссальных размеров парк, окружающий Зал Ханов, здание капитула всех Кланов. За парком тщательно следят высокопрофессиональные рабочие и техники, обслуживая не только эту территорию, но и Часовни Родовых Имён всех Кланов и Залы соответствующих Кланов. Эти постройкой все украшенные декоративным орнаментом в стиле соответствующих Кланов, представляют собой административное и генетическое ядро Кланов, но они меркнут в сравнении с массивным Главным Хранилищем или Залом Ханов, расположенным в самом сердце Земли Свободы.

Эти здания и парк, образующие Землю Свободы, у всех Кланов считаются священнейшими местами, и в границах этого парка не разрешается проводить никакие сражения. Поддерживает здесь порядок и защищает парк и его постройки от

вторжения Эбонитовый Кешик – облачённые в чёрное Элементалы из числа элиты всех Кланов. Назначение в Эбонитовый Кешик считается высокой почестью, т.к. эти солдаты формируют комбинированный состав телохранителей Ханов Кланов, которые собираются здесь, и стражи генетических образцов всех воинов, когда либо живших и служивших Кланам. Земля Свободы не подпадает под юрисдикцию Кешика Катюши, а город не подпадает под юрисдикцию Эбонитового Кешика, но оба военных формирования время от времени работают бок о бок.

Поездки в Катюше

Большинство поездок внутри границ города можно совершить по городским маршрутам системы массовых пассажироперевозок на дорожном транспорте и монорельсовых поездах. Транспортная система хOVERбусов для каждого квартала своя, а её основные маршруты параллельны дорогам из внутренних районов квартала к его краям. Маршруты проходят по всем основным улицам квартала и являются кольцевыми, двигаясь в направлении от площади квартала.

Система подвесных монорельсовых поездов более эффективна, позволяя перемещать как огромные людские массы, так и тяжёлое оборудование в специальных «крановых машинах». Эта система располагается над внешними дорогами всех кварталов, кроме квартала воинов, и покрывает расстояние, равное протяжённости квартала, завершается у посадочной площадки, а затем по кольцу вновь возвращается к Центральной Катюше. С регулярными интервалами, эти подвесные поезда останавливаются у надземных терминалов, где и могут высадиться пассажиры.

Каждая третья такая станция также содержит и платформы для выгрузки тяжёлых грузов.

В квартале воинов система подвесных поездов заменена обычным магнитопоездом, который охватывает внешний край квартала, но при достижении «вершины» квартала уходит под землю, а затем по кольцу вновь возвращается обратно. Основная причина отличия здесь системы массовых перевозок – это высвобождение квартала воинов от «заслоняющей взор» системы возвышений для монорельсовых поездов, которыми изобилуют предместья других кварталов.

Другие транспортные системы внутри Катюши – это обычные дорожные машины, большинство из которых грузовики различных размеров и приспособленных для различных типов грузов, и простые, дешёвые личные транспорты, подобные микроавтобусам и машинам экономического класса во Внутренней Сфере. Каждый такой транспорт зарегистрирован на владельца (для личных транспортов) или на рабочую группу (для грузовых тягачей и других подобных грузовиков), что позволяет пользоваться ими без специального разрешения внутри своего квартала. Основная причина малого числа машин такого рода – это пользование обычными системами массовых перевозок, это и позволило сохранить Катюше чистый и опрятный вид.

КЕШИК КАТЮШИ

Кешик Катюши – составное защитное войско и военизированная полиция, Кешик отвечает за защиту города Катюша и его окружение от внутренней и внешней угроз. Т.к. личный состав набран из членов касты воинов из всех Кланов, это и на самом деле интернациональное войско. Назначение на командные посты Кешика часто происходит по указанию Советов Кланов, но окончательное назначение происходит только после прибытия в Катюшу и согласия Великого Совета Катюши (административного органа, состоящего из лидеров каждого из городских кварталов).

Хотя назначение в Кешик Катюши вслух называется великой почестью, многие подозревают, что это прямо противоположно действительному положению вещей. Офицерский корпус Кешика Катюши в основном состоит из воинов, время чьего величия осталось в прошлом, но послужной список безупречен, и получают они эти назначения благодаря связям в высших эшелонах. Это слишком почётно для соламы, да и они слишком стары, чтобы справиться с этим, поэтому эти закатывающиеся райстары считают это своё назначение «чистилищем», и деградируют – злоупотребляют наркотиками и алкоголем. Всю свою злость они вымещают на подчинённых (именно этим и объясняется поведение Звёздного Полковника Бисфама).

Основные войска Кешика Катюши делится на 2 ведущих рода службы: городские оборонные войска (известные как Стража Катюши) и военизированная полиция (известная как Солдаты Кешика Катюши). Оба этих рода войск подчиняются командиру Кешика – по традиции это Звёздный Полковник, избираемый на этот пост большинством голосовавших в Великом Совете Катюши после такого же референдума, проводимого в Великом Совете Кланов. Стража Катюши – это Кластер из 5-и Тринариев, смесь транспортов и БэтлМехов. 4 из этих Тринариев базируются около посадочных площадок, находящихся в конце кварталов города, а 5-й Тринарий (обычно это командный Тринарий Стражей Кешика) располагаются в центральном секторе, защищая хранилище, гиперимпульсный

генератор и здания штаба Кешика. Военизированная полиция, в основном состоящая из Элементалов и традиционной пехоты, формирует подразделение поддержки размером более 10 Тринариев, и находится на постах, разбросанных по всем кварталам и всем секторам «Старой Катюши». Чаще всего из членов Кешика видят именно этих солдат, составляющих пешие патрули, одетые в белую униформу Кешика и ответственные лишь за выделенную им «зону».

Личный состав Кешика Катюши имеет некоторые полномочия, когда следит за порядком в городе – часто действуя как судья, суд присяжных и палач в одном лице. Хотя теоретически они должны использовать свою силу только лишь в качестве последнего средства, в Катюше слышаны об инцидентах, связанных с Кешиком, – о жестоких и массовых казнях. Однако значимость этих инцидентов почти всегда является выражением точки зрения командира Кешика, а с тех пор, как командовать Кешиком Катюши год назад стал Звёздный Полковник Бисфам, многие жители города отметили значительное сокращение подобных инцидентов с участием Кешика.

Наиболее активная роль Кешика – выслеживание и уничтожение чёрного рынка, который как чума охватил весь город, и обеспечение дополнительной безопасности высокопоставленных персон, посещающих город. В отличие от агентств безопасности и полиции во Внутренней Сфере, Кешик фактически не проводит никаких розыскных мероприятий и не имеет соответствующего персонала. Вместо этого Кешик при обеспечении правопорядка делает упор на эффективность и жёсткость принимаемых им мер, вынуждая нежелательные элементы не высовываться наружу. С распространённой в Кланах честностью и явным отвращением к обманной тактике понятно, что Кешик Катюши почти никогда не обращается к услугам «внедрённых агентов». Если же Кешик захочет получить какую-либо информацию, он склонен просто схватывать любого и выдвинуть против него обвинения, вынудив в серии жестоких допросов признать этого несчастного в совершении преступления (к которому он, естественно, не имеет никакого отношения).

Процесс дознания (процесс поиска причины до проведения ареста) просто не существует в практике Кешика, но, несмотря на это, неожиданные аресты не так уж и распространены. Как и в случае всего, что касается Кланов, Кешик Катюши ненавидит пустую трату, а излишние задержки гражданских за мелкие преступления или подозрение в них считаются пустой тратой ресурсов, которые можно использовать и по-другому. Далее, существует система обжалования, позволяющая жителям Катюши опротестовать то, что они могут посчитать злоупотреблением Кешика властью. Присмотр за ним со стороны Городского Совета Катюши (в чьей власти объявить наказание любому члену Кешика за его доказанную неправоту) «уберегает» Кешик от грубого отношения к населению, которое они призваны защищать.

ЭБОНИТОВЫЙ КЕШИК

Эбонитовый Кешик обладает схожими с Кешиком Катюши полномочиями, но действует в другой и более важной области: в Земле Свободы. Названный так из-за своей чёрной униформы и вооружения (каждого воина здесь украшает та же «ореольная звезда», используемая Кешиком Катюши), личный состав Эбонитового Кешика практически полностью состоит из вернорождённых Элементалов.

Они отвечают за защиту и поддержание порядка внутри парка Земля Свободы, включая и Залы всех Кланов вместе с Часовнями Родовых Домов.

Служба в Эбонитовом Кешике считается гораздо более почётней, чем в Кешике Катюши, хотя такая служба предоставляет меньше возможностей бросить вызов и сразиться. Это происходит из-за того, что Эбонитовый Кешик чаще всего ответственен за жизнь Ханов во время их тайных межклановых совещаний, а также за гифтэйки, хранящиеся в Часовнях Родовых Домов всех Кланов. Однако сказать, что воины Эбонитового Кешика – лишь почётный караул, будет серьёзной недооценкой их способностей. Солдаты Эбонитового Кешика – из числа элиты всех Кланов, сюда попадают лишь те воины, которые обладают наиболее выдающимися послужными записями. Держать Эбонитовый Кешик в постоянной боеготовности помогают регулярные тренировки, и хотя никто в этом Кешике не имеет звания выше Звёздного Полковника, эти солдаты в сфере своих полномочий могут наложить вето на действия Ханов.

Эбонитовый Кешик – чисто пехотное войско, в его распоряжении имеется лишь несколько транспортов (предназначенных для перевозки солдат). Однако с просьбой “поработать поддержкой” они могут обратиться к Кешику Катюши, правда, лишь во время крайней опасности (вроде нападения на Залы Кланов, которые они должны защищать – но такого события *никогда* не происходило в истории Кланов). В этом случае Эбонитовый Кешик теоретически имеет командное превосходство над Кешиком Катюши.

Однако и Кешик Катюши для собственных нужд может пополнить свои ряды членами Эбонитового Кешика. Обычно такие события редки и имеют место быть либо при для увеличения количества патрулей на улицах во время каких-либо гражданских беспорядков, либо во время тактических учений, выступая в качестве войск быстрого реагирования. Некоторый страх, испытываемый в присутствии солдат Эбонитового Кешика, позволил им по достоинству занять положение в обществе Кланов и сделало их превосходными допросчиками, где обычные меры Кешика Катюши не приведут к получению информации от подозреваемого.

ПОСОЛЬСТВО ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Недавно установленное в Центральной Катюше, посольство Внутренней Сферы стало результатом давних попыток сэра Пола Мастерса из Рыцарей Внутренней Сферы. Всем слишком хорошо известно, что последние полгода он провёл в постоянных разъездах, обеспечивая тылы и поддержку Внутренней Сфере и оставшимся частям СОЗЛ. Мастерс задумал открыть посольство в надежде упрочить связи со своими соседями-Кланами. Как он надеялся, надёжная связь между Кланами и его гарнизоном Внутренней Сферы на Охотнице будет наилучшей возможностью сохранить отношения цивилизованными.

После года утряски деталей с Великим Советом Кланов Мастерс, наконец, открыл своё посольство внутри центрального сектора Катюши. Жестом некоторого неприятия сфероидов (на который он решил не обращать внимания) со стороны Великого Совета посольство было выстроено в центре центрального сектора, лицом на квартал торговцев.

Затем Мастерс решил набрать персонал посольства из числа некоторых из его лучших

офицеров, тех, которые, как он верил, также хотели разобраться в военной и политической ситуации вокруг “анклава” в Лутере. Понимая, что Кланов уважают лишь настоящих воинов, Мастерс также выбрал и посланников, бойцов-ветеранов, уничтоживших в бою, как минимум, 5 Мехов Кланов. Вдобавок Мастерс к посольскому окружению добавил 2 полных взвода опытных пехотинцев, чтобы они служили в качестве почётной стражи посольства. Этот личный состав, вкупе с обслуживающим администрацию персоналом, довел общее число обитателей посольства до 80 человек.

Изоляционистская натура Кланов побудила их сделать посольство островком для сфероидов, где могли остановиться посланники и провести необходимые встречи с Кланами. Опасаясь распространения “разлагающего влияния” варваров, Великий Совет постановил, что патрули Кешика Катюши в области вокруг посольства, будут удвоены, дабы недремлющим оком постоянно присматривать за сфероидами.

Посольство само по себе включает основное здание, возвышающееся на 5 этажей, и уходящее вглубь на 2 этажа, и две дополнительные постройки, служащие как гараж и центр обслуживания транспорта, используемого персоналом посольства, - включая и любых Мехов посланцев, которые могут прибыть сюда, - расположенных позади основного здания.

Подземные этажи содержат всё необходимое – вроде источников электричества и воды. Здесь имеется множество небольших комнат, служащих *при необходимости* камерами и техническими уборными. Изредка на этих этажах размещается стража, к которым можно обратиться лишь по единственному подъёмнику, проходящему в центре основного здания посольства. Подземный этаж содержит компьютерный центр и множество офисов, где проводят своё время люди из обслуживающего персонала посольства. Охрана на этом уровне умеренная, во всех входов на этот этаж расположены посты охраны.

Первый этаж надземной части основного здания посольства состоит из огромного вестибюля и нескольких залов для встреч, где часто и происходят встречи делегатов со своими партнёрами из Кланов. Служба безопасности располагается в конце этого этажа, где также располагается и небольшое крытое моторное отделение. Второй этаж содержит главный офис службы безопасности, а также офисы для всех посланников. Офис каждого из посланников содержит секретарский кабинет, комнату посланника и все удобства вроде ванной и минибара.

Кухня, кафетерий и комнаты отдыха находятся также на втором этаже. На этом этаже располагаются пара симуляторов Мехов и голотанк, позволяя поупражняться в тактике и стратегии. Для физических упражнений есть гимнастический зал со всем необходимым, но большинство из персонала посольства предпочитает упражняться на открытом воздухе, во дворе между двумя вспомогательными помещениями позади основного здания посольства.

Этажи с 3-го по 5-й – частные апартаменты каждого из членов посольства. Хотя и очень роскошные, в этих трёхкомнатных апартаментах достаточно места, чтобы здесь могли собраться до 100 делегатов. Самая многочисленная охрана – на 3-м этаже, где и находятся эти апартаменты.



Внешний ансамбль посольства по большей части скучный и имеет пересечённый ландшафт – со всех сторон зданий посольства окружает дорога из феррокрета 15-метровой ширины. Вся площадь посольства окружена 8-метровым железобетонным забором. Через каждые 10 м этого забора стоят каменные столбы, в которых спрятаны видеокамеры. В каждом углу и у ворот (главных и задних) располагаются посты охраны, рассчитанные на 1 человека – они и формируют “защитные пикеты” посольства. Однако эти стражи как регулярные внутренние патрули не единственные – внутри здания располагаются солдаты, которых можно поднять по тревоге, и спустя считанные мгновения они появятся.

ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ

Эта секция предоставляет сюжетную информацию и статистику MW3 для каждого из главных неигровых персонажей.

ЗВЁЗДНЫЙ ПОЛКОВНИК БИСФАМ, КОМАНДИР КЕШИКА КАТЮШИ

Бисфам – вернорождённый МехВоин из престижной Родовой Линии Линет Клана Ледяного Хеллиона, которой поколениями гордится их программа выращивания. Хотя в первые свои годы, в яслях, он не демонстрировал своих настоящих возможностей, Бисфам шокировал своих инструкторов, когда победил во время своего первого Испытания Положения трёх оппонентов. После этого многие стали считать его *райстаром*, и Бисфам участвовал в нескольких победоносных Испытаниях против соседних домашних Кланов во время кампании «Ярость Хеллиона».

Несмотря на все эти победы, Бисфам был постоянно чем-то недоволен. Операция Возрождение началась без его Клана, а триумф кампании был каким-то неполным. Ко времени, когда ему пошёл третий десяток лет, Бисфам был уже назначен в командный Тринарий 2-го Штурмового Всадницкого из Галактики Дельта. Под командованием Командира Галактики Дрю Норизучи (возможно, старейшего в своём Клане, по-прежнему находящегося на действительной

службе, да ещё и в 1-м эшелоне), Бисфам своими глазами увидел нежелательное для себя будущее. С обычной для Хеллионов бравадой он бросил своему командиру вызов, надеясь или уничтожить то, что, как он считал, угрожает его будущности, или погибнуть как подобает воину. Однако его целеустремлённость в этой бесполезной битве принесла ему похвалу от престарелого воина, вознаградившего Бисфам за его «инициативу» помощью в его переводе в Галактику Альфа в качестве помощника самого Хана Асы Тэни.

Тэни также увидел скрытые в этом воине возможности. В качестве признания за его безупречную службу в 150-м Хеллионском Уланском Хан Хеллионов в 3061 году, как только появилась эта вакансия, назначил его на Страну Мечты командиром Кешика Катюши. К сожалению, недавно назначенный Звёздный Полковник быстро решил, что командовать Кешиком Катюши не настолько почётно, как думают об этом вышестоящие. Разочарованный, стареющий Хеллион ударился в пьянки, всё ещё мечтая о славе, которая ждёт его и его Клан, особенно после катастрофического Великого Отказа. Его преданность чести Кланов, и так ослабленная после назначения, ещё больше уменьшилась после того, как он увидел шанс снискать славу – после встречи с майором Ойстейном Таннербаумом – врагом и сомнительным союзником.

Бисфам в свои годы – худощавый, мускулистый воин. Он бреется налысо (вероятно для того, чтобы улучшить контакт с датчиками своего нейрошлема), но этим он на самом деле скрывает тот факт, что у него преждевременная седина. Рваный шрам от левого уголка рта до левого уха – память о холодном дыхании смерти, когда в ходе кампании Ярость очередь из автопушки Клана Койота расколола его кабину.

Бисфам постоянно подчёркивает своё военное превосходство и стремится постоянно сохранять лицо неодобрительно строгим и хмурым, дабы скрыть признаки старения. И только тогда, когда это не удаётся, на краткие мгновения ужас настолько сильно охватывает этого воина-Хеллиона, что в его обычно холодных зелёных глазах промелькнёт паника.

Атрибуты

STR 7	WIL 5
BOD 6	CHA 5
DEX 6	EDG 4
RFL 8	SOC 7
INT 8	Движение 15/25/50

Черты

Дурная Привычка/Алкоголь
Стеклянная Челюсть
Слава 15
Фенотип МехВоин
Причуды/Честь Клана
Причуды (2)/Боязнь Старения
Причуды (2)/Опрометчивое Поведение
Клеймо/Минувшая Гордость
Непривлекательность

Навыки

Академичность/История Клана Ледяного Хеллиона +1
Ножи +2
Карьера/Солдат +3
Первая Помощь +0
Стрельба/Человек/Баллистика +4*
Стрельба/Человек/Лазер +4*
Стрельба/Человек/Ракета +5*
Интерес/Предание (К.Л.Х.) +2
Язык/Английский +1
Лидерство +5*
Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шее [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Навигация/Суша +0
Восприятие +3
Пилот/БэтлМех +4*
Пистолеты +3
Сенсорные Операции +4*
Жезлы +2
Мудрость Улиц/Стара Мечты +2
Выживаемость +1
Плавание +0
Тактика/Мех +4*
Тактика/Пехота +3
* Это Естественная Способность

Личное Оборудование

Меч [1*2D6]
2 Виброножа [5*2D6; Энергопотребление 1]
2 Автоматических пистолета "Магнум" [3*5D6; 5/20/50/120; 8 выстрелов; +1 к TN; при перевёртыше заклинивает]
Магазин к автоматическому пистолету "Магнум" (4)
Лазерный пистолет увеличенной дальности [4*3D6; 20/50/125/300; Энергопотребление 3]
2 клановских энергоэлементов [по 30 ед. в каждом]
Военный коммуникатор [Энергопотребление: 1/ч; диапазон: 10 км; при подключении к сети связи Катюши охватывает весь город]
Телескан [Энергопотребление: 0.1/ч]

Чипы голокарты

Тяжёлый ОмниМех: Cauldron-Born C

МАЙОР ОЙСТЕЙН ТАННЕРБАУМ

Ойстейн Таннербаум родился в 3028 г. на мире Новый Осло, тогда ещё принадлежавший Синдикату. Его отец, Ларс Таннербаум, был высокопоставленным руководителем кампании Groton, Kingsley and Thorpe Enterprises, главного производителя БэтлМехов в Синдикате Драконов (а позднее и Свободной Республики Расалхаг). Поэтому молодость Ойстейна проходила в роскоши, но, вместо того, чтобы позволить своему сыну превратиться в никчёмное отребье, престарелый Таннербаум послал его в военную школу, надеясь, что это приучит юношу к дисциплине.

Ойстейн закончил военную школу даже лучше, чем мечтал об этом его отец, и в конечном счёте его послали пройти подготовку МехВоина в Академии Радштадта. В академии он не только успешно завершил подготовку на МехВоина, но и даже прошёл дополнительное обучение бою в подразделениях традиционных бронемашин и получил квалификацию кандидата в офицеры. К 21-му году своей жизни Ойстейн Таннербаум был лейтенантом КунгсАрмии Расалхага, и получил назначение во 2-й Драконий.

И тут пришли Клан.

Уже в своём первом сражении в составе 2-го Драконьего Таннербаум столкнулся со всеми ужасами Вторжения Кланов и видел, как половина его подразделения была уничтожена на Новой Каледонии войсками Клана Волка. Позднее, при защите Расалхага, Таннербаум в бою около города Асгард был ранен, вновь сражаясь против Клана Волка. Ещё до заключительного штурма он был эвакуирован с планеты, но очень скоро он узнал о поражении своих товарищей. Хуже всего было то, что случилось месяцем позднее, когда его настигло известие о том, что его родной мир – Новый Осло – пал под напором войск Клана Волка и что среди беженцев не оказалось его родителей.

Таннербаума объяла всепоглощающая ненависть к Кланам, а на поле боя это вылилось в жестокую эффективность его действий. Это позволило ему вскоре встать в ряды 4-го Драконьего, но иступленная жестокость по отношению к врагам-кланерам привела ещё и к множеству выговоров со стороны вышестоящих. Даже оверсте Карл Слейпнесс, командир 4-го, считал личную вендетту Ойстейна Кланам вредной для его подчинённых, и дважды не позволил Таннербауму получить очередное воинское звание.

Ко времени формирования новой Звёздной Лиги Таннербаум, казалось, уже находившийся во власти пожиравших его демонов, вновь оказался в числе образцовых офицеров. Он был послан вместе с 4-м Драконьим в домашние миры Кланов в составе Сил Обороны новой Звёздной Лиги и принял участие в ожесточённом сражении, уничтожившим Клан Дымчатого Ягуара. Здесь его антиклановская ярость вновь была выпущена на свободу, а его подразделение в серии самоубийственных ударов захватило множество подразделений Ягуаров.

Однако как только сражение на Охотнице завершилось, командование СОЗЛ объявило, что 4-й Драконий понёс слишком тяжёлые потери, чтобы продолжить своё участие в войне. Подразделение было расформировано, и многие офицеры – Таннербаум в том числе – были направлены на службу в гарнизонные войска сэра Пола Мастера в Лутере, якобы как награда за их безупречную службу.

По иронии судьбы, эта же самая ненависть Таннербаума к Кланам и привела его ко включению в состав делегации Внутренней Сферы на Страну Мечты. Сэр Пол Мастерс сам утвердил его назначение, надеясь “преподать этому человеку урок смирения”, даже не подозревая, какую ошибку он этим совершает. Руководствуясь глубокой ненавистью к Кланам, Таннербаум решил использовать своё назначение как удобный случай для уничтожения так ненавидимого им противника. Он упрятал свою гордость поглубже и стал выискивать союзников для реализации своего плана.

Ойстейну Таннербауму до 30-летия осталось не очень много. Темноволосый, с ухоженной бородкой и тёмно-кариими глазами, он, кажется, никогда не улыбается, и лучше всего смотрится, когда задумывается над чем-нибудь. Для своего роста – 1 м 80 см – он среднего телосложения. Его самой отличительной чертой является широкий шрам на правой руке, которая постоянно сжата в кулак, – результат повреждения нервов и мускулов, полученного во время сражения за Расалхаг. Повреждение довольно серьёзное, но всё-таки не настолько, чтобы это не позволило ему управлять Мехом. Скрывая это своё ранение, Таннербаум старается по возможности держать эту руку за спиной, и дополнительно одевает (с этой же целью) чёрные кожаные перчатки.

Атрибуты

STR 6	WIL 7
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 5
RFL 7	SOC 4
INT 7	Движение 13/23/46

Черты

Нетрудоспособный: Мускул/Повреждение Нервов
Правой Руки (50%-я функциональность)
Причуды/Ненависть к Кланам
Причуды (2)/Мстительность

Навыки

Академичность/Военная История +1
Академичность/Социология +0
Администрирование +1
Искусства/Художник +0
Артиллерия +1
Бюрократизм/С.Р.Р. +1
Карьера/Солдат +2
Компьютеры +1
Первая Помощь +1
Стрельба/Conv./Баллистика +1
Стрельба/Conv./Лазер +1
Стрельба/Conv./Ракета +1
Стрельба/Человек/Баллистика +4
Стрельба/Человек/Лазер +3
Стрельба/Человек/Ракета +3
Интерес/Политика +2

Язык/Английский +1

Язык/Немецкий +0

Язык/Шведский +1

Лидерство +4

Военные Искусства/Воинственность +3

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Удар По Шее [TN попадания + RFL цели и наибольший бонус Навыка Военные Искусства; если бросок успешен, оппонент делает Тест Нокаута]
- Толчок [+2 к TN на попадание; если бросок успешен, противник теряет сознание]

Навигация/Суша +0

Переговоры +2

Восприятие +2

Пилотирование/Мех +4

Пилотирование/Колесное +1

Пистолеты +4

Протокол/Клан +2

Протокол/С.Р.Р. +2

Винтовки +2

Сенсорные Операции +3

Скрытность +2

Плавание +0

Тактика/Мех +4

Техника/Механика +1

Подготовленность +1

Оборудование

Пистолет Гаусса [4*5D6; 5/20/60/150; 4 выстрела; Энергопотребление 1]

2 служебных автомата M&G [3*4D6; 5/20/40/85; 8 выстрелов]

Карманный игломёт [1*5D6; 2/4/6/12; 5 выстрелов; Разрывное, против барьеров AP 0]

Магазин к пистолету Гаусса (2)

Магазин к автоматическому пистолету M&G (4)

Аблативная/Зенитная Куртка [2/4/5/2]

Компьютер “Декарт Mk XXI” [Энергопотребление: 2/ч]

Телескан [Энергопотребление: 0.1/ч]

Генератор Белого Шума [Энергоиспользование: 0.1/мин]

Сканнер “подслушивающих жучков” [Энергоиспользование: 1/ч]

Военный коммуникатор [Энергопотребление: 1/ч; диапазон: 10 км]

Джип [дальность – до 483 км; крейсерская (cruise) скорость – 75 км/ч, по флангу (flank) – 120 км]

ВАРСУС

Варсус – вольнорождённый сын двух торговцев-Акул, захваченных во время набега тёмной касты в конце прошлого века. Выросши в крайней нищете, постоянно на колёсах вместе с передвижными заставами принявшей их секты бандитов, Варсус стал зарабатывать себе на проживание попрошайничеством, понемногу получая в своё распоряжение многие предметы, которые были недоступны его сотоварищам по несчастью. Вместе с родителями юного Варсуса взяли на службу к их хозяевам как «вольных торговцев», совершавших сделки, по большому счёту, с другими сектами бандитов по всей окраине пространства Кланов. Здесь-то ему и выбили первые зубы, когда он ознакомился с безжалостной практикой, хорошо известной в Кланах.

В одной плохо закончившейся сделке между сектами бандитов Варсус – теперь уже молодой парень – потерял родителей и был захвачен другой, более мощной бандитской группировкой, которая усмотрела в нём большие способности. Вскоре Варсус познакомился с торговой «гильдией», координировавшей торговые отношения между несколькими бандитскими сектами. Эта «гильдия» была организована наподобие преступных картелей Внутренней Сферы, и поэтому Варсус поднялся высоко, где благодаря удаче, где – грубой силе и железной воле последовательно пройдя все ступени этой структуры.

Ко времени своего 30-летия Варсус стал влиятельным бандитом-торговцем и даже смог прокраситься на чёрный рынок Катюши на Стране Мечты и заключить союз с бандитами-Барроками. Это позволило Варсусу наладить поставку мелкого оружия и другого жизненно важного оборудования военного назначения, вооружая им бандитские секты для отражения нападений Кланов.

В нескольких происшествиях власти Кланов едва не схватили Варсуса, это происходило до того, как его признали инициатором операций с огневой поддержкой в нескольких местах пространства Кланов. Когда же была обнародована связь бандитской касты из числа бывших Барроков и Клан Баррока был поглощён Кланом Звёздного Ужа, Варсус был вынужден на год «залечь». Но вскоре обозначилась озабоченность Кланов вторжением во Внутреннюю Сферу, это позволило ему вернуться к своим прибыльным делам, подбирая всё, что осталось при поглощении Барроков. Сфера деятельности Варсуса серьёзно увеличилась, когда прибыл Экспедиционный Корпус «Змея», чтобы сокрушить Ягуаров, в результате в домашних мирах почти все Кланов сражались друг против друга в Войнах за Владения, но как только эти конфликты стали утихать – хотя и до некоторой степени по-прежнему продолжают – антибандитские операции вновь стали возвращаться к жизни.

Даже сейчас, в свои неполные 40 лет – весьма неплохой возраст для члена бандитской касты – Варсус выискивает любую возможность расширить цели своей «гильдии». Чёрные рынки на Стране Мечты – основной источник его прибыли, поэтому Варсус часто и появляется в тенях Катюши. У него имеются обширные контакты, благодаря которым он и узнаёт о поджидающей его опасности.

Варсус постоянно поглядывает через плечо, а днём его практически невозможно увидеть. Кожа его бледная, а волосы – пепельно-серого цвета. Он носит густую, но ухоженную бороду, и предпочитает носить тёмные очки. Дабы сохранить свою анонимность, он часто надевает простой серый комбинезон, напоминающий распространённую одежду в касте рабочих, но только его одежда имеет также потайные карманы и кобуры для различных видов ручного оружия, которое Варсус постоянно носит с собой. С целью дополнительной безопасности Варсус редко путешествует без охраны и обычно его окружают 1D6 «шестёрки».

Атрибуты

STR 6	WIL 8
BOD 5	CHA 5
DEX 6	EDG 6

RFL 7
INT 6

SOC 1
Движение 13/24/48

Черты

Плохая Репутация (4)/Пространство Кланов
Контакт/Ларрен (лидер бандитской секты)
Контакт (2)/Ирсол (лидер торговой гильдии Катюши)
Нетрудоспособный: Мускул/Затруднения с перевариванием пищи
Враг/Ари (торговец бандитской касты)
Враг/Энико (торговец бандитской касты)
Враг/Брант (лидер бандитской секты)
Враг (3)/Кланов
На всю Жизнь: «Торговая Гильдия» бандитской касты
Клеймо/Бандитская каста

Навыки

Администрирование +2
Оценка +3
Ножи +3
Склочность +2

- Выматывание [Получаешь 1 Усталость и добавляешь 2D6 повреждений]
- Тычок В Глаз [+5 к TN попадания; если наваливается любая Усталость, оппонент получает +5 TN ко всем атакам следующие 1D6 ходов]

Бюрократизм/Кланов +2
Карьера/Торговец +1
Быстрый Разговор +3
Язык/Английский +1
Лидерство +4
Переговоры +4
Восприятие +1
Пистолеты +3
Протокол/Клан +3
Обманное Движение +2
Бег +1
Попрошайничество +3
Скрытность +1
Мудрость Улиц/Кланов +3
Операции при 0-гравитации +2

Оборудование

Аблативный/Зенитный Жилет [2/4/5/2]
Улучшенный Полевой Комплект
Пистолет «Блазер» [5*3D6; 15/40/90/240; Энергопотребление 8]
Клановский виброчехол [6*3D6; Энергопотребление 2]
4 клановских энергоэлементов [по 30 ед. в каждом]
Наушники связи [Энергопотребление: 1/неделя; диапазон: 100 м]
Электронный компас [Энергопотребление: 0.1/ч]
Пистолет Гаусса [4*5D6; 5/20/60/150; 4 выстрела; Энергопотребление 1]*
Мидрон [3*2D6; 6/22/40/90; 20 выстрелов; Разрывное (5/1); при перевёртыше заклинивает]*
2 лазерных прицела [-1 TN; Энергопотребление: 0.1]
Записной блокнот [Энергопотребление: 0.1/ч]
Звуковой Станнер [0*4D6; 2/5/7/10; Энергопотребление 1; Ослабление]
Обычное зарядное устройство (ЗУ) [50 пунктов за час]

* И пистолет Гаусса, и Мидрон имеют присоединённые Лазерные Прицелы



Overall Feel of Games

Come Get Some

Title
From Study of Games Does
Company
Mail Corporation
Job #
10

Game Line	Description	
BattleTech	Armored Combat in the 31 st Century	
Image	Stock #	Title
	1725	MechWarrior's Guide to the Clans
	1725	Field Manual: Periphery
	1707	Master Rules Revised Edition

Game Line	Description	
Shadowrun	Where Man Meets Magic and Machine	
Image	Stock #	Title
	7910	Rigger 3
	7127	Year of the Comet
	7217	Target: Awakened Lands

Game Line	Description	
Crimson Skies	Air Combat in a Shattered America	
Image	Stock #	Title
	9008	Airman's Gazetteer
	9005	Timeatown Exposé
	9009	Bombers & Zeppelins

Game Line	Description	
VOR: The Maelstrom	Extraordinary Races Clash in a War for Survival	
Image	Stock #	Title
	4106	Shard Forcebook
	4107	Pharon Forcebook
	4108	Scratchforce Manual

Game Line	Description	
Crucible	Mass Fantasy Combat Where Victory and Glory are Yours	
Image	Stock #	Title
	9002	Orca Faction Book
	9003	Royal Xlves Faction Book
	9004	Witches Faction Book

FASA/Rai Partha -

*We've got your
gaming covered!*

FASA	Street	City	State	Zip	Web Site
	1100 W. Cermak B-305	Chicago	IL	60608	www.fasa.com

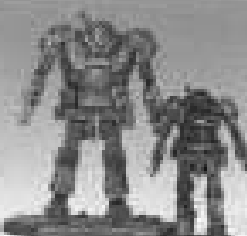
BattleTech and Shadowrun are registered trademarks of FASA Corp. VOR, The Maelstrom and Crucible are trademarks of FASA Corp. Crimson Skies is a trademark of Microsoft Inc. used under license.




Overall Feel of Miniatures


High-quality miniatures at affordable prices


Title
Game Trade at Renaissance
Company
Box, Battle Accessories
Job #

Game Line	Description
BattleTech	Armored Combat in the 31 st Century
	Stock # 10-101
	Museum Scale Atlas
	Stock # 20-942
	Regular Atlas

Game Line	Description
Shadowrun	Where Man Meets Magic and Machine
	Stock # 10-100
	Shadowrun Troll
	Stock # 10-403
	Shadowrunner Box Set

Game Line	Description
Crimson Skies	Air Combat in a Shattered America
	Stock # 10-105
	Museum Scale Fury
	Stock # 20-101
	Regular Fury

Game Line	Description
VOR: The Maelstrom	Extraordinary Races Clash in a War for Survival
	Stock # 45-109
	Razorfang
	Stock # 10-403
	Neo-Soviet Power Armor

Game Line	Description
Crucible	Mass Fantasy Combat Where Victory and Glory are Yours
	Stock # 10-100
	Graveyard Dragon
	Stock # 10-403
	Principate Duke
	Stock # 10-403
	Orc Chieftain

Prepare your forces
for combat today!

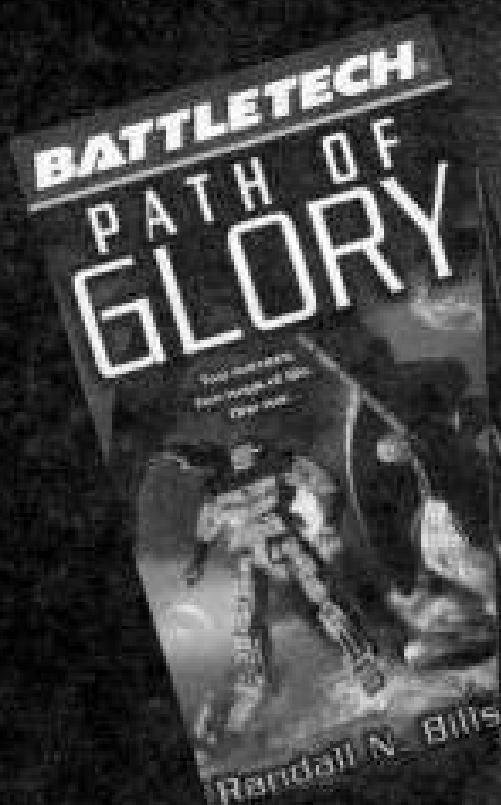


Street	City	State	Zip	Web Site
5938 Carthage Court	Cincinnati	OH	45121	www.raipartha.com

BattleTech® and Shadowrun® are registered trademarks of FASA Corp. VOR: The Maelstrom™ and Crucible™ Concepts of the Final Skies are trademarks of FASA Corp. Crimson Skies™ is a trademark of Microsoft Inc. used under license.

BATTLETECH®

★ NOVELS ★



STRIDE THE
BATTLEFIELDS
OF A THOUSAND
WORLDS AND
LEARN THE PRICE
OF HONOR AND
AMBITION.

AVAILABLE FROM
BETTER GAME, COMIC
AND BOOK STORES.
TO FIND THE STORE
NEAREST YOU USE
OUR RETAILER
LOCATOR AT
WWW.FASA.COM



BattleTech® is a Registered Trademark of FASA Corp.

©2010 FASA Corp. All rights reserved.

СТУПИТЕ на поля боёв тысяч миров и УЗНАЙТЕ цену ЧЕСТИ и АМБИЦИЯМ.

THE STAR LEAGUE WANTS YOU

FASA
FANTASY ASIA

Do you know
BattleTech® history
better than the history of
your own country?

Have you taught all your friends to
play **BattleTech**?

Would you like to get the inside scoop on
what's going on with the game?

**Then we want you in the Marauders,
FASA's official demo group.**

If you're a fan of **BattleTech** and want to become part of
this elite team, check out our website at www.fasa.com
for complete details on how to enlist.



BattleTech is a registered trademark of FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation.

ТЫ НУЖЕН ЗВЁЗДНОЙ ЛИГЕ

Ты знаешь историю *BattleTech* лучше, историю своей собственной страны?

Ты учишь играть в *BattleTech* всех своих друзей?

Ты хотел бы знать, что происходит внутри игры?

ТОГДА В ТЕБЕ НУЖНО В МАРОДЁРЫ, ОФИЦИАЛЬНУЮ ДЕМО-ГРУППУ FASA.

Если тебе нравится *BattleTech* и ты хочешь стать частью этой элитной команды, обратись на наш официальный сайт www.fasa.com и подробно всё узнаешь, как это сделать.



CREATE YOUR OWN IMMORTALITY!

For two centuries, the Clans have genetically bred their warriors. Clansmen are evaluated from birth, with their entire lives revolving around Trials of might-makes-right that whittle away the chaff and create the ultimate soldiers. Dive into this unique warrior culture and battle your way to glory to gain a Bloodname and pass your superior genetic legacy to the next generation.

The MechWarrior's Guide to the Clans is the second volume in the *MechWarrior's Guide* series for *MechWarrior, Third Edition*. It provides you with all the material you need to launch your own Clan campaigns. This volume contains seventeen new affiliations, as well as more than a dozen new Life Paths unique to each Clan, complete information for campaigning among the Clans and a full-length adventure.

FOR USE WITH MECHWARRIOR®



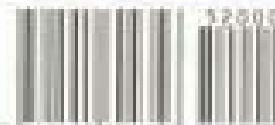
FASA
PUBLISHING CORP.

BATTLETECH

MECHWARRIOR

THIRD EDITION

BATTLETECH, BATTLETECH II, MECHWARRIOR and WECHWARRIOR are Registered Trademarks of FASA Corp.
MECHWARRIOR'S GUIDE TO THE CLANS™ is a Trademark of FASA Corp.
Copyright © 2001 FASA Corp. All Rights Reserved. Printed in the USA.



P 781355 604356

ISBN 1-00500-000-8 \$ 20.00

ОБЕССМЕРТЬ СЕБЯ!

200 лет Клань выращивали своих генетически изменённых воинов. Кланеры оцениваются по рождению, вся их жизнь вращается вокруг Испытаний, когда сила даёт право, шлифуя людей, уничтожая всякую мягкотелость и создавая совершенных воинов. Окунитесь в эту уникальную воинскую культуру и проложите в боях свой путь к славе, получив Родовое Имя и передав превосходство своего генетического наследия следующему поколению.

Руководство для MechWarrior по Кланам – второй том в серии *Руководств для MechWarrior*, предназначенной для ролевой игры *MechWarrior, Third Edition*. Здесь предоставлен весь материал, который понадобится вам для отыгрыша своих собственных кампаний в Кланах. Этот том содержит 17 новых Принадлежностей, а также более дюжины новых Жизненных путей, уникальных для каждого из Кланов, исчерпывающую информацию для кампаний в Кланах и полноценное приключение.

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С WECHWARRIOR®