

Оперативная группа Имперской Гвардии



С давних в Андрхайве существуют несколько укрепленных пунктов Имперской гвардии. Это довольно странно, так как стандартным местом дислокации военных являются Шпили (с собственным космопортом и взлетно-посадочными площадками для аэролетов). О причинах же появления в Андрхайве таких небольших военных баз до сих пор ходят самые разнообразные слухи в барах. Одни говорят, что это часть проекта Ордена Имперских Кулаков, по выявлению наиболее способных рекрутов. Другие утверждают, что это часть системы подготовки Имперской Гвардии по выживанию и боевым действиям в городских условиях. Третьи доказывают, что такие базы нужны для оказания помощи Энфорсерам в нередких беспорядках, происходящих в разных частях Андрхайва. Ну а некоторые приводят факты о том, что вояки из таких лагерей – не более, чем кучка дезертиров, которые вынуждены зарабатывать на жизнь криминальным путем.

Как это обычно и бывает, истина находится где-то рядом, либо является совокупностью нескольких версий. Фактом является то, что подразделения, обитающие в этих укрепленных пунктах (называемыми также «лагерями») спаивает куда более сильная дисциплина, чем в обычных бандах. Также военные стараются носить однообразную форму, используют в большинстве случаев оружие армейского образца и применяют военную тактику. Как правило, военные дружат с Энфорсерами, уничтожают откровенных подонков и беспредельщиков и не отказывают в помощи сэттльментам, обратившимся за защитой. В то же время, военные, подобно бандам, взимают налог с «подконтрольной» территории, участвуют в межклановых разборках, конкурируют за ресурсы, крышуют Гильдиеров, и в остальном ведут нормальную криминальную жизнь. Поэтому разобраться, что же представляют из себя военные в Андрхайве, очень нелегко, и нередко вывод, сделанный в отношении одного «лагеря» будет неприменим к другому.

В организационном отношении, военные в Андрхайве делятся на Оперативные Группы. Местом дислокации каждой группы является укрепленный лагерь. Оперативная группа включает в себя 25-30 человек, возглавляемая Капитаном. Места дислокации лагерей, состав групп и командиры периодически меняются (что также является источником слухов о том, что это все неспроста). Нередко, какая-либо группа исчезает в полном составе, а на ее место через некоторое время приходит другая. И хотя поначалу новоприбывшим бывает нелегко отвоевать территорию, уже поделенную между другими группировками, но в скором времени военные становятся грозными бойцами, заставляющими считаться с собой даже «старожилов».

В боевых условиях, военные полагаются больше на стрелковое оружие, скрытность и хорошую управляемость. Ближний бой – не их конек, они предпочитают выигрывать огневой мощью и маневром. В сочетании с техническим превосходством над многими бандами, это предоставляет им отличные шансы на поле боя.

Таблица Развития

Военные пользуются воинскими званиями, вместо криминальных «рангов». Однако это не мешает посторонним называть членов военного отряда обычными названиями.

Опыт	Звание	Заметки
0-5	Рядовой-скавдди	
6-15	Рядовой	
16-20	Рядовой 1-го класса	
21-30	Ланс-Капрал	Стартовый уровень для Головорезов, Новичок набравший данное количество опыта становится Головорезами.
31-60	Капрал	
61-80	Сержант	Стартовый уровень для Лидеров и Техников
81-200	Стафф-сержант	
201-400	Мастер-сержант	
401+	Фирст-лидер	Боец достигший данного уровня, не может получать бонусы, но продолжает набирать опыт.

Оружейный лист

Оружие ближнего боя	Цена
Нож (первый нож бесплатный)	5
Меч	15
Пистолеты	
Автомат	15
Лазпистолет	15
Револьвер	10
Основное оружие	
Автомат	20
Лазган	25
Дробовик	20
Специальное оружие	
Огнемёт	40
Гранатомет	60
Плазмозан	80
Тяжелое оружие	
Тяжелый стаббер	120
Ракетомет	140
Оружие только для Лидера	
Пиломеч	25
Плазма-пистолет	30

Дерево Навыков

Дом/боец	Ловкость	Ближн. бой	Свирепость	Сила	Стрельба	Скрытность	Техно
Кавдор							
Новички/рядовые					х	х	
Головорезы/капралы					х	х	х
Техники/сержанты				х	х	х	х
Лидер/Капитан	х	х		х	х	х	х