*…вместе со снаряжением приходит и необходимость в знаниях как его использовать. Самое мощное оружие в мультивселенной ничего не стоит если использовано неверно. Я привожу тебе выборку тактических ситуаций и принципов выведенных времён восстания и некие мои заключения, попробуй понять это. Если ты думаешь зачем это нужно, как ты сможешь снарядить пони в бой не зная, что они будут делать в этом бою? Логист должен быть не хуже осведомлён в тактике и стратегии чем генерал, иначе любое начинание тщетно ещё в зародыше…*

Начну с базовых понятий, если ты не знаешь. Если уверена в себе, то просто перейди на фрагменты ниже.

Во-первых, как я уже упомянула тактика и стратегия, в чём разница. Тактической ситуацией считается проблема, влияние которой кратковременно, как например расположение группы пони и их взаимодействие против сильного противника, очевидно, как только это столкновение закончится, данная решения для данной ситуации не будет иметь никакого значения. Стратегические же ситуации имеют долгоиграющие цели и способы. Например, решение атаковать противника имеет стратегическое значение, а то, как это сделать только тактическое. Из-за этого и возникают термины вроде «стратегически важных» объектов, то есть нечто от чего выполнения или целостности будет зависеть развитие всей кампании, а не отдельного боя. В то же время «тактическое вооружение», ну или удар, это нечто что может быстро решить тактическую ситуацию и тд. Надеюсь, от этих объяснений станет более понятно.

Во-вторых, я уже упомянула, это еденицы или юниты, которые принимают участие в неком столкновении. Это общий термин для любых учасников боя, не зависимо от их характеристик и возможностей. Так обычная DC-1 (Дабл Кастер – 1 пони), но и CTS-2 (Боевой Титан Осадный – 2 еденицы) все это юниты, хоть и немного разной весовой категории. Эти сокращения, которые я использовала, ты уже, наверное, видела не раз, так обозначаются различные виды и состав эти самых юнитов. Вообще правило большого пальца – это слева от дефиса то для чего платформа, а справа на чём платформа. Таким образом DC-1 означает что эта еденица служит платформой для пары обычных кастеров с помощью пони, и количество таких платформ 1. Таким образом может обозначаться несколько едениц вместе, например, сквад будет DC-4, и состоит из 4 DC-1, в определённой формации. Эта формация может и записываться после количества, а может и нет, это уже насколько дотошный командир попадётся, хотя это критически важная информация. Так например HC-1p (защищённый) будет означать, что одна платформа тяжёлого кастера, но она защищена прикреплённой группой, может DC-4seq (защитная формация). Вот ещё пример, UAs-6sh (Единороги Антищиты – 6 пони, штурмовая формация). Некоторые боле крупные формирования могут быть подписаны не таким кодом, а неким уникальным названием, и тогда тебе придётся пошевелиться и поискать из чего это состоит.

Я уже слышу твой вопрос, зачем мне всё это надо, моё дело за оборудованием следить. Дело в том, что зная роль различных едениц в будущем бою, тебе будет проще подготовить то, что скорее всего будут просить. Если, например, тебя назначили снабжать штурмовую операцию, то понимая композицию ты будешь лучше знать, заказывать тебе телепортационные модули, потому что группа единорогов будет пытаться установить точку входа внутри вражеского щита, или же наоборот это будет классическая осада с большими пушками и нужно будет подискать откуда взять эти самые пушки, да желательно сменные модули для них потому что действие скорее всего продлится долго и оборудование испытает сильный износ. Или же наоборот это будет быстрый удар и тебе лучше подготовит больше сменных энергоячеек или хотя бы переносных генераторов? Всё это вопросы на которые ты без общего стратегического знания планов сражения не сможешь ответить, а следовательно скорее всего и пони, за которых ты отвечаешь могут не справится, просто потому что у них не хватит энергии. А умение читать планы и понимать что за закарлючки там стоят интегрально этому.

(мне нужно будет ещё поработать над системой именований, буду изменять её скорее всего по ходу того как придумывать будем что-то новое)

Итак, начнём с простого, индивидуальных едениц. То для чего собственно и созданы различные виды экзоброни. В старые времена деление войск пони было очень абстрактным, просто по видам. Земные пони использовали свою силу и тяжёлые доспехи составляя остриё атаки и акцентом любого сражения. Пегасы были в основном натренерованы и использованы для атак воздух-земля, поскольку в те времена очень редко встречались летающие противники, и с ними справлялась элита вроде чудомолний. Ну и маги которые справлялись с вражеской магией, если таковая была, если нет то они в основном поддерживали и защищали других пони от потерь и ран, создавая магическую защиту, а сами почти не атаковали, поскольку жизнь пони ценилась гараздо выше. Примитивно и просто не так ли? Технологии и современное вооружение позволили отойти от такого примитивного деления по видам и больше разделить юнитов по тактическим ролям.

Так появились, например, защитники, или как они обозначаются DC-1, универсальные еденицы хорошо защищённые и вооруженные, с расширяемой мобильностью с помощью модулей. Это чаще всего земные пони, но здесь это не имеет значения, вооружённые двумя кастерами средней мощности, прикрытые достаточным щитом чтобы отразить несколько атак даже из тяжёлого вооружения, хотя лучше всего не подставляться. Чаще всего этих юнитов используют как группы, которые используя тактику концентрации огня, разделения противника и прочего должны или уничтожать противников, или же, что чаще всего происходит, вынуждать противника занять позицию, в которой их смогут легче поразить специалисты. Такая более тактическая роль привела к тому что многие считают данную еденицу несущественной и просто массовкой в битве больших пушек и специалистов. Но без них этим самым «большим пони» было бы очень тяжело поразить противника и больше заниматься своей собственной защитой. Да и пара кастеров, да ещё возможно х вариации если кто-то из отряда имеет доступ к броне четвёртого поколения, может оказаться очень даже разрушительным если они смогут сконцентрировать свой огонь. Это и есть вторая роль DC-1 – охотничьи отряды, которые на поле боя занимаются устранением важных целей, но в зависимости от специфики к ним может приставляться тот или иной вид специалистов. По описанным мною ролям можно понять почему эти пони стали известны как «защитники». Плюс не стоит забывать что любой из них это обученный специалист в коммуникации, тактическом взаимодействии и использовании своего снаряжения. Даже один такой может стоить десятков воинов прошлого, которые не могли коммуницировать внутри отряда или с вышестоящими пони, которые не могли прожигать стены лучами разрушения и не были защищены барьером который способен остановить атаку сильного единорога. Не стоит забывать о том просто насколько вырос уровень ставок с тех времён что это для нас «середнячок», самый распространённый.

HC-1, они же копья, они же тяжёлые кастеры. Короче те, которые носят вариацию d брони. Суть этой еденицы предоставление мощности тяжёлого кастера там, где это нужно. Если тебе интересно почему тяжёлые так важны и почему нельзя собрать просто DC-3, например и добиться того же результата. Если ты задаёшь такой вопрос, то ты определённо плохо слушала в академии, но повторю, это связано с природой щитов, точнее даже не щитов, а того, на чём они работают. Энергоячейки не работают по принципу кончилась энергия – или заряди или замени. Они предоставляют какой-то поток энергии постоянно, и очень долго. При этом, когда нужна повышенная мощность, например когда что-то прилетает в щит, то они расширяют этот поток предоставляя энергию для защиты. Если ты понимаешь это дело, то очевидный вывод что множественные слабые удары около бесполезны для перегрузки щита, поскольку усилие, применяемое источниками энергиями будет минимальным. Но если удар будет один, но очень мощный, энергоячейки просто не выдержат и вырубятся на время, оставляя цель уязвимой для последующих ударов. Таким образом максимальный уровень щитов, которые могут поразить таким образом средние кастеры это Дельта+2, всё что выше как классом, так и мощностью просто неуязвимо для этого оружия, они банально не смогут перегрузить энергетическую систему. В то время тяжёлые кастеры могут поразить вплоть до Зета класса, при этом легко справляясь одним выстрелом с щитами ниже Дельта. Это очень важно, поскольку даже один такой юнит на стороне группы защитников может серьёзно увеличить их возможности. При этом очень важно их расположение, поскольку d серия брони не имеет модулей для модификации, да и её энергосистема не выдержала бы ещё и ускорители, они очень ограничены в мобильности без транспорта. Плюс эта самая энергосистема не позволяющая навесить много бронепластин делает HC-1 очень уязвимым для антищитовых клинков. Эти ограничения делают применение копий сложноватым, и кладёт большую нагрузку на защитников, к которым они прикреплены, но оно того стоит.

Генератор щитов, или же SG-1, это специалисты суть которых в оперировании щитами. Да, барьеры это очень большая часть современного боя, и не удивительно что есть целый класс пони этим занимающихся. Они могут управлять переносными щитами, так и формировать из имеющихся общий, закрывающий какую то территорию. Это на самом деле, часто применяемый приём, когда используя генераторы окружающий доспехов и особый модуль концентратор собирает излучения всех кто находится в неком радиусе и формирует сферу щита по ней, при этом это будет барьер класса брони, обычно гамма или дельта + количество участников. Быстро провернув это можно спастись от особо мощной атаки или же предоставит любому специалисту внутри возможность и время сделать то что нужно. Если же такой собраный щит будет уничтожен, то обратная волна может серьёзно повредить системы брони и возможно отключить, потому это должно применяться с умом. Известны случаи когда пони специально создавали такие щиты чтобы вынудить противника подойти поближе или же вытащить свои тяжёлые пушки. Другим вариантом службы SG-1 может быть поддержка переносного генератора щита. Поскольку такая установка требует переноски и постоянного обслуживания в виде настройки фильтров и замены израсходованных энергоячеек, это вызывает необходимость в отдельном пони управляемом этим. Этот генератор так же может с помощью некотого колдовства, оверчаржить щиты тех кто внутри, при этом давая временную + модификацию им. Так же так как генераторы не пропускают никаких прикрытых щитом объектов внутрь всем кто хочет зайти приходится опускать защиту, или же оператор щита может создать специальный коридор для доступа внутрь. Защита - это лучшее нападение, не так ли?

SL-1 – всегда держаться позади, и не подразумевается что если бой спланирован хорошо то кому то из этого класса придётся находться в прямом доступе противника. Поддержка и логистика занимается тем, что говорится и в названии. Во время боя огромное количество энергоячеек и оборудования уничтожается, разряжается, повеждается, и это работа SL класса чтобы выданые отделением снабжения ресурсы доставляли к местам где активные учасники боевых действий могут им воспользоваться. Не сильно много говорить об этом классе, не забудь просто их снарядить дополнительным магнитными креплениями, а то беднягам придётся пихать копытами контейнеры всю дорогу.

Лечебное отделение это SM-1, созданные специально для проведения восстановления в полевых условиях. Можно было бы задать вопрос что любой единорог может просто восстановить почти любые повреждение заклинанием или же просто можно выпить восстанавливающие зелье? Ответ прост, во первых единорогов и зелий на всех не напасёшься, оба этих ресурса гараздо более полезны в штурмовых операциях, где группе придётся длительно время быть на територии противника без доступа общей инфраструктуре. Во вторых, экзодоспех не позволяет применить никакие заклинания на его носителе, и чтобы получить доступ к раненому банально нужно оборудование которого нет у единорогов чаще всего, или же взламывать защиту брони было бы ещё больше времени чем понадобилось бы на саму помощь. На классическом поле боя лечебное отделение занимается ранеными очевидно и подсчётом потерь. Им понадобится много препаратов и возможно манипуляторы, чтобы разбирать завалы и доставать повреждённых.

SI-1 – инженеры, занимаются возведением укреплений и построек магических механизмов, так же обслуживают технику. Это очень серьёзные пони, которые больше всего не любят ошибок или отсрочек в доставке ресурсов. Они отвечают за то чтобы вся машина войны двигалась и не рассыпалась при этом. Чаще всего имеют при себе магнитные манипуляторы и отряд SL подчинённых которые таскают всё что ему нужно. Эти манипуляторы бывают очень разными для разных целей потому следи хорошо за маркировками здесь. Так же инженеры любители малых кастеров, поскольку их стандартный b доспех не имеет встроенного вооружения, а иногда приходится проводить свои работы под прикрытием защитников, способ удивить подкравшегося противника это то что может оказаться очень кстати. Они ещё чаще требуют вычислительные модули так как отвечают за связь и управление, потому всегда имей наготове эти если SI у тебя в ведомсте.

Пилоты этой самой техники – это SP разных классов, и в зависимости от того чем они управляют будет разнится их необходимости. Если они пилотируют крыло ховеров, то запасись ходовыми запчастями для них, эти штуки вечно ломаются. Если каким то чудом тебе пожаловал пилот боевого титана, то более эзотерическое снаряжение понадобится не только для самого пилота, но и для хора единорогов управляющим титаном. И тебе лучше узнать что они едят. Ну ты поняла, я опишу это в больших деталях когда дойду до самой техники.

Ещё остались несколько специалистов о которых тебе следует знать.

PaS-1 – пегасы вооружённые боевыми кастерами и ускорителями специально расчитанными на воздушный бой. Это очень весёлые пони, они любят свою броню, которая даёт им небывалую скорость и манёвреность. И как ты можешь догадаться самое часто ламающиеся детали это энергетические системы. PaS-1 любят гонки, и любят побеждать, они не жалеют свои доспехи, иногда даже понижая потенциалы щитов чтобы увеличить скорость или разрушительную мощь, потому если хочешь заручиться их доверием, лучше запасись дополнительными вычислительным и модулями которые позволять третьему поколению вытворять такие вещи, а так же х-кастеры это святой грааль для этих пегасов. Я понимаю, что в распределении написано что они 4 в очереди на это оружие, и что штурмовым отделениям действительно не хватает оверчарж мода на них. Но тут уже сама решай чьё влияние тебе сейчас полезнее, а кому оно может спасти жизнь.

Те же пегасы, которые специализируются на подавлении всех тех, кто на земле это PB-1. Снаряжение у них не сильно отличается от предидущих помимо того, что иногда они стандартные средние кстеры заменяют на один тяжёлый вместе с боковыми дополнительными энергоячейками. Но на самом деле эта модификация достаточно редкая, потому что нет особой необходимости в разрушительной мощности тяжёлого. Чаще всего. Обычные задачи для этих пони - это разрушение фортификаций противника или прочего не прикрытого щитами террейна. Ведь кратеры и траншеи, прорубленные их прицельными выстрелами, могут служить отличным укрытием. Так же они могут отвлекать и выманивать более крупные цели по типа ховеров в позиции, в которых по ним может выстрелить группа копий на земле, например, или заставить их закрыть собой же линию огня и дать окно чтобы наземным силам подойти поближе. В общем они очень похожи на защитников в принципе своей тактической роли, только в этот раз с крыльями.

PR-1 – это разведка, те немногие кто используют маскировочные технологии. Хотя бы парочка таких будет в твоём отделении. Они не вступают в бой, и несут на себе только лёгкие кастеры, уступая огневой мощи маскировке и усилеными передатчиками, способными на скрытие сигнала. Это ещё означает что тебе нужно иметь приёмник и замену ему всегда в передовой группе. В общем и целом это самостоятельные пони, если что нужно будет они скажут и не будут надеяться на регулярные поставки. Главное будь честна с ними на счёт того что у тебя есть а чего нет, они это любят.

UAs-1 – чисто единороговая специализация – антищиты. Только единороги с помощью своей магии могут применить клинки способные пройти сквозь барьеры будто их и нет вовсе. Очень сильная еденица если применена правильно, чаще всего они имеют штурмовую роль буквально прорубая путь в заслонах противника. Им нужны специальные психические модули и конденсаторы, а так же клинки должны быть заряжены особым образом на станции. Они редко оперируют в одиночку, потому не забывай что безопасность твоих антищитов напрямую зависит от подготовленности их группы. Не забывай про дополнительные энергоячейки. И ещё, большая часть UAs-1 снабжена бронёй четвёртого поколения, эта работает не так как предыдущие, питаясь от магического ядра. Это ядро восстанавливается на станции обслуживания этой брони, постарайся найти SI который знает, что и как в этом, чтобы не было неприятностей вроде нужно идти в атаку а антищитам зарядиться негде, потому что у них новое поколение. Будь внимательной с ними.

Те самые классические маги с прошлого это UL-1, только с привкусом современных технологий. Они могут кастить несколько заклятий одновременно благодаря конденсаторам и находятся на совсем другом уровне мощности благодаря какой-то там матрице, название которой я никак не могу запомнить. Это требует магического специалиста в обслуживании, если что это SI-1mx. Дальше, они могут быть немного не в себе после длительного воздействия того потока эмоций, который пропускают сквозь себя. Так что держи своих медиков на страже по этому поводу, возможно, понадобятся очень мощные успокоительные, того типа… как его. Не помню, но я думаю тебе скажут если ты у магов спросишь. В общем и целом, они полагаются на свою собственную мощь, потому скорее всего помощь снабжения им понадобится только в случае поломки брони. Те же проблемы с четвёртым поколением применимы здесь. Это в принципе относится ко всем единорогам специалистам.

UD-1 – это не совсем классические маги. Я сама никогда не имела с ними дело, и видела этот класс только в таблицах возможных спецификаций. Когда я попыталась узнать что это такое, то всё что мне сказали это то, что такие специалисты не нужны в вашем театре войны. Ну и ответ, конечно, зачем им это скрывать я не знаю. Так что если ты встретишь кого то из UD тут у меня нет к тебе советов, помимо того что чем то они особенные.

AX-1 – такая же спецификация о которой я ничего не знаю, всё что мне удалось выяснить что упоминания о таких всего несколько за всю историю отдела снабжения. Их даже в общей таблице нет.

Все остальные спецификации это могут быть расширения указанных или же какие-то новые, с которыми я не имела дело. Но я думаю ты отличный специалист, и если у тебя получилось разобраться в потребностях всех этих спецификаций, то и несколько новых для тебя не будут проблемой. Что же будет для тебя проблемой так это техника.

HEV, и все разновидности. Это условное обозначение для ховеров, ты их, наверное, видела, поскольку на таких обычно перевозят служебный и командный персонал. Ох ну это и привередливые клиенты. Мало того что стандартизировать их достаточно сложно, учитывая их адхок архитектуру почти всего сменного. В общем их можно разделить на платформы V, Y, X, в зависимости от формы шасси, а также по количеству мест на одноместные, двухместные, многоместные и тд. Вооружение и защита очень сильно варьируется, я служила уже на 3 театрах и видела всего несколько одинаковых боевых ховеров. Служебные почти одинаковые да, в основном Y, X транспортники, или грузов или персонала. Но вот боевые... это просто невозможно. Просто их конфигурируют для решения конкретной тактической ситуации, например нужно тяжёлое орудие или же массив из лёгких турелей для поражения множества целей, или же постановка помех щитам, или же проекторы этих самых щитов. Или же там вообще будет комбинация всего этого, да ещё и магический хор с х преобразователем на борту. Святая Селестия, и ты представляешь же, что всё это тебе нужно держать на складе и обслуживать. Особое счастье – это, когда к вам приписывают новую машину, а вы не имеете ничего для починки или же его генератор или слишком древний или слишком новый чтобы твои SI-1e смогли его зарядить. Если у тебя возникает удивление почему всё так происходит, это потому, что боевых машин не сильно много вообще в принципе, и они постоянно передаются между различными формированиями. Никогда не знаешь когда ховер освободится и в каком состоянии он будет. Тут никакое военное планирование не поможет, и придётся решать вопросы по ходу развития событий. В итоге получается, что целая армия обслуживающего персонала работает на одну такую штуку, и не пойми меня неправильно, это того абсолютно стоит. Даже самые маленькие ховеры имеют эпсилон и выше уровень щитов, и самое слабое вооружение, которое на них можно поставить эквивалентно тяжёлым пехотным кастерам, и в зависимости от типа это будет только наращиваться. Роль ховеров это не только транспорт или боевая платформа, это так же центр вычислений и прямая связь с командованием через мощные передатчики. Так же это запас энергоячеек и прочего снаряжения.

План вообще был насколько я понимаю снабдить вообще каждый отряд от 10 пони ховером, но пока предложение определённо не поспевает со спросом. И да забыла упомянуть, вся техника работает на магических ядрах, потому тебе нужно всегда иметь способ восстанавливать их. Вообще энергетическая сеть у них похожа на сеть брони 4 поколения, потому вот тебе такая хитрость, инженеру по новой броне будет не так уж и сложно разобраться в устройстве ховера и стать специалистом в боевой технике если никого под рукой нет.

Боевые титаны, с другой стороны, это совсем другая история. Их обозначают BT, и их принцип работы мне неизвестен, как и я так понимаю остальным. Пилоты этих машин общаются со снабжением просто делая запросы того, что им нужно, не создавая регулярных поставок. Всё что я могу сказать, это - то что идея этих машин была в том что есть некая грань, между массой машины и мощностью которая необходимая для того чтобы её поднять в воздух. Потому самое разрушительное вооружение, которое необходимо… для чего-то, размещается именно на шасси, повторяющем структуру пони. Звучит логично, конечно, но, как ты могла понять я никогда не обслуживала боевой титан, и не видела его в действии. Но я видела на что способны тяжёлые ховеры с оверчарж арк кастерами, если разрушение, которое они создают это небольшая часть того, на что способны титаны, то мне страшно с чем ещё пони воюют в эти времена. Возвращаясь к теме, я понятия не имею что для них нужно собирать и то, что я писала выше мне просто рассказывали, потому надеюсь на твою смекалку здесь. Единственное что я слышала, что они вроде как сами заряжаются и не требуют никакого стороннего вмешательства, но я в это не верю, всё оборудование с которым я работала требует какой-то формы зарядки или восстановления. Если же это так-то в высшей степени странно…