

Свисая вниз подобно лианам, сети переходов и туннелей переплетали угольных исполинов между собой, именно они и довели путников к относительно небольшой многоэтажной постройке, что занимала собою нишу ближайшего квартала. На вывеске общественного заведения со вполне определенной задачей было написано: «Арлекин».

(с) Гамбит-Сайфер

Классификация: Колониально-боевая платформа стационарного базирования, орбитальный гигаполис-крепость, причислен к типу (G): «Колоссы»...

Разработчик: Корпорация «Кристья-Электроникс» (Отделение: «Астрал-Факторум») под непрямым руководством Кристья Ламберта...

Принадлежность: Галактические Арматоры...

Введение в эксплуатацию: 748 - Фебрас...

Тактико-технические характеристики:

Размеры: Длина - 10200 метров, Ширина - 10200 метров, Высота - 16780 метров...

Основное вооружение: 30 - тяжелых кинетических рельсотронов класса: «Мьёллнир», 30 - тяжелых импульсных эмиттеров класса: «Асифатан», 50 - тяжелых ПВО-турелей класса: «Ииелан», 50 - плазменных турелей класса: «Антефикс», 170 - роевых установок класса: «Яхми»...

Средства самообороны: 1 - сверхтяжелый генератор пространственных аномалий неидентифицированного класса, 16 - тяжелых многофазовых репульсоров неидентифицированного класса, 340 - ПРО-установок класса: «Уконвас», 340 - ПВО-турелей класса: «Алия», 313 - фрагментированных щитогенераторов класса: «Кэтсуджо», 5 - тяжелых РЭБ-доминаторов класса: «Альдирэ», 1 - тяжелый гипер-импульсный маяк класса: «Аргентум»...

Система жизнеобеспечения: 1 - купол фотонного преломления класса: «Ханша», 1 - система контроля гравитонных стержней класса: «Статэра», 3 - тяжелых кислородных конвертеров класса: «Спиритус», 12 - отсеков по утилизации отходов класса: «Квилирум», 2304 - отсека по поддержанию растительности класса: «Флорум»...

Бронирование: Адамантовый скелет и саркофаг, 45000-мм внутренний слой иридоосминового монокомпозиата, обшивка из абляционной стали, смешанное внешнее отражающее напыление...

Энергоустановка: Коллапсарный реактор неидентифицированного класса...

Астрокрыло: Может вмещать до 330 боевых единиц типа: «Москит», 60 типа: «Тектон», и 3 типа: «Капитал» с возможностью ремонта и переоборудования линейных единиц...

Минимальный персонал: 1 – Фердинанд-Барон или Фердинанд-Небтау, 1 – КИИ-Нексус, 1 – КИИ-Координатор, 2 – Астроинженера-Навигаторов, 10 – Орудийных инженеров, 86 – Техников-Исполнителей, 30 – Старших медицинских сотрудников, 122 – Младших медицинских сотрудника, 46 – Рихтеров-Офицеров, 330 – Рихтеров-Авиаторов, 4040 – Спартанцев-Стражников...

Максимальное гражданское население: 1,2 миллиона Пиратов...

Крепостные круги (Уровни):

Портовый круг – общее название для надбронных шпилевых пирсов капитальных кораблей, а также причалов, ангаров, хранилищ и кинетических катапульт для лёгких звездолётов.

Внешний индустриальный круг – место квартирования и работы основного контингента, напрямую соединен с портовыми шпилями и оборонными турелями станции. Переплетается сложной сетью из лифтов и гравиполитена. Имеет собственные воздушные магистрали и фазовое покрытие для предотвращения аварийных ситуаций.

Центральный орденский круг – место квартирования Рихтеров и Небтау ордена. Обладает несколькими сверхскоростными магистралями для доставки боевой техники в нужную точку.

Внутренний колониальный круг (Парламентский Шпиль) – резиденция Барона и (или) его наместника. Чаще всего представлена самим «Парламентским Шпилем» и небольшим городком вокруг, где расположены офисы различных мафиозных организаций.

Машинный (технический) круг – рабочая область, что фактически является основой всех остальных кругов. Представляет из себя закрытые для посещения катакомбы, сопряжённые с подсистемами вооружения, обороны и жизнеобеспечения станции. Имеет собственную сеть гравиполитена, предназначенную только для персонала.

Ядро – изолированный от постороннего вмешательства адамантовый саркофаг, где расположены плазменные цепи реакторных стабилизаторов (токамаков, тарсатронов или фазовых проекторов: в зависимости от модели Рефрактора-Парадигма) и центральные узлы КИИ класса: «Нейро-Нексус».

Перечень крепостей класса: «Алый Форпост»:

«Терра-Консьоне» (Сердце Смелчака) – сектор: «Альфа», подсектор: «Пантагрюэль»...

«Форт Омиш» (Крепость Бога) – сектор: «Тартарус», звезда: RK9-5674...

«Албедрионэ» (Свободная Воля) – сектор: «Сол», планета: «Сатурн»...

Краткий анализ юнита и его история:

Незнающей человек скажет, что пираты имеют некий общий архитектурный стиль, глупец возразит, что они не знают ни что такое стиль, ни что такое архитектура.

Имея определенные фракционные корни, каждый отдельный орден старается придерживаться своих собственных дизайнерских издержек, вплоть до того, что одевшемуся в зеленые цвета Арматору могут набить морду, потому что тот, видите ли, снюхался с Тогур, хотя клятву давал конкретно поклонникам богини Муэрте.

Подобные поведенческие изыски вылились в закостенелость традиций, включая конечно же и градостроение, которое так-то у Картеля достаточно развито.

Конечно же пираты не придерживаются ни жестких критериев «Целестина Урбанактарум», и уж тем более им чужды дорогостоящие в поддержании «Акрологии», да и в целом при взгляде на типичный пиратский город понятно ровно ничего, конечно, пока вы не углубитесь в суть.

Как известно в империи распространены различные переходы и связные мосты, что придают гигаполису условных очков брони, а у феодалов строительство идет с расчетом гравитационного экранирования, позволяя лепить здания хоть на стены, хоть на потолок. А теперь представьте себе слияние этих концепций, только не человеком, а сверхмощным КИИ, который должен совместить удобство с эффективностью ровно в соотношении один к девяти, и вот тогда вы начнете понимать, что такое архитектура по-пиратски.

Способности КИИ к самовыражению поистине безграничны, и получив доступ к градостроению он стал творить такое, о чем человек бы и не помыслил, но истинным шедевром искинов по праву можно считать последнюю серию пиратских баз, созданных специально для Арматоров и Берсальеров, что носят общее имя «Фортэ Эскарлата» – «Алые Форпосты».

«Алые Форпосты» – это колониально-боевые платформы стационарного базирования, основной причиной и целью существования которых является поддержка работоспособности армады «Мимолетных Желаний», а также всех корсаров ордена, которым необходим ремонтный перевалочный пункт или убежище.

Проще говоря, это орбитальные города и полуверфи, в которых пираты могут спокойно пропить добычу за рейд и подраться за какую-то фигню.

Большинство корсаров ведут странствующий образ жизни и редко оседают где-то надолго, но именно построенные с появлением Арматоров «Алые Форпосты» стали для многих из них вторым домом, который взять штурмом еще сложнее чем «Арк-Терру».

Мало того что эти станции защищены артефактными маскировочными полями, так еще и благодаря КИИ их компоновка представляет из себя безумной формы лабиринт, в котором ты можешь идти вперед, а выйти на потолок, причем в соседнем здании.

Воистину, без хорошо вооруженного сопровождения и трехмерной карты такие места лучше не посещать, хотя пиратам с их привычкой даже за сигаретами летать на линкоре и проводить всё свободное время в баре, которыми аки морской еж иглами утыкан каждый сантиметр «Алых Форпостов», лабиринты не страшны, ведь данные места делались исключительно для своих, и как заверяют представители Картеля, уютней пиратского порта может быть только защищенный звездолет врага, где кроме трупов и награбленного больше ничего нет.

<http://tl.rulate.ru/book/20111/657850>