

Незнакомка была одета не как подпевалы: черный камзол с золотой окантовкой на воротнике и рукавах подчеркивал все её достоинства (весьма объёмные, к слову), а нашивки на накинута поверх всей этой красоты плаще просто-таки кричали о принадлежности к первой сотне или даже десятке иерархии семьи Гизмус (Миражей).

(с) Гамбит-Сайфер

Определение: Рихтер Миражей – это общее обозначение для ряда исполнительных должностей ордена Миражей, представленных капореджиме, чаще всего действующими под руководством Небтау, реже напрямую от имени пиратского Барона...

Уровни и роли звания:

Рихтер-Ерыгла, он же Рихтер-Капитан – высший-специальный ранг капореджиме, располагающий безоговорочным доверием со стороны Барона и его Небтау, и обладающий лишь частично ограниченными полномочиями, благодаря чему исполняет капитанскую роль на судах капитального класса, руководит отдельными эскадрами, либо же штурм-десантным префектом...

Рихтер-Князь, он же Рихтер Офицер – высокий ранг капореджиме, на плечах которого лежит ответственность за организацию и проведение местных «Ратных Битв», а также за управление над отдельными бандами, предприятиями, и «крышующими» структурами...

Рихтер-Витязь, он же Рихтер-Авиатор – средний ранг капореджиме, заслужить который могут только элитные воины и авиаторы, способные не только дать отпор врагу в реальном бою, но и воодушевить на свершения других, взяв на себя ответственность за жизни союзников...

Рихтер-Волхв, он же Рихтер-Спартанец – низший-основной ранг капореджиме, чаще всего вручаемый новичкам и простым рядовым солдатам, которые только-только заслужили доверие Миражей, и которым было поручено запомнить все постулаты и легенды ордена, чтобы согласно ним же закрепить свой статус...

Способы получения звания:

Посвященный – получить рекомендацию от другого члена ордена Миражей и пройти испытательный срок, выполнив все поставленные задачи (которые разнятся от случая к случаю) и на практике доказать силу своего духа, чтобы получить звание Волхва...

Ратный – вызвать действующего Рихтера любого ранга на «Ратную Битву», и под пристальным взглядом десяти свидетелей и одного Небтау (либо самого Барона) физически или ментально сразить противника, после чего получить одобрение руководства о легитимности победы и быть поставленным на должность...

Отличительные знаки:

Рихтеры Миражей не обязаны носить каких-либо видимых отличительных знаков или регалий, а их экипировка остается на полном усмотрении каждого индивида отдельно, однако существует испытание, в ходе которого каждый новичок обязан ходить в респираторной маске сотис службы, и только после этого он имеет право от нее избавиться, хотя некоторые Миражи в принципе ону не снимают, либо же носят в полусобранном состоянии как некое ожерелье.

Общие факты:

«На что похожа «Ратная Битва»? Есть такая планета, Регалия-СІ, а на ней живут шерстистые Аскротриды, которые в брачный период раздуваются аки грави-вагон, чтобы напугать противника размером и яркой расцветкой. Смотрится такое уморительно, особенно когда знаешь, что эти штуки как бы бесполые, и кто выиграет, тот будет сверху!» – (с) Ульрих Дэ Фортеза – первый наместник «Крепости Смерти» о священном поединке ордена Миражей.

Несмотря на своеобразность данной цитаты, лучше всего можно понять Миражей именно когда ты сравниваешь их традиции с царством зверей.

Каждый кто осмелится ступить на путь Рихтера Миражей должен помнить: не всё в мире можно определить одной только лишь силой, ведь есть еще и хитрость, и поистине могущественному человеку нужны оба этих аспекта.

Представляя из себя высшую форму трайбализма, общество Миражей функционирует по принципу жесткой социальной иерархии, где существует реальная «Таблица Лидеров», и всякий кто морально или физически превзойдет определенный ранг занимает его место, причем звание здесь совершенно не важно, и лишь недавно вступивший в орден Рихтер имеет полный карт-бланш на то, чтобы бросить вызов самому Барону на условиях «Ратной Битвы».

«Ратная Битва» – это распространенный в рядах Картеля поединок чести, или проще говоря дуэль, в которой нападающий имеет право в любой момент времени бросить вызов защищающемуся, а защищающийся в свою очередь имеет право назначить условия самого поединка, с оглядкой на «Пиратский Кодекс» и мнение всех свидетелей вызова, которые должны решить, выполнимы ли условия в принципе.

Битва может быть как классическим физическим столкновением на мечах, мушкетах, и даже на кораблях, так и более изощренной баталией с применением харизмы, где дуэлянты проведут агитационные компании среди своих последователей, и тот кто окажет большее влияние на орден и заручится его поддержкой, в итоге и будет признан победителем.

Все представители Картеля относятся к таким вызовам очень серьёзно, так как отказ от дуэли означает удар по репутации, но особенно сильна культура «Ратных Битв» именно у Миражей, которые могут бросить тебе вызов просто за то, что им случайно наступили на ногу, и все благодаря наследию Рубика Дэ Гизмус, что страсть как любил поединки чести.

Будучи потомками древних Арий, Миражи унаследовали у них и своего первого Барона не только веру в «Языков», но и поистине непробиваемый характер.

Основные представители Миражей, которых обобщенно называют просто Рихтерами, это в большинстве своем угрюмые и замкнутые люди, что в кризисной ситуации неспособны мыслить трезво, и зачастую идут на импульсивные и необдуманные действия.

И все же, несмотря на внешнюю жестокость и чѐрствость, из-за своего меланхоличного нрава Миражи обладают огромной эмпатией, что позволяет им сохранять человечность тогда, когда остальные предпочтут грубую силу, а также благодаря постоянной борьбе внутри собственного ордена у них развит дух соперничества, и соответственно смекалка, поэтому именно генералам и адмиралам Миражей принадлежит большинство самых эффективных военных и экономических стратегий, известных всему Картелю.

Когда же на горизонте стоит штиль, мы можем увидеть мирную сторону Миражей, что по-настоящему умеют радоваться повседневности, устраивая посиделки в барах только для своих, ритуально отмечая различные празднества, или просто кутя в честь чьего-то цикла рождения, ведь для них счастье одного – это счастье всей команды.

Подобные проявления дружбы и воинского братства могут показаться слабостью, но Миражи так не считают, потому что только в помощи друг другу они видят путь к силе.

Кроме прочего одним из величайший проявлений силы духа для всех тех, кто вознамерился стать доверенным Рихтером ордена является «Испытание Маски» – период в один сотис, когда будущий Рихтер обязан носить респираторную маску, которая затрудняет дыхание, либо же в случае с Андзинами создает ультимативное зловоние.

Подобная традиция отсылает нас даже не ко временам индустриализации молодого Ординатума, когда каждая вторая колония строилась на токсичных мирах для добычи ресурсов, и о здоровье населения никто не пекся, а к моментам жизни на «Старой Земле», где в определенный момент невозможно было существовать без респиратора из-за отсутствия чистого кислорода как явления.

Выходцы группы «Гизмус» прекрасно помнят тот ужас, и в знак уважения ко всем тем, кто погиб в смоге умирающей планеты, а также как знак ненависти к Ординатуму и его политике вассализации, они создали подобную традицию.

Самые старые представители ордена в принципе не помнят жизни без масок, но молодые не обременены подобным исходом, и после испытания они вольны ходить как им вздумается, хотя многие как минимум оставляют маски себе на память, или же применяют их как часть боевых скафандров, которые как не крути, являются неотъемлемой частью жизни любого пирата.