

БАТЛТЕХ™

Українська
Асоціація
БатлТех



ДІСІДНИК



ОГЛЯД ВСЕСВІТУ



БатлТех це науково-фантастична "космо-опера", що знаходиться у фракційному, воєнізованому всесвіті тридцять-першого тисячоліття. Людство досягло зірок і створило міжзоряні імперії, контролюючи сотні світів у об'єднаному регіоні космосу, простягнувшись на більш ніж тисячу світових років.

Після розквіту шести Великих Шляхетних Домів могутня Зіркова Ліга була викувана, проголошуючи золотий вік процвітання.

Тим не менш, зрада підірвала Зіркову Лігу та призвела до вбивства Першого Лорду і падіння Дому Камерон. Кожен з правителів лишившихся п'яти Великих Домів проголосив себе новим Першим Лордом розпадаючоїся Зіркової Ліги. Це призвело до Спадкових Війн.

Протягом дванадцяти поколінь армії БатлМехів зіштовхувались в битвах на більш ніж 2000 колонізованих планет Внутрішньої Сфери. Вони знищили технологічні досягнення людства, через що старезні, зібрані майже зі сміття, але по залишившимся старим технологіям, Мехи часто перевершували наново збудовані по новим кресленням моделі.

Зараз 3025 рік, і шрами Третьої Спадкової Війни ще не загоїлись. Всі п'ять Домів призупинили свої військові кампанії в надіях про відбудову своїх армій та повторне винайдення своєї загубленої технологічної бази.

Молоді рекрути або сиві ветерани - найманці є непередбачуваною силою, що може змістити баланс сил в бою. Ці МехВоїни ходять по краю леза між життям і смертю та володіють необхідними навичками і часткою вдачі, щоб вихватити перемогу із щелеп поразки.

ЦЕ І Є БАТЛТЕХ.

ЕПОХИ БАТЛТЕХА

Всесвіт БатлТеху - жива, яскрава реальність, що розростається кожного року з тим, як виходять нові романи та Першоджерела. Динамічний всесвіт, його оформлення та персонажі еволюціонують з часом всередині високодеталізованого нерозривного каркасу, оживляючи все так, що статичний ігровий всесвіт не може зрівнятися.

Тим не менш, та сама жива енергія, що робить БатлТех таким переконливим, також робить його заплутаним - купа Першоджерел лише сприяли цьому. Як тільки люди відкривали для себе БатлТех, підсиляли на гачок та починали купувати Першоджерела, вони хотіли зрозуміти з якої конкретно книги починати.

Для того, щоб швидко та просто передати часові проміжки всесвіту БатлТех - та допомогти гравцям швидко вибрати потрібне Першоджерело - ми поділили БатлТех на шість головних часових проміжків (епох).



ЗІРКОВА ЛІГА (2005-2780)

Ян Кемерон, правитель Теранської Гегемонії, завершив століття невпинних спроб створенням Зіркової Ліги, політичного та військового альянсу між всіма Великими Домами та Гегемонією. Збройні сили Зіркової Ліги одразу почали Возз'єднувальну Війну, примушуючи королівства з Периферії приєднатися. Протягом наступних двох століть людство пережило золотий вік на всьому заселеному космічному просторі, відомому як Внутрішня Сфера. Також, в цей час було створено наймогутнішу військову силу в історії людства.

СПАДКОВІ ВІЙНИ (2781-3049)



Буквально кожен член сім'ї Першого Лорду Річарда Кемерона був вбитий внаслідок заколоту Стефана Амаріса. Після тринадцятирічної війни, початої для того щоб скинути Амаріса, правителі кожного з п'яти Великих Домів розпустили Зіркову Лігу. Генерал Александр Керенський, разом із 80 відсотками Сил Оборони Зіркової Ліги, вирушив за кордон відомого космосу та Внутрішня Сфера загрузла в століттях битв, відомих як Спадкові Війни. Ці війни призвели до масової втрати технологічних досягнень на більшості світів.

БАТЛТЕХ: Комп'ютерна гра БатлТех від Хеабренд Скімс проходить в кінці цієї ери, починаючись в 3025 році.



НАВАЛА КЛАНІВ (3050-3061)

Таємничі війська вторгаються в центральні регіони Внутрішньої Сфери. Нападники, що називають себе Клани, нащадки СОЗЛ

Керенського, викувані в спільноті, що мала на меті стати найкращим військом в історії. Володіючи значно перевершуючі технології та воїнів, Клани захоплюють планету за планетою. Зрештою, ця зовнішня сила викувала нову Зіркову Лігу - те, що сотні років війн не змогли досягти. Додатково Клани сприяли технологічному відродженню у Внутрішній Сфері.

МехВоїн Онлайн: комп'ютерна гра МехВоїн Онлайн від Піранна Геймс проходить в цій ері.



ГРОМАДЯНСЬКА ВІЙНА (3062-3067)

Загроза з боку Кланів була врешті-решт зменшена через їх знищення. Однак через те, що зовнішньої

загрози тепер не існувало, внутрішні конфлікти вибухнули з новою силою по всій Внутрішній Сфері. Дім Ляо захопив свою колишню Спільноту - Договір Св. Іва; повстання військових Дому Куріта почало війну з їх сильним сусідом - Кланом Примарного Ведмідя; неймовірно могутня Федеративна Співдружність - об'єднання Дому Штайнер і Дому Девіон - розпалося після п'яти довгих років гіркої громадянської війни.



ДЖИХАД (3068-3080)

Після Громадянської Війни Федеративної Співдружності лідери Великих Домів зібрались і розформували нову Зіркову Лігу, проголошуючи її фіктивною. Після цього псевдо-релігійне Слово Блейка - осколок Комстара, захисників та керівників міжзоряного зв'язку - починають Джихад: міжзоряну війну, що зрештою зіштовхнула кожну фракцію з кожною, а також почала громадянські війни всередині фракцій. Вперше за довгі століття зброя масового ураження була використана; нові та лякаючі технології використані на полях битв.



ТЕМНІ ВІКИ (3081+)

Після Джихаду, під керівництвом Девліна Стоуна, Республіка Сфери зародилася як серце Внутрішньої Сфери. Один із найбільш обширних періодів починається на світанку 32 сторіччя. Фракції, в тій чи іншій мірі, приймають роззброєння та масивні армії Спадкових Воєн починають згасати. Однак у 3132 році 80 відсотків міжзоряної мережі зв'язку занепадає, кидаючи всесвіт у хаос. Майже одразу війни вивергаються та фракції починають відбудовувати армії.

ВНУТРІШНЯ СФЕРА ПРИБЛИЗНО 3025 РІК

Внутрішня Сфера: Загальний термін для позначення регіону космосу в, приблизно, одну тисячу світових років діаметром, складена з більш ніж двох тисяч населених планет, із Террою (Землею) в центрі. Цей регіон поділений на геополітичні регіони, в яких має силу та чи інша влада. Більшу частину століть, що пройшли з часу освоєння зірок, величезна кількість цих світів підпорядковані одному з п'яти Великих Домів. Час від часу менші сили створювались і зникали. Будь-який світ або геополітична сила, що є поза Внутрішньою Сферою, розташована у Периферії, що вважається кордоном відомого свесвіту.

— Енциклопедія Галактика

ДІМ ШТАЙНЕР (ЛІРАНСЬКА СПІВДРУЖНІСТЬ)

Протягом століть ділова хватка перетворила Співдружність в індустріальний центр, проте часто виникали "соціальні генерали": дворяни із мінімальним досвідом у битвах. Сьогодні Ліранські МехВоїни завоювали місце своєю впевненістю в Архонта Катріну Штайнер - чи ведучи війну або торговельні переговори, її воїни завжди на її стороні.

КЕРІВНИК:	Архонт Катріна Штайнер		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Конституційна Монархія (німецько-феодалного стилю)		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Місто Таркад, Таркад		
ПАНІВНА МОВА(И):	Англійська та Німецька (офіційні), Шотландська Гаельська, Італійська, Французька		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Християнство (Протестантство), Юдаїзм, Іслам		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	443	РІК СТВОРЕННЯ	2785
		ВАЛЮТА	Крона

КОМСТАР

Псевдо-релігійний культ, контролюючий Терру та відданий зберігати технологій та підтримувати у робочому стані нейронний контроль над мережею зв'язку Внутрішньої Сфери.

КЕРІВНИК:	Прімус Джуліан Тієполо		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Корпоративна Конфедерація (з містичними атрибутами)		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Острів Гілтон Гед, Терра		
ПАНІВНА МОВА(И):	Англійська (офіційна), інші по місцю народження		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Слово Блейка		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	1	РІК СТВОРЕННЯ	2785
		ВАЛЮТА	К-валюта



ТЕРРА



ДІМ МАРІК (ЛІГА ВІЛЬНИХ СВІТІВ)

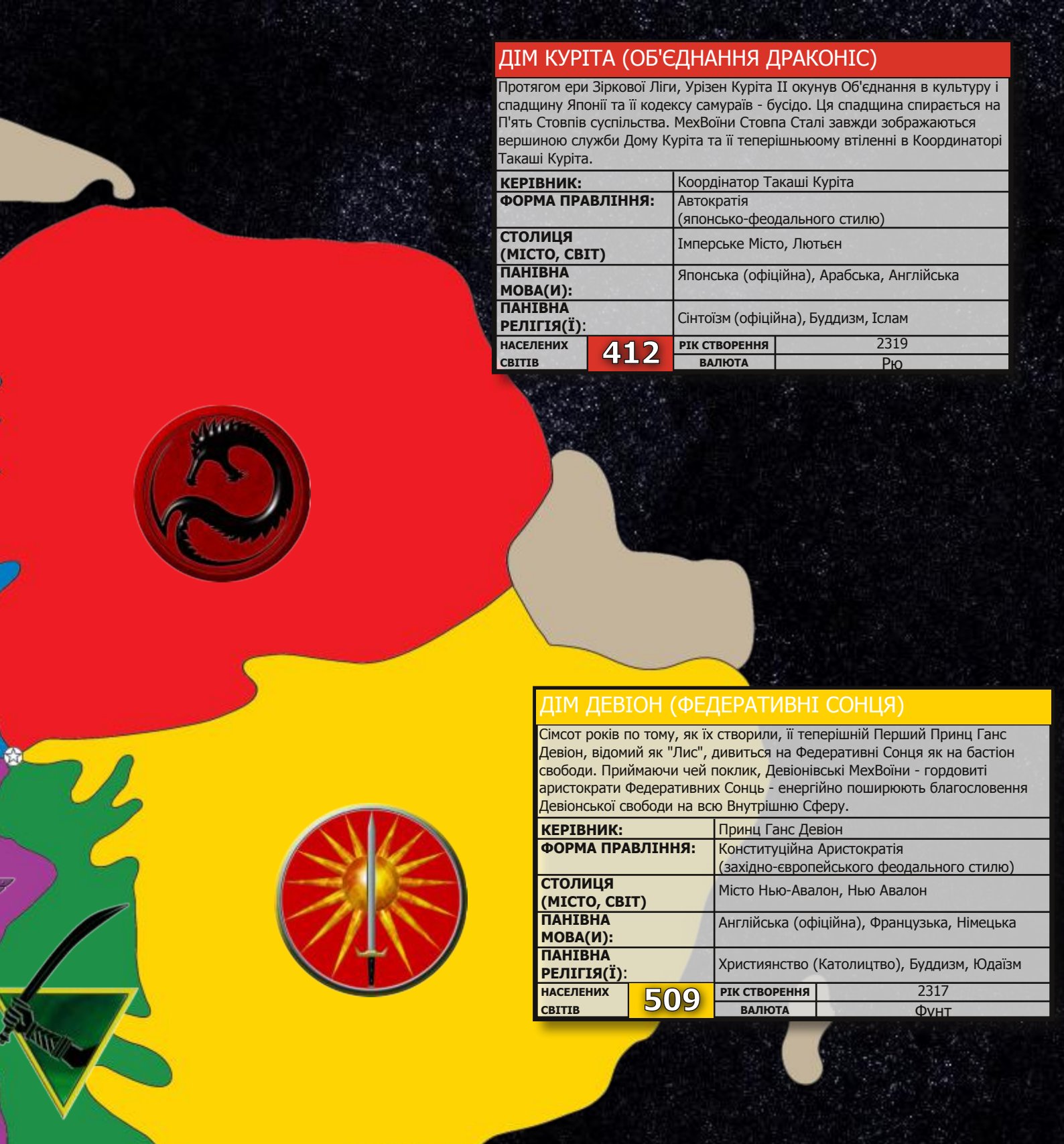
Її найсильніша сторона, об'єднання розрізнених імперій в одну, також її Ахілєсова п'ята, так-як внутрішні конфлікти розривали Лігу століттями. Тим не менш, МехВоїни Ліги Вільних Світів - так само, як теперішній Капітан-Генерал Янос Марік - мають насагу створювати порядок з хаосу; здатність пристосовуватись підвищує їх впевненість з кожною пройденою перешкодою.

КЕРІВНИК:	Капітан-Генерал Янос Марік		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Парламентська Конфедерація (під воєнним контролем)		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Місто Атреус, Атреус		
ПАНІВНА МОВА(И):	Англійська (офіційна), Іспанська, Грецька, Румунська, Урду		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Християнство (Католицизм), Юдаїзм, Іслам		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	333	РІК СТВОРЕННЯ	2271
		ВАЛЮТА	Опел

УМОВНІ ПОЯСНЕННЯ



Мапа складена КОМСТАР.
Використовуючи інформацію від
ДОСЛІДНИЦЬКОЇ СЛУЖБИ КОМСТАР
та АРХІВІВ ЗІРКОВОЇ ЛІГИ на Террі.



ДІМ КУРІТА (ОБ'ЄДНАННЯ ДРАКОНІС)

Протягом ери Зіркової Ліги, Урізен Куріта II окунув Об'єднання в культуру і спадщину Японії та її кодексу самураїв - бусідо. Ця спадщина спирається на П'ять Стовпів суспільства. МехВоїни Стовпа Сталі завжди зображаються вершиною служби Дому Куріта та її теперішньому втіленні в Координаторі Такаші Куріта.

КЕРІВНИК:	Координатор Такаші Куріта		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Автократія (японсько-феодалного стилю)		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Імперське Місто, Лютьєн		
ПАНІВНА МОВА(И):	Японська (офіційна), Арабська, Англійська		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Сінтоїзм (офіційна), Буддизм, Іслам		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	412	РІК СТВОРЕННЯ	2319
		ВАЛЮТА	Рю

ДІМ ДЕВІОН (ФЕДЕРАТИВНІ СОНЦЯ)

Сімсот років по тому, як їх створили, її теперішній Перший Принц Ганс Девіон, відомий як "Лис", дивиться на Федеративні Сонця як на bastion свободи. Приймаючи цей поклик, Девіонівські МехВоїни - гордовиті аристократи Федеративних Сонць - енергійно поширюють благословення Девіонської свободи на всю Внутрішню Сферу.

КЕРІВНИК:	Принц Ганс Девіон		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Конституційна Аристократія (західно-європейського феодалного стилю)		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Місто Нью-Авалон, Нью Авалон		
ПАНІВНА МОВА(И):	Англійська (офіційна), Французька, Німецька		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Християнство (Католицизм), Буддизм, Юдаїзм		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	509	РІК СТВОРЕННЯ	2317
		ВАЛЮТА	Фунт

ДІМ ЛЯО (КАПЕЛАНСЬКА КОНФЕДЕРАЦІЯ)

Протягом п'ятиста років гордість країни - і її теперішній Канцлер, Максиміліан Ляо - був прославленим і шанованим, беручи найкраще в суспільства. І нікого не поважать та захоплюються більше ніж МехВоїнами Ляо, чия непохитна націоналістична гордість та завзятість зустрічали поразку за поразкою в боротьбі з рішучістю і гордістю.

КЕРІВНИК:	Канцлер Максиміліан Ляо		
ФОРМА ПРАВЛІННЯ:	Диктатура		
СТОЛИЦЯ (МІСТО, СВІТ)	Жі-джін Чеп (Заборонене Місто), Сіан		
ПАНІВНА МОВА(И):	Англійська та Китайська (Мандарин, офіційні), Китайська (Кантонська), Російська, Хінді		
ПАНІВНА РЕЛІГІЯ(Ї):	Будизм, Даосизм, Індуїзм		
НАСЕЛЕНИХ СВІТІВ	207	РІК СТВОРЕННЯ	2366
		ВАЛЮТА	Юань

ЗІРКОВА ЛІГА

Терра, колиска людства, також є домівкою для Дому Камерон, яка виросла в могутню Теранську Гегемонію, рівного супротивника інших п'яти Великих Шляхетних Домів Внутрішньої Сфери.

Проте Ян Кемерон мав бачення об'єднаного людства та, після десятиліть вмілої дипломатії, в 2571 він викував Зіркову Лігу. Всі шість лідерів Великих Домів стали Вищою Радою Ліги. Ян Кемерон став "першим серед рівних" - Першим Лордом.

Після невдач на дипломатичній ниві з державами Периферії, Перший Лорд Кемерон примусив їх до входження в Зіркову Лігу через війну, що тривала двадцять років. Це призвело до ворожнечі між Внутрішньою Сферою та державами Периферії, яка зберіглась і донині.

Не беручи до уваги важкий початок, наступні дві сотні років був золотий вік миру, процвітання та розвитку технологій, небачений донині в історії людства. Це також дало початок наймогутнішій військовій силі в історії - Силам Оборони Зіркової Ліги.

Незважаючи на таке процвітання, жадоба, заздрість та зрада зруйнували найбільше досягнення людства. Стефан Амаріс, Узурпатор - правитель завойованої держави Периферії - підбурих Периферію на повстання у 2765 році. Це призвело до того, що лівова частка СОЗЛ перебазувалась на границі Зіркової Ліги, в той час як Великі Дома потайки розбудовували свої приватні армії. Після, у 2766, Узурпатор - та ті в Лізі, хто були з ним - вбили кожного члена Дому Кемерон що, в свою чергу, призвело до хаосу у Теранській Гегемонії.

Командуючий Генерал всіх Сил Оборони Зіркової Ліги, Александр Керенський, відразу почав війну з повставшою державою Периферії на чолі з Амарісом, а після узурпував Теранську Гегемонію, провівши там нещадну війну.

Дім Камерон

Теранська Гегемонія





В 2780 році Узурпатора було повалено та Терра була звільнена.

Наступні чотири роки Александр доблесно рухався від королівського двору до королівського двору, намагаючись зібрати Зіркову Лігу шляхом демократії. Але Ящик Пандори було відкрито і кожен з лідерів Великих Домів бачив себе новим хазяїном Зіркової Ліги.

Передбачаючи цикл смертельних війн, Генерал Керенський прийшов до висновку, що він не має давати Великим Домам зброю Зіркової Ліги, яким вони зможуть зруйнувати людство. Він прийняв сміливий план: Вихід. 5 листопада 2784 року, 402 ВарШипа та 1349 транспортних ДжампШипів із більш ніж шістьма мільйонами солдатів та їх родичів стрибнули в Глибоку Периферію та зникли з Внутрішньої Сфери та історії.

Не маючи більше перешкод, Координатор Мінору Куріта проголосив себе Першим Лордом в грудні 2786 року; за ним поспішили інші лідери Внутрішньої Сфери. Вся Внутрішня Сфера вибухнула із початком дикої Спадкової Війни.

Протягом двох століть три Спадкові Війни знищували технології до такої межі, що технологічні досягнення Зіркової Ліги було повністю втрачено або їх ледь розуміли. Таким чином, збережені БатлМехи працювали краще нових машин та стали цінними речами, що передавались від покоління до покоління. Тим не менш, шляхетні МехВоїни, лицарі Внутрішньої Сфери, йшли на поля боїв, б'ючись за мету своїх лордів - керування відродженою Зірковою Лігою.



ДІМ ДЕВІОН (ФЕДЕРАТИВНІ СОНЦЯ)



В хаосі, що послідував за колапсом першого міжзоряного уряду, Теранського Альянсу, Люсьєн Девіон сформував Федеративні Сонця за допомогою комбінації дипломатії із примушення.

Корінний мешканець планети Нью Авалон, та як син одного послів планети, Люсьєн схилив лідерів двадцяти планет приєднатись до нього, щоб створити Федеративні Сонця у 2317 році.

Півтора століття потому Сімон Девіон прийшов до влади та дбав про захист та процвітання людей, підтримував позиції новосформованої шляхти.

Сімсот років після її створення, поточний Перший Принц Ганс Девіон, відомий на прізвисько "Лис", бачить Федеративні Сонця як фортецю свободи та демократії.

Приймаючи цей поклик, МехВоїни Вевіона - горді шляхтичі Федеративних Сонць - були нетерплячі в бажанні розносити благословення Девіонської свободи по всій Внутрішній Сфері.

Ці сміливі воїни націлені на мету Нью-Авалонським Науковим Інститутом, що присвятив себе відновленню втрачених у століттях боїв технологій.

Герб Дому Девіон є втіленням девізу Федеративних Сонць - "Мечем Свободи".



ДІМ КУРІТА

(ОБ'ЄДНАННЯ ДРАКОНІС)

Вирощий згідно з військовими та суспільними традиціями, що датуються більш ніж шістистами роками тому, Щіро Куріта вірив в те, що його призначенням є царювання, у 2303 році розпочав першу в історії повномасштабну міжзоряну військову кампанію.

Після п'ятнадцяти років запеклих боїв, самопроголошений Координатор Щіро Куріта сформував Об'єднання Драконіс із п'ятидесятиднієї зіркової системи.

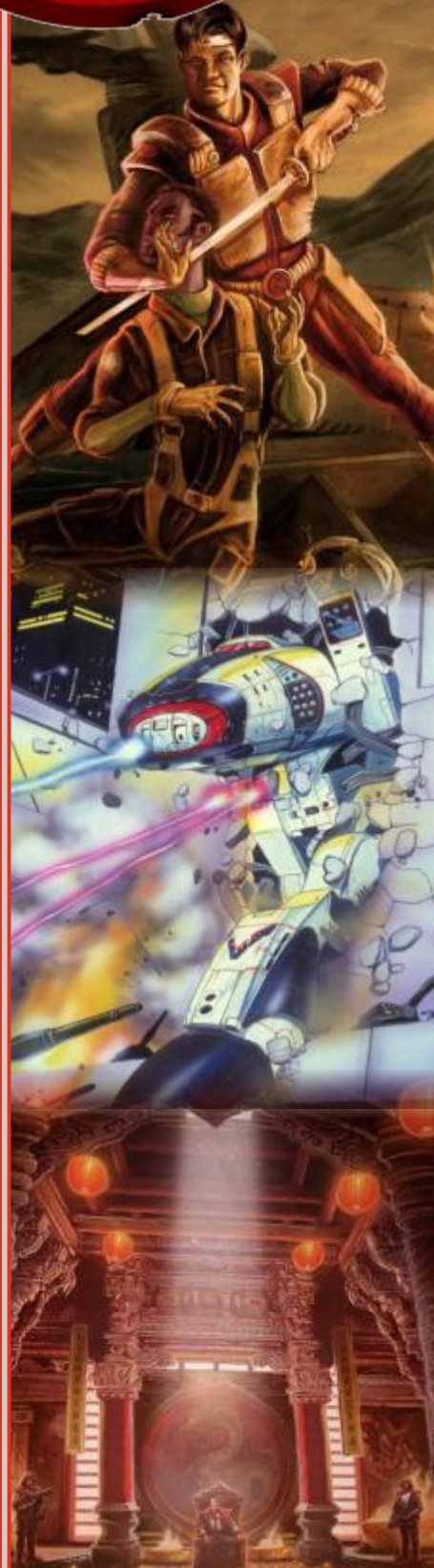
Століттями потому, протягом епохи Зіркової Ліги, Урізен Куріта II ще більше поглибив Об'єднання в культуру та спадщину Японії та самурайського коду Бушидо: він вірив в те, що Дракон - Об'єднання Драконіс - було обрано правити Внутрішньою Сферою.

Ця спадщина, вибудована протягом поколінь, стояла на П'яти Стовпах, що були основою Об'єднання Драконіс: Золотий колір представляв уряд, кольору Тикового дерева - суспільство та культуру, колір Слонової Кістки - філософію, Нефритовий - економіку та, звісно, Сталевий колір - військо.

МехВоїни Стовпу Сталі завжди уявлялись вершиною військової служби Дому Куріта та його поточному втіленню - Координатору Такаші Куріта.

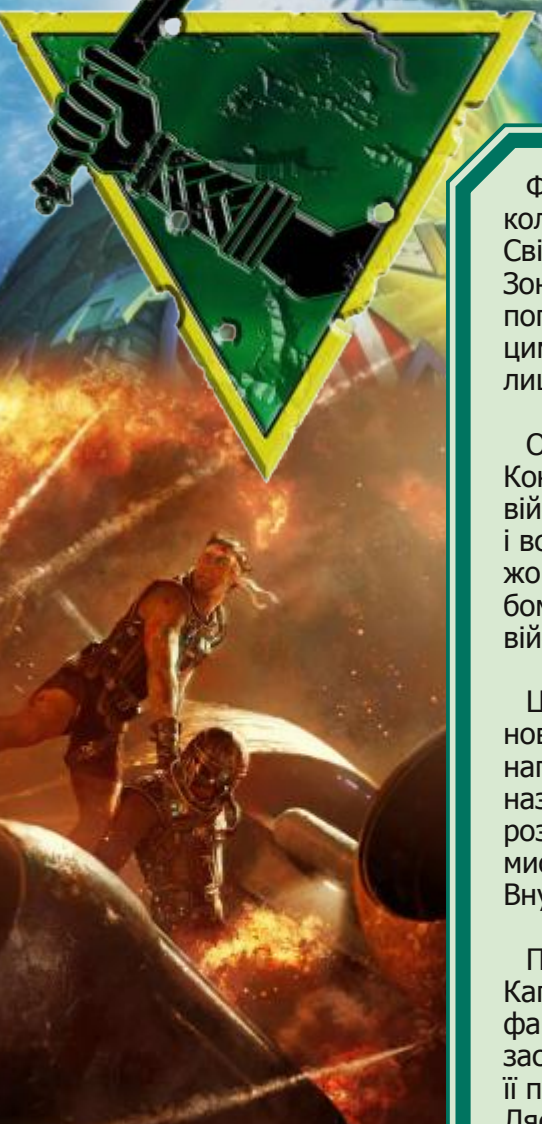
Академія МехВоїнів Сан Жанг', найбільша у Внутрішній Сфері, прищепляє військові традиції найкращим з МехВоїнів, які будуть нести повагу та страх по всій Внутрішній Сфері.

Випускники Академії - як і всі в Об'єднанні Драконіс - гордовито носять емблему Дому Куріта, втілюючи його девіз "Слава Дракону".



ДІМ ЛЯО

(КАПЕЛАНСЬКА КОНФЕДЕРАЦІЯ)



Франко Ляо почав правити в той час, коли Федеративні Сонця та Ліга Вільних Світів погрожували світам Капеланської Зони. Незрілі але могутні Великі Доми погрожували Капеланським Світам - і з цим треба було щось робити. Вихід був лише один: об'єднання.

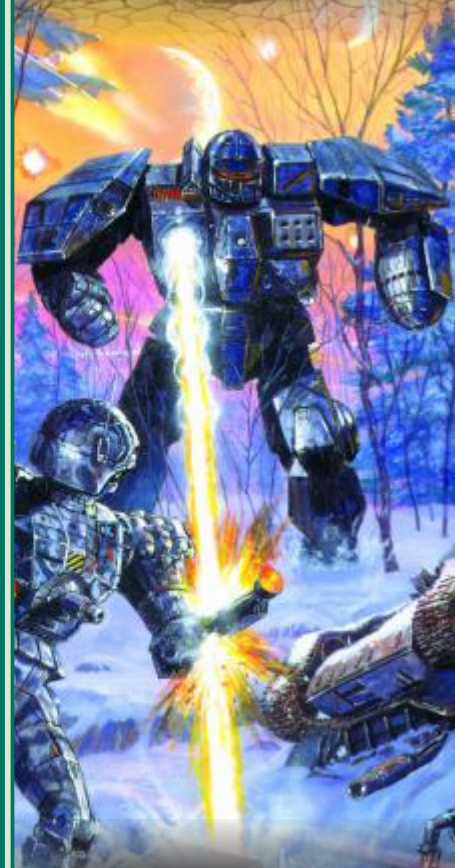
Одразу після створення Капеланської Конфедерації в 2367 році, Девіонські війська окупували її столицю. Франко, як і всі Канцлери з того часу, прийняв жорсткий спосіб боротьби: орбітальне бомбардування. Воно знищило як ворожі війська, так і його столицю.

Це мислення "країна - все" досягло нової вершини в 2505 році. Калвар Лорікс написав "Кредо Лорікса" - трактат, називаючий МехВоїнів верхівкою розвитку війська та суспільства; це мислення швидко поширилось Внутрішньою Сферою.

Пів тисячоліття потому народ Капеланської Конфедерації пишалися тим фактом, що громадянство треба було заслужити. Обов'язок перед Державою та її поточним Канцлером, Максиміліаном Ляо, вихваляється та поважається, беручи найкраще з суспільства.

Та ніхто не заслужив більше поваги та захоплення гіж МехВоїни Ляо, чия непохитна націоналістична гордість та завзятість зустрічали поразку за поразкою в боротьбі з рішучістю і гордістю.

Така відданість випестувала Дес Командос, еліту серед еліт; особистий підрозділ Канцлера. Експерти в усіх формах ведення війни, вони є вершиною відданості Країні.



ДІМ МАРІК

(ЛІГА ВІЛЬНИХ СВІТІВ)



В 2271 році Співдружність Марік, Конфедерація Стюарт, Князівство Регулус та Федерація Оріенте об'єднались, щоб створити перший Великий Дім: Лігу Вільних Світів.

Під керівництвом Джуліана Марік як Капітан-Генерала, її формування пожвавило імперіалістичні настрої у Внутрішній Сфері, що зрештою призвело до формування шести Великих Домів.

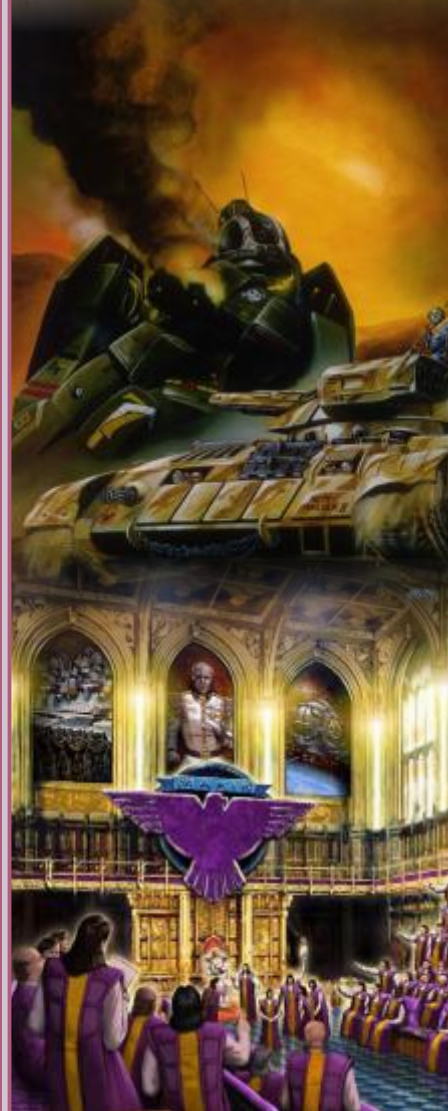
Її найсильніша сторона, об'єднання розрізнених імперій в одну, також її Ахілєсова п'ята, так-як внутрішні конфлікти розривали Лігу століттями.

Тим не менш, МехВоїни Ліги Вільних Світів - так само, як теперішній Капітан-Генерал Янос Марік - мають насагу створювати порядок з хаосу; здатність пристосовуватись підвищує їх впевненість з кожною пройденою перешкодою.

Жонглюючи конфліктами між домашніми провінціями та більшою нацією, війська лише стали сильніші, її МеїВоїни та солдати гордо несуть свою службу, хоча й, час од часу, і проявляють громадянську непокору.

Ця впевненість на адаптивність вплинула на рівень тактичних експериментів, небачені в інших Домах, таких як використання аерокосмічних частин незвичним чином, або швидке пристосування до знову з'явившихся технологій та БатлМехів, як було загублено з часів колапсу Зіркової Ліги.

Летючи на крилах орла Маріків, така гнучкість викарбувалась у девізі Ліги Вільних Світів "Разом Ми Вистоїмо".



ДІМ ШТАЙНЕР

(ЛІРАНСЬКА СПІВДРУЖНІСТЬ)



Ліранську Співдружність було створено майже як об'єднання бізнесів у 2341 з світів Протекторату Донегал, Федерації Скай та Тамарського Пакту, із керуючим Радою з дев'яти Архонтів.

Врешті-решт Катріна Штайнер прийняла роль єдиного Архонта в 2408, стрімко перетворюючи Дім Штайнер у династичний центр.

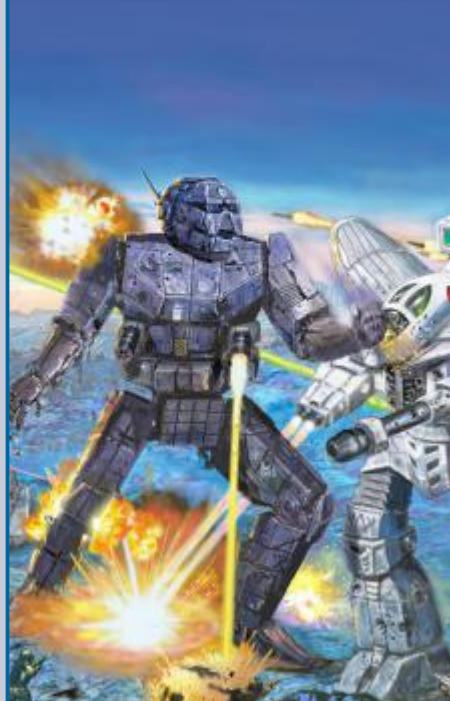
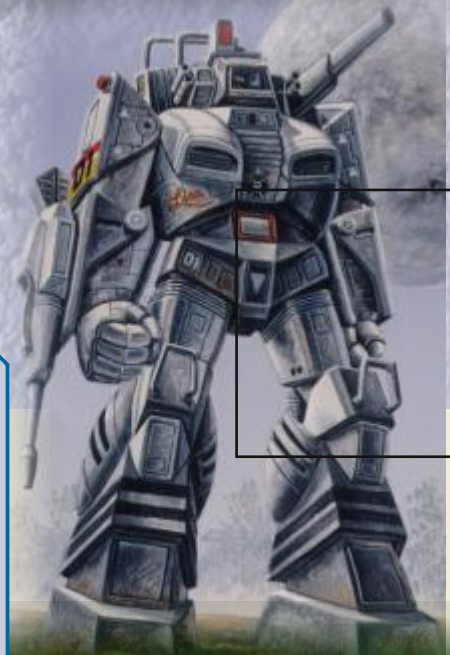
Завжди чітко розуміючи конкурентні переваги - навіть на полях битв - коли Теранська Гегемонія винайшла першого БатлМеха, агенти Дому Штайнер вкрали секретні документи під час смиливого рейду.

Протягом століть ділова хватка перетворила Співдружність в індустріальний центр, проте часто виникали "соціальні генерали": дворяни із мінімальним досвідом у битвах.

Сьогодні Ліранські МехВоїни завоювали місце своєю впевненістю в Архонта Катріну Штайнер - чи ведучи війну або торгівельні переговори, її воїни завжди на її стороні.

У відповідь на це, ці найздатніші МехВоїни гріються в славі багатого регіону та із новими, часто штурмового класу, БатлМехами у їх розпорядженні.

В Ліранському тронному залі два БатлМехи стоять по обидва боки трону Архонта. Над тронем емблема Дому Штайнер, ілюструючи його девіз - "Непохитна Воля"



НАЙМАНЦІ



З того часу, як почались війни, солдати вдачі, найманці, маршували поряд з військами, завдяки вірності до одного лорда чи іншого, підпираючи королів чи руйнуючі імперії.

В 3025 році, Великі Доми - виснажені століттями війн - кинули погляд на найманців, використовуючи їх у своїй Макіавеллівських політичних планах.

Деякі наймані команди мають історію, що тягнеться століттями, але ні в кого нема спадщини більше, ніж у Нортвінд Хайлендерс, їх поточного втілення шотландських полків на стародавній Террі.

Інші мають нещодавні, але малоімовірні історії, як от брати Келл прибули на планету Галатея в 3010 зі спадщиною і повною відсутністю досвіду. Незважаючи на скептиків вони викували Келл Хаундс - один з найбільш ефективних найманих підрозділів з тих, що б'ються зараз.

Для найманців цілі контракту можуть бути будь-які - від гарнізонної служби на болотному світі, захищаючи часточки Лостеку під час транспортування, до десанту в центр ворожих позицій під час прикордонної навали.

Незважаючи на історію чи Великий Дім, за який вони бились, командир буде повзати по всьому полю битви, шукаючи запасні частини для свого війська - його ще треба привести до ладу після битви.

Обговорення умов контрактів через Колегію з Огляду Найманців із Великими Домами майже так підступно, як битви, що ще будуть.

Погані контракти або погані результати можуть залишити найманців у пастці на віддаленій планеті без транспортних ДжампШипів, підкріплень або, навіть, продовольства.

Незважаючи на всі ці труднощі, командир найманої команди, що знає як вести бізнес, буде мати гроші та славу, що чекатимуть його, як він буде достатньо хоробрим, щоб їх взяти... або достатньо розумним щоб вижити.



БАТЛМЕХИ ТА МЕХВОЇНИ

БАТЛМЕХИ

- Уривки з заохочувальної брошури, спочатку розповсюджуваної Дефіанс Індастріз із Гесперусу, Ліранська Співдружність, 3007

- Від семи до шістнадцяти метрів заввишки та від двадцяти до ста тон
- Працюють на броньованих та екранованих термоядерних реакторах
- Скелет із пористого, спіненого алюмінієвого ядра, загорнутого в підсилені моновити з карбиду кремнію та вкриті жорсткою титановою оболонкою
- Рух здійснюється завдяки міомерним м'язам із поліацетиленових пучків
- Захищені кристалічно-вирівненою сталлю на шарі нітриду бору, насиченого алмазними моновитками
- Наїжачені просікою могутньої зброї - від гармат заряджених часток до лазерів, від ракет до швидкострільних автогармат
- Всі під керівництвом титулованої еліти - МехВоїнів

Сучасний БатлМех є результатом більш ніж 3000 років розвитку військових технологій. Поєднуючи надзвичайну руйнівну силу з незрівнянною мобільністю, БатлМех є, напевно, найскладнішою машиною з усіх колишніх вироблених. Беззаперечний хазяїн воєн тридцять-першого сторіччя, БатлМех, здається, був створений для панування протягом століть.



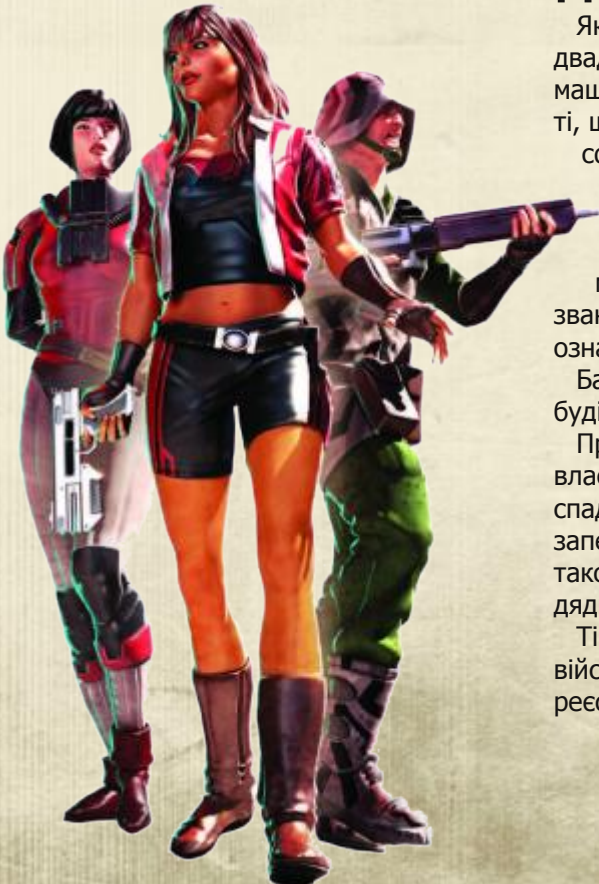
МЕХВОЇНИ

Як тільки перші БатлМехи почали домінувати на полях боїв двадцять'ятого століття, люди, що керували цими надзвичайними машинами, отримали силу та впливовість, які набагато перевищували ті, що мали інші солдати. Скоро цілий соціальний клас був сформований навколо пілотів цих, дедалі ще впливовіших, машин війни. Ці так звані МехВоїни, сучасне втілення лицарів, отримали колосальну задачу по захисту своїх світів та своїх правителів. Так само, як в Середні Віки в Європі, ці МехВоїни мали почесні в обмін на службу. Деякі навіть отримали королівські звання - цілі світи були під їх олобистою владою. Такі почесні зазвичай означали повну відданість тому, хто дав ці почесні МехВоїну.

БатлМехи зменшились в кількості, так як інфраструктура для їх будівництва та обслуговування потерпала від століть затяжних воєн.

Протягом цих епох, коли БатлМехи стали рідкістю, багато з них стали власністю МехВоїнів, що керували ними, інші Мехи було отримано як спадок від бітьків чи родичів. Боротьба всередині таких родин була запеклою та жорсткою. Ті, хто хотів отримати право стати МехВоїном - а також діючим лідером роду - бились на смерть із братами, сестрами, дядьками та, часом, із батьками.

Ті БатлМехи, що не передаються у спадок, зазвичай є власністю військ. Разом із МехВоїнами, що пілотували ті Мехи, вони є часткою реєстру військової - або найманої - структури.



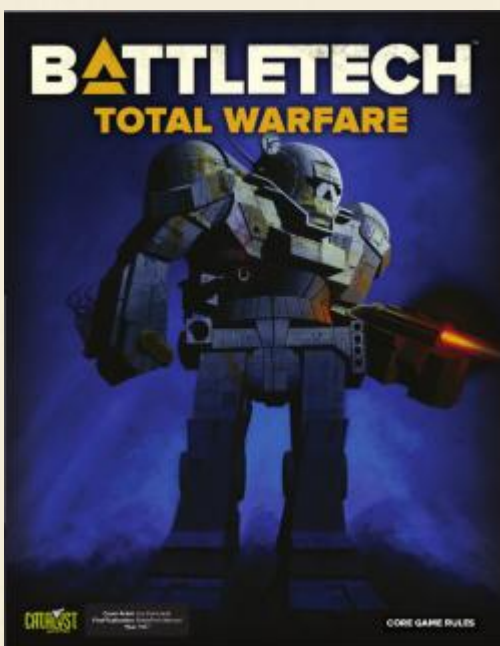


ТЕХНІЧНИЙ ОПИС: СПАДКОВІ ВІЙНИ

Технічний Опис: Спадкові Війни це ідеальний "перший Технічний Опис" до коробочного набору Гра Броньованої Битви. Ця книга включає деякі найбільш поширені Мехи від часів Зіркової Ліги до Спадкових Війн. Кожного Меха детально відображено, та описано - його історія, здатності на полі битви, ігрові параметри, та найбільш відомі пілоти цих машин.

ПОСІБНИК БАТЛМЕХА

Використовуючи текст останньої версії правил, Посібник БатлМеха розроблено з нуля задля того, щоб вгодити гравцям в БатлТех, які хочуть стрибнути в битви Мехів. Книга включає купу опціональних правил, ландшафту та іншого. Ласкаво просимо да найбільш дружньої-до-гри книги правил по БатлТех з колись опублікованих!

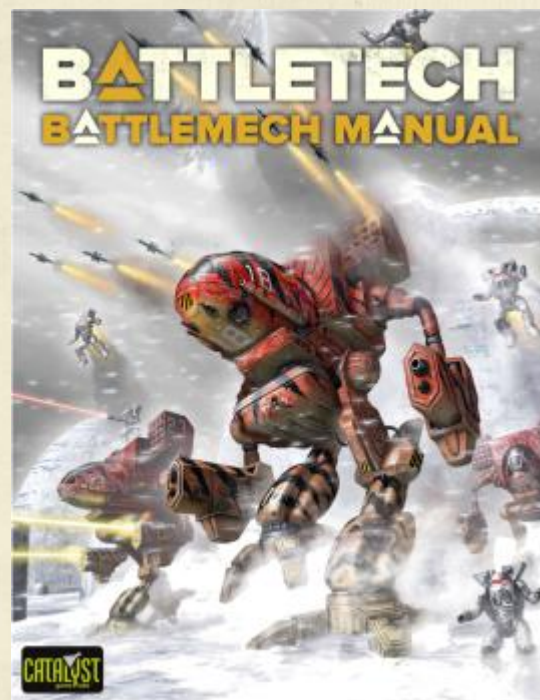


ТОТАЛЬНА ВІЙНА

Тотальна Війна розширює правила з Посібника БатлМеха. Всі правила для різних юнітів, що мають прямий вплив на полях битв тридцятьпершого століття є в цій книзі правил: від БатлМехів до ПротоМехів, від бойові до цивільної техніки, від звичайної піхоти до аерокосмічних винищувачів та ДропШипів. Тотальна Війна включає найбільш детальні та повні правила БатлТеху, що біли колись видані - ідеальний компаньйон для стандартних турнірних ігр.

ПОВНИЙ ЗАЛП: КОМАНДИРСЬКЕ ВИДАННЯ

Повний Залп - це оптимізовані для швидкої гри правила БатлТеху. Розроблені як сучасна гра з мініатюрами, ці правила беруть звичайну партію у БатлТех, що проходить цілий вечір, та зпресовують їх до години, не полишаючи всі чудові частки, як то БатлМехи що б'ються на далеких світах. Також ви можете використовувати будь-які свої мініатюри - чи з коробки Гра Броньованої Битви, чи від Рал Парти, Айрон Вінд Металс або МехВоїн: Темні Часи - задля того, щоб одразу стрибнути в бій!





Романи по всесвіту БатлТех повернулись. 50 романів зараз доступно у форматі ePub. Поринь у захоплюючі пригоди, інтриги та драми. Відвідайте магазин Каталіст Гейм Лабс щоб завантажити вашу наступну пригоду!

(Книги доступні англійською мовою)

STORE.CATALYSTGAMELABS.COM

БатлТех: Посібник, 16 стор.

©2019 Всі права захищено.

Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є зареєстрованими торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.



Переклад українською:
Микита "axeller" Бондаренко

Зауваження та пропозиції надсилайте на електронну адресу

BattletechUkraine@gmail.com

або у Фейсбук-группі

fb.com/BattletechUkraine