

# BATTLETECH™

A dynamic and intense scene from the BattleTech universe. In the foreground, a large, dark grey and black mecha with red and orange accents is shown in a combat stance, firing a bright blue energy beam. In the background, a green and grey mecha stands on a rocky outcrop, also firing a blue energy beam. To the right, another green and grey mecha is shown in a more complex, multi-limbed configuration, firing multiple yellow energy beams. The sky is filled with falling yellow energy bolts and a bright blue energy beam streaking across the scene. The ground is dark and rocky, with a small fire burning in the lower right corner.

КРАТКИЙ ОБЗОР  
ВСЕЛЕННОЙ



# КРАТКИЙ ОБЗОР ВСЕЛЕННОЙ

BattleTech — это научно-фантастическая «космическая опера», действие которой происходит в раздробленной и воинственной вселенной XXXII века. Человечество дотянулось до звёзд и создало огромные империи, простирающиеся более чем на тысячу световых лет. В подчинении у каждой такой империи — сотни планет.

После возвышения шести благородных Великих домов была основана Звёздная Лига, появление которой ознаменовало начало золотого века.

Однако предательство подточило основы Звёздной Лиги и привело к убийству Первого лорда и падению дома Кэмерон. Каждый из глав оставшихся пяти Великих домов провозгласил себя новым Первым лордом разваливающейся Звёздной Лиги, и начались Войны преемников.

На протяжении поколений армии боевых мехов сражались на поверхности более чем двух тысяч колонизированных планет Внутренней Сферы, разоряя мир за миром, пока невероятно разрушительные последствия эпохи Джихада не поставили человечество на грань полного исчезновения. Республика Сферы, вышедшая на политическую арену после окончания этой страшной эпохи, ознаменовала новую надежду на эпоху мира. Однако уже совсем скоро, после так называемого «Серого понедельника» — дня, в который вышла из строя практически вся сеть межзвёздных коммуникаций, — Внутренняя Сфера вновь погрузилась в хаос войны.

На дворе 3151 год. Кланы, закалённые в битвах наследники давно потерянных Сил обороны Звёздной Лиги, захватили Терру и одержали уверенную победу над Республикой. Сполна насладившись своим триумфом, они объявили о создании ИльКлана — клана над всеми кланами. Теперь Великие дома готовят армии элитных наёмников к скорому возобновлению полномасштабной галактической войны, ведь ИльКлан пылает невероятной решимостью восстановить Звёздную Лигу во всём её былом величии.

**Это BattleTech.**





# ЭПОХИ ВСЕЛЕННОЙ BATTLETECH

Вселенная BattleTech — это живой, развивающийся организм, который с каждым годом становится всё больше по мере того, как издаются новые и новые сборники материалов и художественные произведения. Это динамичная игровая вселенная, где отдельные персонажи и места действия со временем складываются в целостную многоуровневую структуру. Приобретая новый товар, стоит учитывать, к какому временному отрезку BattleTech он относится. Чтобы быстро и просто донести до вас этапы становления этой вселенной, мы поделили её историю на семь основных эпох.



## Звёздная Лига (2005–2780 гг.)

Иэн Кэмерон, правитель Терранской Гегемонии, положил конец десятилетиям беспрестанной борьбы, создав Звёздную Лигу — военно-политический альянс всех Великих домов и Гегемонии. Вооружённые силы Звёздной Лиги незамедлительно начали Войну Воссоединения, принуждая планеты на периферии присоединяться к альянсу. На протяжении двух последующих веков Внутренняя Сфера — освоенное человечеством космическое пространство — переживает золотой век. Тогда же происходит создание самой мощной в истории человечества армии.



## Войны Преемников (2781–3049 гг.)

Все до одного члены семьи Первого лорда Ричарда Кэмерона убиты в ходе государственного переворота, устроенного Стефаном Амарисом. После тринадцати лет военных действий в попытке сместить его правители всех пяти Великих домов расформируют Звёздную Лигу. Генерал Александр Керенский вместе с восьмьюдесятью процентами войск обороны Звёздной Лиги покидает пределы освоенного космоса, и Внутренняя Сфера погружается в столетия сражений. Этот период получил название «Войны преемников», и к его завершению большинство планет переживает глубокий технологический упадок. Этой эпохе посвящена «**BATTLETECH: Настольная игра**».



## Вторжение Кланов (3050–3061 гг.)

Таинственные военные формирования наносят удар по Внутренней Сфере. Захватчики, названные Кланами, являясь потомками Сил обороны Звёздной Лиги Керенского, и цель этого общества — создать величайшую в истории боевую силу. Кланов превосходят своих противников в технологиях и подготовке воинов и поэтому захватывают одну планету за другой. В конце концов эта внешняя угроза приводит к созданию новой Звёздной Лиги, чего не удавалось добиться за сотни лет военных действий. К тому же Кланов выступают в качестве катализатора технологического возрождения. В эту эпоху разворачиваются события «**BATTLETECH: Вторжение кланов**».



## Гражданская война (3062–3067 гг.)

После поражения Кланов внешняя угроза сходит на нет и по всей Внутренней Сфере вспыхивают внутренние конфликты. Дом Ляо вновь захватывает ранее принадлежавшие ему территории Сент-Ивского договора. Восстание военных отрядов дома Курита разжигает конфликт с их могущественным противником, кланом Призрачного Медведя. Невероятно мощное Федеративное Содружество домов Штайнер и Дэвион на пять лет погружается в ожесточённую гражданскую войну.



## Джихад (3068–3080 гг.)

После гражданской войны в Федеративном Содружестве лидеры Великих домов встречаются и расформируют новую Звёздную Лигу, признав, что от неё осталось одно название. Псевдорелигиозная группа «Слово Блейка», отколовшаяся от КомСтара — организации, контролирующей и защищающей межзвёздную коммуникацию, — начинает Джихад: космическую войну, в которой все фракции в итоге выступают друг против друга и при этом страдают от внутренних раздоров. Впервые за несколько столетий используется оружие массового поражения, равно как и новые устрашающие технологии.



## Тёмные века (3081–3150 гг.)

Вслед за Джихадом в сердце Внутренней Сферы под руководством Девлина Стоуна рождается Республика Сферы. На заре XXXII века начинается один из самых долгих мирных периодов. Фракции соглашаются на разоружение, и многочисленные армии, существовавшие со времён Войн преемников, начинают исчезать. Однако в 3132 году восемьдесят процентов межзвёздных коммуникаций обрывается, и вселенная погружается в хаос. Почти сразу же разворачиваются войны, и фракции приступают к восстановлению своих армий.



## ИльКлан (3151 г. — настоящее время)

Некогда неуязвимая Республика Сферы лежит в руинах, раздираемая войной невиданного масштаба между Кланами и Великими домами. Наёмники снова процветают, предлагая свою верность тому, кто больше заплатит. Крепость Республика пала, и Кланов устремляются к Терре, чтобы заявить о своём праве на власть, которое принадлежит им по рождению и в котором им веками отказывали. Воины решают создать великое государство, которое воплотит в себе мечту Александра Керенского и будет править Внутренней Сферой, удерживая власть любой ценой, — ИльКлан.

Это текущая эра мира BattleTech. Игра «**BATTLETECH: Альфа-удар**» также относится к этой эре.



# ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА (ОК. 3151 Г.)

## КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

ПРАВИТЕЛЬ:	Хан Стефани Чисту (Терра) Хан Цзыи Чисту (Судеты)		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Клан (кастовая система с военной иерархией)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	Нет; Хаммарр, Судеты		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Английский (официальный)		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	Нет		
Обитаемые миры:	0/1	Год основания:	3050
		Валюта:	Нет

## КЛАН АДСКИХ КОНЕЙ

ПРАВИТЕЛЬ:	Хан Готтфрид Амиро		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Клан (кастовая система с военной иерархией)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	Будапешт, Честрег		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Английский (официальный)		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	Нет		
Обитаемые миры:	53	Год основания:	3070
		Валюта:	Керенский

## ДОМ ШТАЙНЕР (ЛИРАНСКОЕ СОДРУЖЕСТВО)

ПРАВИТЕЛЬ:	Архонт Триллиан Штайнер		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Конституционная монархия (с чертами германского феодализма)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	Таркад-Сити, Таркад		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Немецкий и английский (официальные), гэльский, итальянский, французский		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	Христианство (протестантизм), иудаизм, ислам		
Обитаемые миры:	195	Год основания:	2341
		Валюта:	Крона

## ИЛЬКЛАН (ВОЛЧЬЯ ИМПЕРИЯ)

ПРАВИТЕЛЬ:	ИльХан Аларик Уорд		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Клан (кастовая система с военной иерархией)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	Юнити-Сити, Терра; Оэссей, Дженах		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Английский (официальный)		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	Нет		
Обитаемые миры:	115	Год основания:	3050 (Вторжение), 3151 (ИльКлан)
		Валюта:	Керенский

## ДОМ МАРИК (ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ)

ПРАВИТЕЛЬ:	Генерал-капитан Николь Марик		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Парламентская конфедерация (под управлением военных)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	Атрей-Сити, Атрей		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Английский (официальный), испанский, греческий, румынский, урду		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	Христианство (католицизм), иудаизм, ислам		
Обитаемые миры:	193	Год основания:	2271 (основание), 3139 (реформация)
		Валюта:	Орёл

## КЛАН МОРСКОЙ ЛИСЫ

ПРАВИТЕЛЬ:	Хан Мори Хокер		
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:	Клан (кастовая система с военной иерархией)		
СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):	нет		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:	Английский (официальный)		
ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:	нет		
Обитаемые миры:	6*	Год основания:	3068
		Валюта:	Лис

\*плотн несколько отдалённых анклавов

## ЛЕГЕНДА



МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ ПРЫЖКА — ОКОЛО 30 СВЕТОВЫХ ЛЕТ





**РАСАЛЬХАГСКИЙ ДОМИНИОН**

<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Избранный принц Хьялмер Мираборг		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Демократическая республика (с чертами кастовой системы Кланов)		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	Асгард-Сити, Расальхаг		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Английский и шведско-японский (официальные), голландский, немецкий, шведский		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	Христианство (православие), буддизм, иудаизм, синтоизм		
<b>Обитаемые миры:</b>	112	<b>Год основания:</b>	3060
		<b>Валюта:</b>	Медвекрона

**ДОМ КУРИТА (СИНДИКАТ ДРАКОНА)**

<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Координатор Йори Курита		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Автократия (с чертами японского феодализма)		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	Столица империи, Лутуен		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Японский (официальный), арабский, английский		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	Синтоизм (официальная), буддизм, ислам		
<b>Обитаемые миры:</b>	358	<b>Год основания:</b>	2319
		<b>Валюта:</b>	Рю

**ВОРОНИЙ АЛЬЯНС**

<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Хан Стерлинг МакКенна, президент Кристиан Авеллар		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Парламентская конфедерация (с чертами кастовой системы Кланов)		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	Макеннополис, Альферац		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Английский (официальный), японский, французский		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	Христианство (григорианство), ислам, синтоизм, агностицизм		
<b>Обитаемые миры:</b>	50	<b>Год основания:</b>	3083
		<b>Валюта:</b>	Ворон-эскудо

**КЛАН ДЫМЧАТОГО ЯГУАРА**

<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Хан Прохазка Мун		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Клан (кастовая система с военной иерархией)		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	нет		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Английский (официальный)		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	нет		
<b>Обитаемые миры:</b>	0	<b>Год основания:</b>	3151
		<b>Валюта:</b>	нет

**ДОМ ДЭВИОН (ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА)**


<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Первый принц Джулиан Дэвион		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Конституционная аристократия (с чертами западноевропейского феодализма)		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	Авалон-Сити, Новый Авалон		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Английский (официальный), французский, немецкий		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	Христианство (католицизм), буддизм, иудаизм		
<b>Обитаемые миры:</b>	358	<b>Год основания:</b>	2317
		<b>Валюта:</b>	Фунт

**ДОМ ЛЯО (КАПЕЛЛАНСКАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ)**

<b>ПРАВИТЕЛЬ:</b>	Канцлер Даошэн Ляо		
<b>ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ:</b>	Диктатура		
<b>СТОЛИЦА (ГОРОД, МИР):</b>	Цзыцзиньчен (Запретный город), Сиань		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ЯЗЫКИ:</b>	Английский и севернокитайский (официальные), китайский (кантонский), русский, хинди		
<b>ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ РЕЛИГИИ:</b>	Буддизм, даосизм, индуизм		
<b>Обитаемые миры:</b>	258	<b>Год основания:</b>	2366
		<b>Валюта:</b>	Юань




# ДОМ ДЭВИОН (ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА)



Из хаоса, вызванного крушением первого межзвёздного правительства, Терранского Альянса, Люсьен Дэвион при помощи дипломатии и силы воли создал Федеративные Солнца. В 2317 году Люсьен, уроженец планеты Новый Авалон и сын одного из её послов, убедил правителей двадцати планет объединиться с ним и основать Федеративные Солнца.

Полтора века спустя к власти пришёл Саймон Дэвион. Он создал феодальную систему, чтобы обеспечить своим подданным защиту и процветание и закрепить положение недавно зародившегося дворянства.



Сегодня, спустя восемь столетий после основания Федеративных Солнц, столица государства оккупирована вражескими войсками, а нынешний первый принц Джулиан Дэвион всеми силами пытается удержать свою нацию от краха. Несмотря на все тяготы и лишения, верные мехвоины дома Дэвион делают всё возможное и невозможное, чтобы вернуть Новому Авалону статус оплота свободы Внутренней Сферы.

Бесстрашным воинам этого осаждённого государства помогают наёмники, давшие клятву принести этим землям свободу в обмен на достойное место в рядах аристократии дома Дэвион.

Герб дома Дэвион воплощает его девиз — «Мечом Свободы!».





# ДОМ КУРИТА (СИНДИКАТ ДРАКОНА)



Сиро Курита, воспитанный в традициях военной и светской культуры с более чем шестивековой историей, верил, что править ему предначертано судьбой. В 2303 году он организовал первую в истории полномасштабную межзвёздную военную операцию.

После полутора десятков лет жестоких сражений Сиро Курита, провозгласивший себя координатором, объединил 51 звёздную систему в Синдикат Дракона.

Сотни лет спустя, в эпоху Звёздной Лиги, Уридзен Курита II ещё сильнее связал Синдикат с культурным наследием Японии и самурайским кодексом бусидо. Он верил, что Дракону — то есть Синдикату — суждено править Внутренней Сферой.

Это многовековое наследие покоится на Пяти Столпах, образующих Синдикат Дракона: золото олицетворяет правительство, тиковое дерево — общество и культуру, слоновая кость — философию, нефрит — экономику, а сталь — конечно же, военных.

Внушающие страх врагам почтенные мехвоины Стального Столпа — пример высочайшей преданности дому Курита и его нынешнему главе Йори Курите. Исключительные лидерские качества Йори вместе с многовековыми воинскими традициями Синдиката позволили дому Курита впервые в истории оккупировать столицу Федеративных Солнц.

Воины Синдиката Дракона с гордостью носят герб дома Курита, воплощая тем самым его девиз: «Почитай дракона».





# ДОМ ЛЯО (КАПЕЛЛАНСКАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ)

Франко Ляо пришёл к власти в то время, когда Федеративные Солнца и Лига Свободных Миров угрожали Зоне Капеллы. Зарождающиеся, но уже могущественные Великие дома представляли угрозу мирам Капеллы — угрозу, которая требовала ответа, и ответ мог быть только один: объединение.

Сразу после основания Капелланской Конфедерации в 2367 году войска дома Дэвион заняли её столицу. Франко был вынужден принять непростое решение, чтобы выжить: он приказал провести орбитальную бомбардировку. Снаряды уничтожили и врага, и сам город.

Принцип «государство превыше всего» достиг нового пика в 2505 году, когда Кальвар Лорикс написал «Кредо Лорикса» — трактат, объявивший мехвоинов вершиной военной мысли и социальной эволюции. Эта идея вскоре распространилась по всей Внутренней Сфере.

Полтысячи лет спустя жители Конфедерации гордятся тем, что званием гражданина награждают лишь самых достойных. Для них служение государству — и его нынешнему канцлеру Даошэну Ляо — это не просто долг, а почётная обязанность.

Но больше всего восхищения и уважения вызывают мехвоины Ляо, которым гордость за свою страну и несокрушимое упорство позволяют встречать неудачи с мужеством и решимостью. Именно эта непоколебимая решимость побудила власти Конфедерации отвоевать свои исконные территории у потерявшей влияние Республики Сферы. Теперь же, после её окончательного падения, все воины Конфедерации, от элитного Десанта Смерти до рядовых солдат, вновь собираются с силами, чтобы лицом к лицу встретиться с войсками ИльКлана и обеспечить своей стране процветание.

Изображённый на гербе Ляо несокрушимый меч дао воплощает в себе девиз Капелланской Конфедерации: «Одно видение».





# ДОМ МАРИК (ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ)

МАРИК

В 2271 году Содружество Марик, Конфедерация Стюарт, Княжество Регулус и Федерация Ориенте объединились в первый Великий дом: Лигу Свободных Миров. Это объединение во главе с генерал-капитаном Джулиано Мариком разожгло искру империализма, от которой вспыхнул пожар, охвативший со временем всю Внутреннюю Сферу и приведший к появлению шести Великих домов.

Объединение разрозненных империй в единое целое стало не только главной силой, но и ахиллесовой пятой Лиги, поскольку вот уже много веков её раздирают внутренние конфликты.

К 3079 году эти противоречия достигли таких масштабов, что привели Лигу к развалу. На протяжении почти шести десятилетий раздробленные провинции сражались за своё выживание в одиночестве, пока генерал-капитан Джессика Марик своей крепкой рукой и непоколебимой волей не сумела вновь вдохнуть жизнь в сердце своего народа, убедив людей, что лишь вместе они смогут вернуть былое величие.

И хотя возрождённая Лига всё ещё не слишком крепко стоит на ногах, мехвоины дома Марик, как и нынешняя генерал-капитан Николь Марик, славятся умением создавать порядок из хаоса. Благодаря своей гибкости и приспособляемости они способны преодолеть любые препятствия.

Благодаря таким принципам здесь чаще, чем в других домах, экспериментируют с новыми тактическими приёмами: шире применяют воздушно-космические силы, быстро осваивают найденные технологии и активно вводят в строй боевых мехов, которые считались утраченными после крушения Звёздной Лиги.

Эта гибкость, парящая на крыльях орла Мариков, воплощает девиз Лиги Свободных Миров: «Сила в единстве».





# ДОМ ШТАЙНЕР (ЛИРАНСКОЕ СОДРУЖЕСТВО)

Лиранское содружество сформировалось сродни слиянию капиталов — в 2341 году в результате объединения Протектората Донегал, Федерации Скай и Тамарского Союза. Первоначально Содружеством

управляли девять архонтов. Обстоятельства сложились так, что в 2408 году Катерина Штайнер стала править единолично, сделав дом Штайнер династией.

За несколько веков деловая хватка и предприимчивость превратили Содружество в центр развития промышленности. Но платой за это стало появление «светских генералов»: военных, выдвинувшихся за счёт благородного происхождения или деловых связей, а не опыта в стратегии и тактике.

Ныне мехвоины Содружества не слишком почитают свою действующую архонтессу Триллиан Штайнер, считая, что ей не хватает качеств настоящего лидера. Однако они, закованные в броню штурмовых мехов, всё ещё продолжают сражаться за благо своей родины.

В тронном зале Лиранского Содружества два боевых меха стоят по бокам от трона архонта и герба дома Штайнер, воплощая девиз: «Несгибаемая воля».

## Внутренние земли

Вывод войск клана Нефритового Сокола из соседней оккупационной зоны вкупе с политическими и экономическими проблемами в Лиранском Содружестве привели к тому, что на галактическую арену вышло сразу несколько новых небольших государств, сумевших отхватить себе части бывших Лиранских территорий и секторов Нефритового Сокола. Самыми влиятельными из них стали Весперская Марка во главе с герцогом Ведетом Брюэром, бывшим узурпатором лиранского трона; Тамарский Союз — духовный наследник одного из государств-основателей Лиранского Содружества во главе с генерал-губернатором Сарой Реджис, и Свободная Коалиция Арк-Роял — протекторат, подчиняющийся полковнику Калландре Келл, лидеру знаменитого отряда наёмников «Гончие Келла». Появились и другие, более мелкие королевства, в том числе анклав, подконтрольный остаткам контингента Соколов, и Конфедерация Мальтуса, ставшая домом для одного из влиятельнейших преступных кланов Содружества.





# НАЁМНИКИ

М R B

С тех пор как человечество стало вести войны, бок о бок с регулярными войсками в бой шли солдаты удачи — наёмники, предлагавшие свою верность то одному, то другому владыке. Они возводили на престол королей и сокрушали империи.

В 3150 году Великие дома, истощённые войнами, которые длились несколько поколений, всё ещё используют наёмников для продвижения своих хитроумных политических замыслов и усиления боевой мощи.

Некоторые наёмные отряды могут похвастаться многовековой историей, начинающейся от эпохи Звёздной Лиги и даже раньше — как, например, Нортвиндские Горцы или Эриданская лёгкая кавалерия. История других уходит корнями в недавнее прошлое, как, например, у возрождённого «Легиона серой смерти» под командованием Ронана Карлайла. Однако большинство наёмников живут, сражаются и умирают, так и оставшись неизвестными.

Наёмники берутся за разные задания, будь то охрана заштатного мирка, сопровождение конвоя с редким образцом утраченной технологии или высадка на передовой в ходе вторжения.

Вне зависимости от происхождения и того, на какой Великий дом работают наёмники, их командир всегда посылает кого-нибудь осмотреть поле боя в поисках запчастей, необходимых для поддержания машин на ходу.

Для наёмного отряда искать работу и заключать контракт почти так же опасно и непредсказуемо, как участвовать в бою. Неудачная сделка или плохие результаты могут привести к тому, что наёмник окажется в западне — на далёкой планете без прыжкового транспорта, подкрепления и порой даже без припасов.


Несмотря на все трудности, командиры наёмников знают, что их дело сейчас процветает. Деньги и слава ждут тех, кому хватит смелости их взять... и ума, чтобы уцелеть после этого.








# ИЛЬКЛАН (СИМПЕРИЯ ВОЛКА)




Волки ильХана Николая Керенского всегда стояли на переднем крае истории Кланов. Они были первым кланом, который достиг полной боевой готовности при подготовке к операции «Клондайк», а их воины сражались сразу на двух разных мирах Пентагона. Успехи Волков побудили Николая Керенского передать своё родовое имя и генетическое наследие именно этому клану. Кроме того, клан Волка первым разработал бронекостюмы элементалов, которые дали клану преимущество над соперниками в бою.

Николай Керенский считал волка с планеты Страна Мечты идеальным воплощением духа настоящего воина. Тотемный зверь клана Волков, гораздо более крупный и тяжёлый потомок североамериканского волка Терры, был хитрым и изобретательным стайным охотником, благородным хищником, у которого многому можно было научиться.



Наследие Уинсона, первого хана Волков, превратило их в сдержанный клан с прагматичным мировоззрением. В отличие от других, более консервативных кланов, Волки следуют традициям только тогда, когда в этом есть смысл. Как и их тотемное животное, они охотятся стаями и наносят решительные удары, используя гибкую изменчивую тактику. Многие кланы свысока смотрят на зачастую нестандартный подход Волков к бою, но никто не станет оспаривать ни славу, ни доблестные победы клана Волка.

К 3151 году хан Аларик Уорд привёл Волков к пику их славы, достигнув первостепенной цели существования Кланов: захвата Терры. Сразу после этого он объявил себя ильХаном, заявил права на титул Первого Лорда Звёздной Лиги и объявил о преобразовании клана Волка в ИЛЬКЛАН — клан над всеми кланами. Укрепляя силы Волков, Аларик рассчитывает свой следующий ход, который, несомненно, сыграет огромную роль в будущей судьбе Внутренней Сферы.







## КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Гордость, консервативность, жестокость — эти черты воплощают собой образ клана Нефритового Сокола. Как на поле боя, так и за его пределами Соколы, подобно своему тотемному зверю — генетическому гибриду сапсана и кречета, нападают на свою жертву стремительно и безжалостно раздирают её в клочья.

Четыре основателя клана Нефритового Сокола — бывший лидер подразделения Призраков Чёрной Стражи хан Элизабет Хазен, первоклассный пилот Дэниэл Маттлов, пехотный инструктор Карл Иказа и опытная оперативница контрразведки Лиза Бухаллин, — превратили свой клан в силу, способную противостоять даже самым опытным противникам.

Хоть Соколы и достигли множества военных успехов с момента своего основания, ильХан Николай Керенский всё же решил объединить свою генетическую линию с кланом Волка. Ожесточённое соперничество с Волками достигло кульминации во время Битвы за Терру в 3151 году, в которой Соколы потеряли большую часть своей армии. Но даже несмотря на огромные потери клан Нефритового Сокола всё ещё с гордостью несёт доблестные идеалы Кланов, пока в сердцах его выживших воинов, защищающих остатки своего дома, горит изумрудное пламя решимости.

Во время охотничьей экспедиции в джунглях Страны Мечты Франклин Озис, ставший позднее первым ханом Дымчатых Ягуаров, вступил в противостояние с диким зверем, который и дал впоследствии название клану. Проявив невероятное упорство и волю к жизни, Франклин сумел выжить. Созданный самой природой для убийства, дымчатый ягуар часто охотится исключительно ради забавы. И, подобно этому охотнику из джунглей, воины Дымчатого Ягуара показывают в сражении скорость и напор. Они бьют по самым слабым местам противника и всегда знают, когда и где атаковать свою жертву, чтобы нанести непоправимый урон. Они дисциплинированы, суровы и безжалостны, когда это требуется. В результате Ягуары — одни из самых опытных и эффективных воинов во всех кланах Керенского.

Костяк современного клана Дымчатого Ягуара составляют мехвоины, отколовшиеся от клана до его полного уничтожения и расформирования в 3060 году. Выйдя из тени в 3151 году, они сразу же принесли клятву верности новоиспечённому ильХану Аларику Уорду, и тот позволил им возродить павший клан и восстановил их воинский статус.



## КЛАН ДЫМЧАТОГО ЯГУАРА





## РАСАЛЬХАГСКИЙ ДОМИНИОН

Истоком основания Расальхагского Доминиона стало слияние двух совершенно разных народов: Свободной Республики Расальхаг и клана Призрачного Медведя.

В 3034 году Свободная Республика Расальхаг получила независимость от Синдиката Дракона, взяв на себя роль буферного государства между Синдикатом и их извечными врагами, Лиранским Содружеством. Однако прибытие Кланов в 3050 году поставило молодую нацию на грань уничтожения, сократив её территории всего до нескольких обитаемых миров.

Многие из потерянных ими миров были завоёваны кланом Призрачного Медведя, главные ценности которого — семья, верность и честь. Однако уже вскоре Призрачные Медведи разглядели потенциал этого небольшого государства и решили, что объединение с остатками Расальхага отлично послужит их цели по защите Внутренней Сферы. Слияние этих двух народов в 3060 году привело к созданию миролюбивой нации, в любой момент, однако, способной обрушить свою сокрушительную ярость на врагов.

Морская лиса — пресмыкающееся, населявшее океаны Страны Мечты, — казалось, всегда отдавала честь любой своей добыче перед тем, как поглотить её. Клан Морской Лисы с самого своего основания полностью перенял этот образ мышления. Своими убеждениями в сочетании с репутацией умелых торговцев они нажили себе опасного врага в лице клана Снежного Ворона. Он попытался уничтожить всю популяцию морских лис, вырастив более крупного хищника — алмазную акулу. И в 2895 году, когда тотемное животное клана Морской Лисы почти вымерло, они неожиданно ответили тем, что переименовались в клан Алмазной Акулы.

На рубеже XXXII века клан, вновь известный под именем Морских Лис, решил использовать свои таланты новыми способами. Современные воины Морских Лис путешествуют по Внутренней Сфере на огромных торговых судах и кораблях-поселениях, доставляя своим клиентам всё, от товаров повседневного спроса до новейшей военной техники, и одновременно с этим втайне пытаются восстановить каналы давным-давно выведенной из строя системы межзвёздных коммуникаций.



## КЛАН МОРСКОЙ ЛИСЫ





## КЛАН АДСКИХ КОНЕЙ

Клан Адских Коней, названный в честь невероятно выносливой плотядной адской лошади с Цирцеи, с гордостью отстаивает идею о превосходстве отдельного воина. В то время как другие кланы ставят во главу угла лишь достоинства боевых мехов и управляющих ими мехвоинов, Адские Кони верят в то, что качество или тип оружия, которым владеет любой их солдат, не имеет никакого значения, пока он демонстрирует мужество, доблесть и воинское искусство.

Неважно, пилотирует ли воин мех, управляет ли боевой бронёй, водит ли танк, летает ли на воздушно-космическом истребителе или продирается через окопы, он заслуживает равного отношения. Убеждения Адских Коней позволяют им невероятно умело комбинировать различные боевые стратегии с излюбленной тактикой роя, с помощью которой они стремительно сминают и сокрушают своих врагов.

Вороний альянс образовался в результате слияния двух совершенно разных народов — Альянса Внешних Миров и клана Снежного Ворона. Альянс Внешних Миров представлял собой коалицию мирных аграрных миров, расположенных на периферии Синдиката Дракона, которым на протяжении многих веков приходилось защищаться от постоянных набегов пиратов, рейдеров и захватчиков. Снежные Вороны, напротив, всегда были прагматичной нацией, плетущей интриги и командующей самым большим космическим флотом Кланов.

Бежав от стремительно нарастающего в рядах Кланов хаоса, Снежные Вороны обосновались в пространстве Альянса Внешних Миров — не как завоеватели или оккупанты, а как соседи, идущие к единой цели. Хотя пропасть культурных различий между Внешними Мирами и Снежными Воронами иногда и кажется непреодолимой, оба этих народа могут похвастаться одними из самых опытных пилотов воздушно-космических истребителей во всей Внутренней Сфере.

## ВОРОНИЙ АЛЬЯНС





# БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ В XXXII ВЕКЕ



Пожары ожесточённых войн, прошедших по всей Внутренней Сфере во второй половине XXXI века, и установление Республикой Сферы пусть и хрупкого, но всё же мира, привели к возвращению в умы людей идеи пацифизма. Это привело к значительному снижению количества действующих во Внутренней Сфере боевых мехов. Наконец у каждой разорённой в недавнем прошлом нации появился шанс на то, чтобы исцелиться и восстановить силы. Однако уже вскоре, в 3132 году, случилось Затемнение — внезапный и необъяснимый коллапс межзвёздной коммуникационной сети, который привёл к тому, что народы Внутренней Сферы вновь обратили всё имеющееся у них вооружение на своих соседей, а Республика Сферы начала медленно, но верно идти к своему неминуемому развалу.

Почему вынужденные сражаться с помощью того малого, что у них осталось, противостоящие друг другу нации использовали обычную бронетехнику и пехоту, пытаясь хоть как-то компенсировать недостаточное число доступных боевых мехов. Одновременно с этим они наращивали темпы производства вооружений и вкладывались в исследования новых орудий уничтожения в невиданных с прошлого века масштабах. По мере того, как всё больше мехов — как проверенных временем моделей, так и передовых экспериментальных машин — сходило с конвейеров, большинство военачальников начали включать в свою военную стратегию всё больше межвойсковых тактических взаимодействий. Командующие XXXII века научились мастерски использовать все средства в своём распоряжении, включая бронетехнику, воздушно-космические истребители, элементалов и обычную пехоту, однако боевые мехи всё ещё возвышаются над всеми остальными видами войск, в прямом и переносном смысле, как бесспорные владыки на любом поле битвы.

## НОВЫЕ МАШИНЫ ВОЙНЫ

Во времена Вторжения Кланов силы Внутренней Сферы и дети Керенского впервые встретились друг с другом в бою, при этом их оружие обладало совершенно разными технологическими базами. После разрушительных Войн Преемников боевая техника Внутренней Сферы не могла даже близко сравниться по качеству с вооружением, которое когда-то было доступно Звёздной Лиге, а давно утраченные технологии только начинали восстанавливаться. Кланов же сохранили и даже усовершенствовали большую часть технологий Звёздной Лиги и выводили на поле боя модульных омнимехов, которые стреляли дальше, перегревались меньше, а броня их была невероятно крепка.

Столетие спустя этот огромный технологический разрыв сократился до такой степени, что его уже почти не существует. Современным военачальникам доступно ошеломляющее разнообразие военной техники в бесчисленных комбинациях. Инженеры Внутренней Сферы полностью раскрыли технологические тайны Кланов, адаптировав их под себя и даже усовершенствовали. А поскольку шесть кланов Внутренней Сферы оказались отрезанными от своих родных миров и теперь обитают в занятых ими оккупационных зонах, некогда чёткая граница между их «передовыми» подразделениями и подразделениями «второй линии» размылась до неузнаваемости.

Год от года системы вооружений разветвлялись со стремительной скоростью: внутри каждого оружейного семейства, такого как лазеры или автопушки, теперь существует множество новых изменённых и расширенных вариаций. Технологические прорывы также произошли и в сфере защитных технологий. Новые изобретения — броня, оптимизированная под противодействие баллистическому или лазерному оружию, инновационные теплорассеивающие бронепластины и система саморемонта на основе харгеля, — способны поддерживать мехи в боевой форме на поле битвы намного дольше, чем когда-либо прежде. Всё это оборудование можно встретить как на омнимехах, которые теперь доступны и армиям Внутренней Сферы, так и на новых экспериментальных версиях проверенных временем боевых мехов предыдущих поколений.

