

РУССЬ



Русская Ультимативная Стратегия Ъ.

Об этой комнате в подвалах НИИ Неравновесной термодинамики имени Т.А. Космодемьянской, вам рассказал кто-то из знакомых. То ли одноклассник, то ли коллега, сейчас уже тяжело вспомнить. Над дверью одного из несчётного числа подвальных помещений, висит лампа «Тихо! Идёт операция». Зайдя внутрь, как вам и было сказано, вы щёлкнули пакетным выключателем, находящимся слева от двери. Обстановка спартанская, хотя и гораздо менее запущенная, чем вы ожидали увидеть: небольшой стол, лежащие на нём бумаги, и три стула около стола. В этот же момент из динамиков под потолком раздаётся тихое шипение, которое издаёт пустая магнитная лента, после чего приятный женский голос произносит:

«Тренажёр для проверки основ тактического мышления в условиях потенциального гражданско-инфернального конфликта подготовлен. Пожалуйста, присядьте за стол».

Думая, что повествование может продлиться долго, вы решили присесть.

«Сейчас вы пройдёте тренировку для закрепления изученного материала по предмету «Моделирование поведения вероятного противника в условиях массовых гражданско-инфернальных столкновений». Перед вами – приложение Б, карта условной страны, поделённая на основные субъекты, чьи границы, для исключения шаблонных методов решения, были предварительно изменены».

На столе лежит карта, то, что на ней изображено, отдалённо напоминает страну вашего детства.

«Каждый из испытуемых представляет одну из сторон потенциального конфликта: Межгалактический Кагал, маскирующийся под пока ещё легитимную власть (партия «Блеск»); остаточные силы Света, выступающие под видом ультралевой партии «Серп»; группа анархистов Эдуарда Дикого. Ваша цель – захватить как можно большее количество регионов до того, как это сделают противники. Игра считается завершённой когда на карте не осталось ни одного

нейтрального региона и одна из сторон конфликта контролирует большее количество регионов чем любая другая. Все доступные инфернальные, астральные и иные ресурсы представлены в виде зашифрованных карточек-микроэгрегоров».

Вы видите стопку карт с пятиконечной звездой на рубашке. Как ни странно, вы не смогли сдвинуть их с места. «Их время ещё не пришло», подумали вы. Или не вы? Тем временем, голос продолжал.

«Для определения места старта вашего организованного формирования, бросьте определитель вероятности номер 20 (далее – к20). Указанное число обозначает регион, в котором вы начинаете. Обратите внимание на приложение А, где дана краткая характеристика всех регионов, а также количество ресурсов, которыми каждый регион может снабдить захватившую его организацию».

На отдельном листке вынесены все нанесённые на карту названия, с кратким описанием. Что это? Так нелепо, но так правдоподобно, будто все те ужасы, которыми газеты и интернет пытаются нас напугать, разом стали реальностью...

«Ресурсы в реалиях тренажёра обозначены четырьмя важнейшими, в условиях противостояния, моделями: активисты (живая сила), средства массовой информации (влияние на разум большинства), деньги (средства для заключения кратковременных союзов), духовность (определение духовной мощности организации)».

Пятисекундная пауза.

«Участники противостояния совершают ходы по очереди, в следующем порядке: «Блеск», «Серп», группа анархистов Э. Дикого. Во время хода можно применить любое количество способностей подконтрольных регионов, осуществить атаку на регион, граничащий с вашей территорией или произвести поиск в информационном поле Земли. Рассмотрим каждое действие отдельно».

Пятисекундная пауза.

«Способности. Многие регионы дают возможность осуществлять действия, идущие на пользу контролирующему её формированию.

Способность каждого региона в отдельности может быть применена один раз за ход, но вы можете использовать способности нескольких регионов в течении одного хода. Если способность содержит в себе указание завершить ход, после применения этой способности ход передаётся следующей стороне».

Пятисекундная пауза.

«Атака. Атака является наиболее прямолинейным способом захвата региона, неважно, является ли он нейтральным или корчится под пятой некродемонических тварей. Для атаки региона необходимо выбрать один из трёх способов атаки (активисты, СМИ, деньги) и произвести бросок нескольких определителей вероятности номер 6 (далее – кб). Их количество равно количеству данного ресурса под вашим контролем. В случае выпадения на определителе чисел пять или шесть, бросок определителя считается успешным. При выпадении двух и более успехов, нейтральный регион считается захваченным. Если атакуемый регион контролируется другой стороной, защищающийся совершает бросок, используя своё количество аналогичного ресурса, и исход битвы определяется наибольшим количеством успехов. В случае равенства количества успехов, побеждает защищающаяся сторона».

Николай Сердюкин, ученик средней общеобразовательной школы города Знаменска, играет за партию "Блеск" и решает напасть с помощью СМИ на регион под контролем своего товарища - Александра Фомина, который две недели назад вернулся из колонии общего режима, и потому выбравшего ОПГ "Дикий". Бонусы фракции

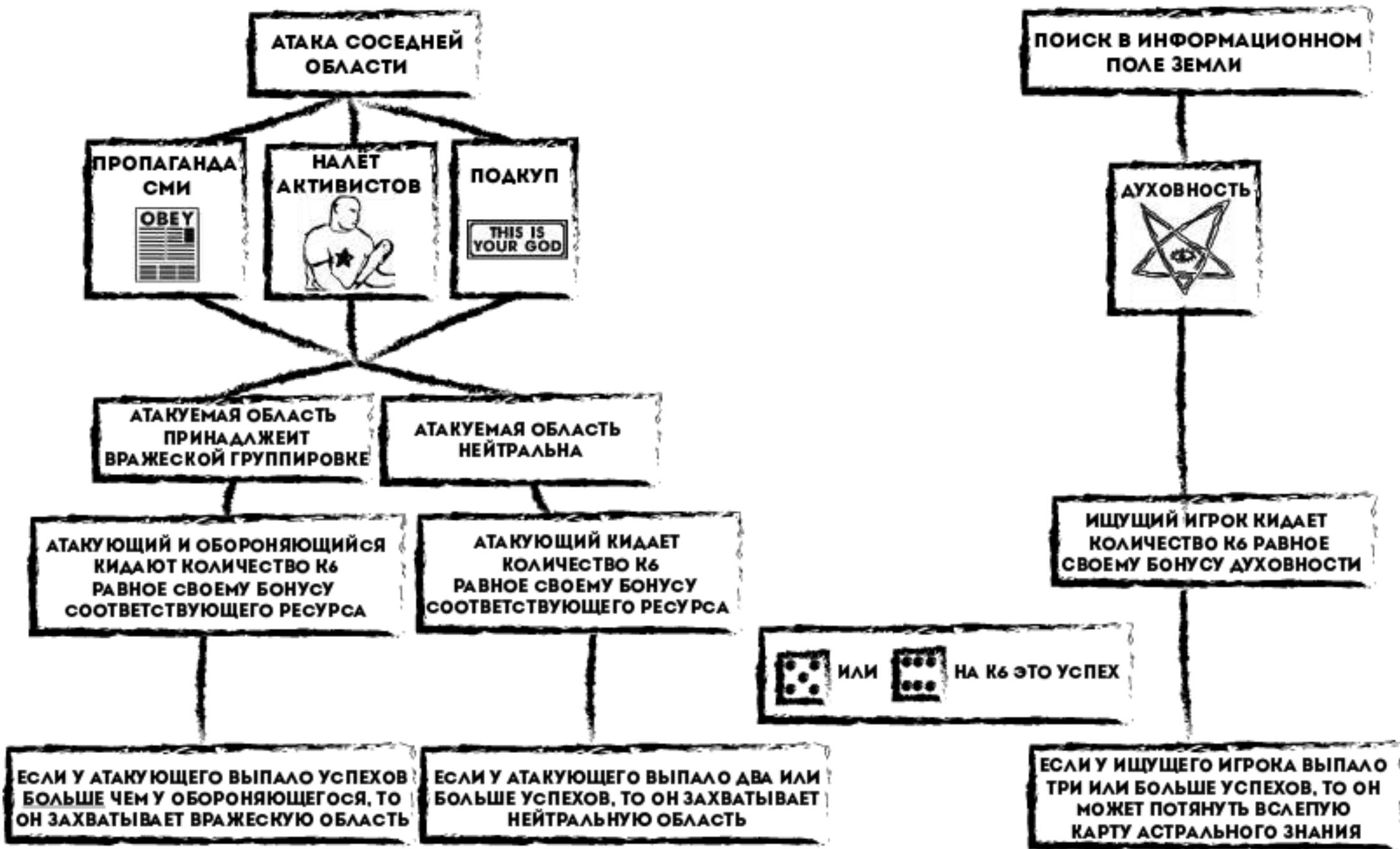
и всех регионов Николая дают ему +4 к СМИ, у Александра же общее количество бонусов СМИ всего лишь +2. Николай бросает 4кб, его результат 3 успеха, Александр кидает 2 кубика, но получает лишь 1 успех. Николай захватывает область, принадлежащую Александру и заканчивает свой ход. Но откуда в вас это знание?!

«Поиск в информационном поле Земли. Для поиска астральных сил необходимо произвести бросок кб за каждую единицу Духовности. В случае двух и более успехов, испытуемый получает возможность вытянуть вслепую одну карточку Астрального Знания. Эффект применения Знания подробно описан на самой карточке. После поиска вы слишком утомлены, чтобы совершать ещё какие-то действия, завершите ход».

Плётка шипит ещё несколько секунд, а затем, с громким щелчком, останавливается. Вы сидите за столом, пытаетесь понять, что же сейчас произошло, на лицах товарищей написано такое же смятение. Однако в их глазах вы замечаете то, чего там не было раньше, какую-то Искру. Почему-то вы даже подумали это слово с большой буквы. Перед вами на столе лежат материалы, которые явно писал одержимый, рисующий как первоклассник. Искушение узнать, что же это за игра слишком велико. Вы забираете набор силовых кнопок одного из трёх цветов, чтобы удобнее было отмечать захваченные регионы, и озвучиваете выбранную сторону конфликта.

Игра началась.

СТРУКТУРА ХОДА



Партия народного единения «Блеск»

После того, как вся власть в стране поделилась на три блока, Межгалактический Кагал не торопился сбросить свою маску, ощерив пасть некротических жидоупыриных бездн. Он продолжил действовать, пусть не так скрытно как раньше, но всё ещё прикрываясь лицом прежде легитимной власти, сосредоточив в своих щупальцах контроль над большей частью средств массовой информации.

Стартовые ресурсы: 3 СМИ, 2 Деньги, 1 Активисты, 3 Духовность.



Ультралевое политическое объединение «Серп»



Благодаря возникшей неразберихе, силы Света впервые смогли выступить на арене борьбы добра и зла единым фронтом, а не разрозненными очагами сопротивления. Несмотря на агрессивную пропаганду противника, «Серп» постоянно принимает в свои ряды новых членов, узривших Правду сквозь шторы, устанавливаемые иудосатаноидами.

Стартовые ресурсы: 3 Активисты, 2 СМИ, 1 Деньги, 3 Духовность.

Анархическая ОПГ Эдуарда Дикого

Вспомнив, как в девяностые он остался не у дел, Эдуард Дикий, бывший лидер молодёжного националистического движения, направил все свои усилия на извлечение максимальной выгоды из сложившейся ситуации. Результатом этого стало появление на свет анархической ОПГ, рассекающей по необъятной стране, грабя и захватывая власть, где только можно. Обладающий недюжим умом, Дикий быстро понял, в противостояние какого уровня он вмешался и принял решение сыграть по-крупному.

Стартовые ресурсы: 3 Деньги, 2 Активисты, 1 СМИ, 3 Духовность.



1. Магадан



+1

+1

Только для диких

Дикий восточный край давным-давно стал марионеткой в руках местных криминальных авторитетов. Однако, поговаривают, что даже они не являются настоящими хозяевами этого сурового края.

Способность региона: вы можете потратить ход на поиски истинного владыки этих земель. В одной из особо охраняемых камер, чьё убранство может посоперничать с кабинетами некоторых сильных мира сего, вы находите его – Пистона. Внимательно выслушав ваше предложение, он серьёзно кивает головой, закуривает и соглашается помочь вам. Отныне вы в доле со всеми, кто промышляет здесь. Пока вы контролируете Магадан, получите дополнительно +1 к Деньгам. Разумеется, новому лидеру Магадана придётся снова идти на поклон к мрачному затворнику.



*«Мы тебе такого кадра нарисовали:
образованный, революционер»*

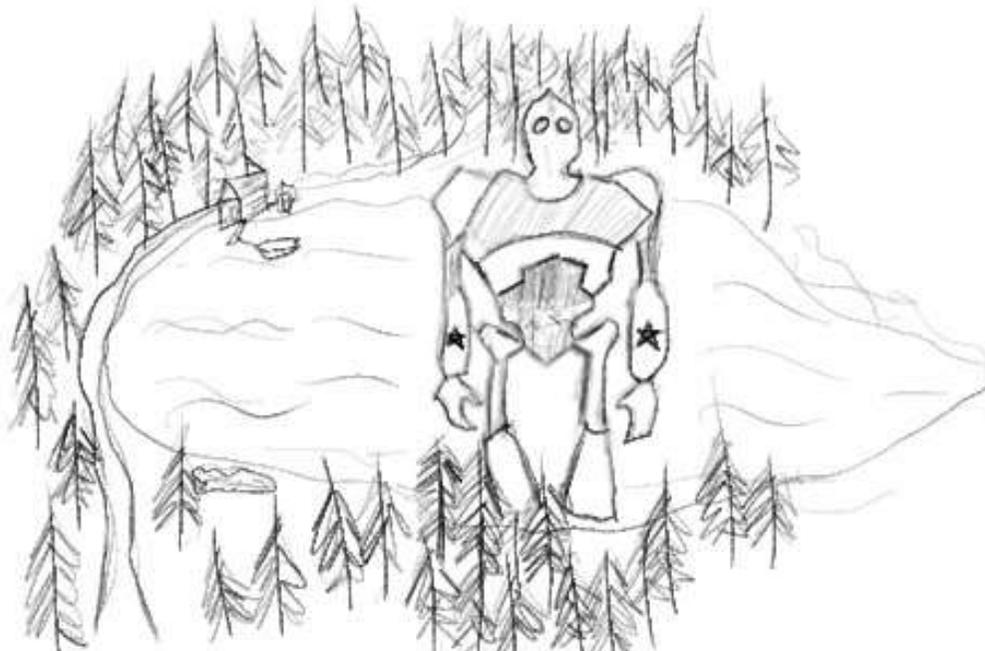
2. Владивосток 2000

THIS IS
YOUR GOD

+1

Города заполнены выходцами из других стран, которые активно продвигают здесь торговлю наркотиками, крадеными технологиями, людьми и их органами. В уличных лабораториях здесь можно запросто пришить себе лишнюю руку, а в криминальных трущобах лишиться всех выступающих частей тела. Центральным предприятием в регионе является сборочный цех Боевых Человекоподобных Роботов - лучших защитников границ.

Способность региона: вы можете потратить ход, участвуя в передовых разработках оборонительного вооружения. В награду за исследование вы получаете экспериментальный образец боевого человекоподобного робота, способного в одиночку отразить любую атаку активистов на подконтрольный вам регион. К сожалению, после использования робот перестаёт быть пригодным к дальнейшей эксплуатации, но, пока Владивосток 2000 под вашим контролем, вы можете потратить свой ход на сборку нового экземпляра.



«Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинён вред»

3. Киберякутия

THIS IS
YOUR GOD

+2

Крайне богатый полезными ископаемыми регион стал почти непригодным для жизни из-за постоянно ухудшающегося климата. Рабочих повсеместно заменили простейшие механизмы, успешно справляющиеся с добычей драгоценных металлов. Несмотря на это, многие ортодоксальные местные жители умудряются выживать в потаённых местах до сих пор.

Способность региона: вы можете потратить ход на поиски местных духовных наставников – шаманов. В конце-концов, найдя одного из них, вы спросите его о том, как одолеть ваших врагов, но в ответ Шаман рассмеётся вам в лицо. Только вернувшись в штаб, вы поймёте его замысловатый ответ и загадочно улыбнётесь. Когда в следующий раз любой игрок захочет применить карточку Астрального Знания, вы можете расхохотаться и запретить ему это сделать, отправив карточку в сброс. В этот момент мудрость Шамана покинет вас, но не отчаивайтесь – пока Киберякутия в ваших руках, вы можете, потратив ход, снова посетить мудрого якута.



На людей сердишься, когда чувствуешь, что их поступки важны. Ничего подобного я давно не чувствую.

4. Нео-Монголия



+1

В настоящее время этот край почти ассимилировался с находящейся рядом Монголией, откуда и получил своё название. Население ведёт преимущественно кочевой образ жизни, пася стада на неплодородных пастбищах. Подобная ненадёжная основа существования приводит к повышенному вниманию к приметам, верованиям и учениям духовных наставников и шаманов.

Способность региона: подобно легендарному Темучину вы объединяете под своими знамёнами разрозненные кочевые племена, что даёт +3 к Активистам. Чтобы почти неуправляемая первобытная мощь не обернулась против вас, необходимо атаковать любой доступный регион. После совершения атаки вы теряете Нео-Монголию, поскольку Новая Золотая Орда отправляется кочевать дальше.



Делаешь — не бойся, боишься — не делай.

5. Тунгуска

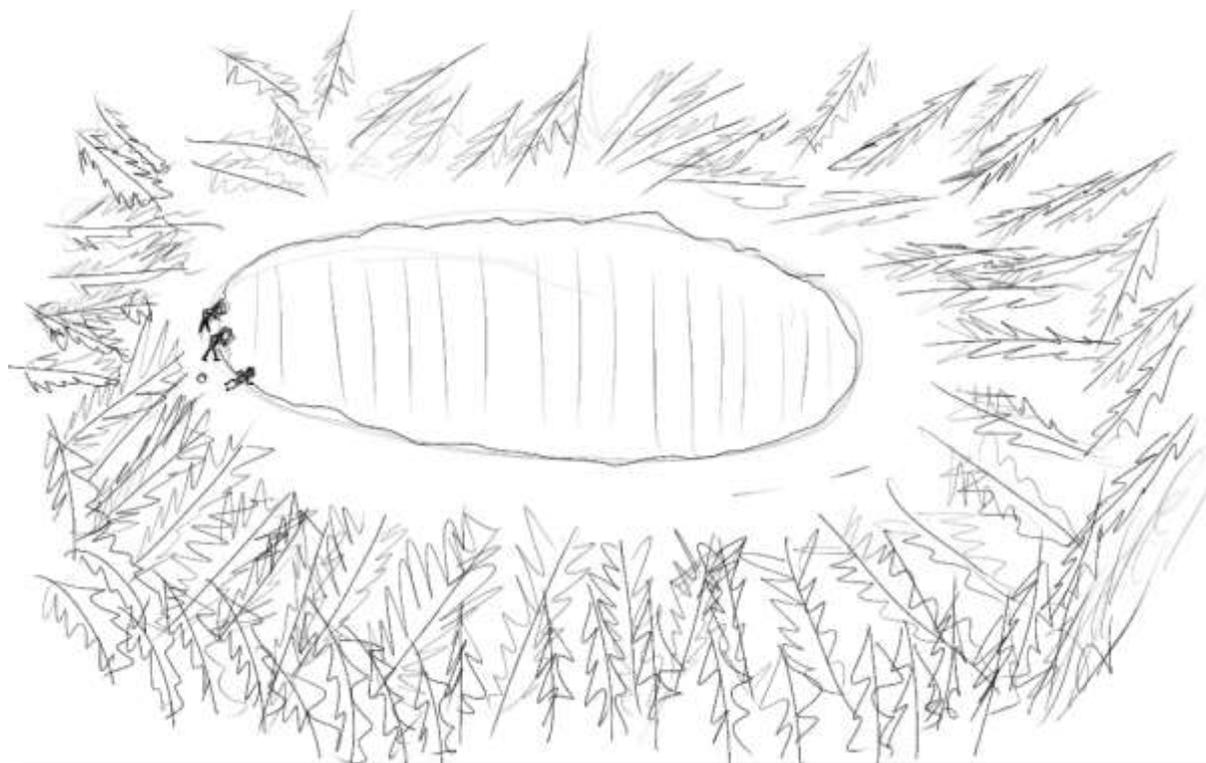


-1

+2

Здесь до сих пор заметны отголоски падения Тунгусского метеорита. Необъяснимые аномалии и пропажи людей сочетаются с необычайно высокими потенциалами торсионных полей. В чаще можно встретить неизвестно как сюда попавшего мерзостного гнидогадоида, астралоинферноидного хелицепода или кого-нибудь похуже.

Способность региона: живущий в этих краях проводник Кулик, правнук знаменитого учёного, легко может сопроводить ваших людей к месту падения Тунгусского метеорита, но только вы и он знаете, что обратно Кулик вернётся один. Если вы принесли эту зловещую жертву, то совершите бросок значения Активистов для осуществления поиска в информационном поле Земли. Закончите ход. Пока место падения тунгусского метеорита в вашей власти, вы снова можете снарядить отряд добровольцев-смертников.



... вдруг на севере небо раздвоилось, и в нём широко и высоко над лесом появился огонь, который охватил всю северную часть неба.

6. Омск



+1

Индустриальные земли психопатологической наркомании благоприятно влияют на развитие персональных квазиэгрегоров. Цилиндрические сосуды Тайного Знания разбросаны повсюду, демонстрирую невиданную духовную силу местных жителей, а оранжевые флаконы, виднеющиеся из урн, говорят о неутолённой жажде духовности. Местные жители считают, что просветление несёт лишь Крылатая птица.

Способность региона: во время своего хода вы можете отдаться внезапно нахлынувшему порыву и довериться крыльям судьбы Крылатой птицы. Бросьте к6 и действуйте в соответствии с результатом.

- 1 – +2 к Активистам до начала вашего следующего хода. Народ видит в вас нового пророка. Ход продолжается.
- 2 – +2 к СМИ до начала вашего следующего хода. Вы понимаете, как наилучшим образом выстроить линию атаки на ваших оппонентов путём пропаганды. Ход продолжается.
- 3 – +2 к Деньгам до начала вашего следующего хода. Эликсир знаний дарует совершенно космические ощущения и на этом можно неплохо подзаработать. Ход продолжается.
- 4 – Неудачное путешествие. Вы пропускаете ход, но впоследствии вам, наверняка, захочется попробовать ещё раз.
- 5 – Самоуверенность. Коварное зелье наделило вас амбициями великого Александра Македонского и вы решаете начать Астральную войну. Атакуйте любой соседний регион с помощью Духовности. Если его контролирует оппонент, он защищается также с помощью Духовности.
- 6 – Помутнение. Вы перестаёте различать друзей и врагов. Атакуйте любой подконтрольный вам регион любым способом. Защищайтесь от атаки тем же способом. В случае проигрыша, вы теряете атакованный регион, он становится нейтральным.



Сдал кровь на четыре.

7. Перевал Дятлова



-1

+1

Таинственное происшествие с группой альпинистов до сих пор привлекает к себе внимание масс-медиа. Отчасти, это происходит из-за того, что люди продолжают пропадать.

Способность региона: вы снаряжаете экспедицию на таинственную гору Мертвецов, для расследования обстоятельств гибели альпинистов. Внимание СМИ всей страны приковано к вам, а вы демонически смеётесь, зная исход. Осуществите поиск в информационном поле Земли броском значения СМИ. Закончите ход.



Учитывая отсутствие на трупах наружных телесных повреждений и признаков борьбы, наличие всех ценностей группы, а также принимая во внимание заключение судебно-медицинской экспертизы о причинах смерти туристов, следует считать, что причиной их гибели явилась стихийная сила, преодолеть которую люди были не в состоянии.

8. Юггория

THIS IS
YOUR GOD



+1

+1

Только для партии
«Блеск»

Край нефти и тёмных заклинаний, обращающихся к безднам мироздания несравнимо более чёрным, чем жидкое золото. Колдуны и чернокнижники вольготно чувствуют себя в этом заполярном регионе, испытывая прилив иудонекротических сил.

Способность региона: вы можете потратить ход, чтобы созвать всех видных астралодуховных лидеров на мистический ритуал. Когда в следующий раз кто-то попытается осуществить поиск в информационном поле Земли, вы можете увеличить сложность поиска до пяти успехов. Если после этого вы заходите помешать кому-то снова, ритуал потребуется проводить ещё раз.



Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн

9. Воркутинские Исправительные Учреждения



+1

Край беспечных романтиков манит своей красотой не одно поколение лидеров всех уровней, от начинающих спортсменов до безупречно честных людей, пользующихся авторитетом среди широких масс. Здесь самое подходящее место для совершения ежедневных прогулок, прицельной стрельбы по живым мишеням и выработки навыка выживаемости в условиях зимнего времени года.

Способность региона: добрые молодчики всегда готовы помочь вам. Вы можете потратить ход на экспроприацию заведомо лишних денежных ресурсов у оппонента. Выберите оппонента и совершите бросок кб по вашему значению Активистов. По количеству выпавших успехов вы получаете Деньги, а оппонент их теряет, до начала вашего следующего хода. Разумеется, нельзя позаимствовать средств больше, чем есть у выбранного оппонента. Ход продолжается.



Но не очко обычно губит, а к одиннадцати туз

10. Татария

THIS IS
YOUR GOD



+1

+1

Бывшее ханство, сломлённое железным воинством, отныне является духовным центром и одним из основных оплотов Разрушительно-Подрывной Церкви. Проникающая во все сферы жизни, Церковь контролирует основные денежные потоки и, если вы неожиданно почувствуете нехватку опиума для беспокойного народа, здесь вам всегда предложат его по сходной цене.

Способность региона: вначале было не слово, но звон монет. Оказав спонсорскую помощи, в виде обновления золота на многочисленных куполах или просто приобретя пару так необходимых высшему духовенству немецких боевых колесниц, помогает вам получить значительную духовную поддержку для своих оккультных изысканий. Совершите проверку на Деньги, вместо Духовности, для осуществления поиска в информационном поле Земли. Помните, Церковь никогда не откажется от денежной помощи хозяина Татарии. Закончите ход.



Кольщик, наколи мне купола.

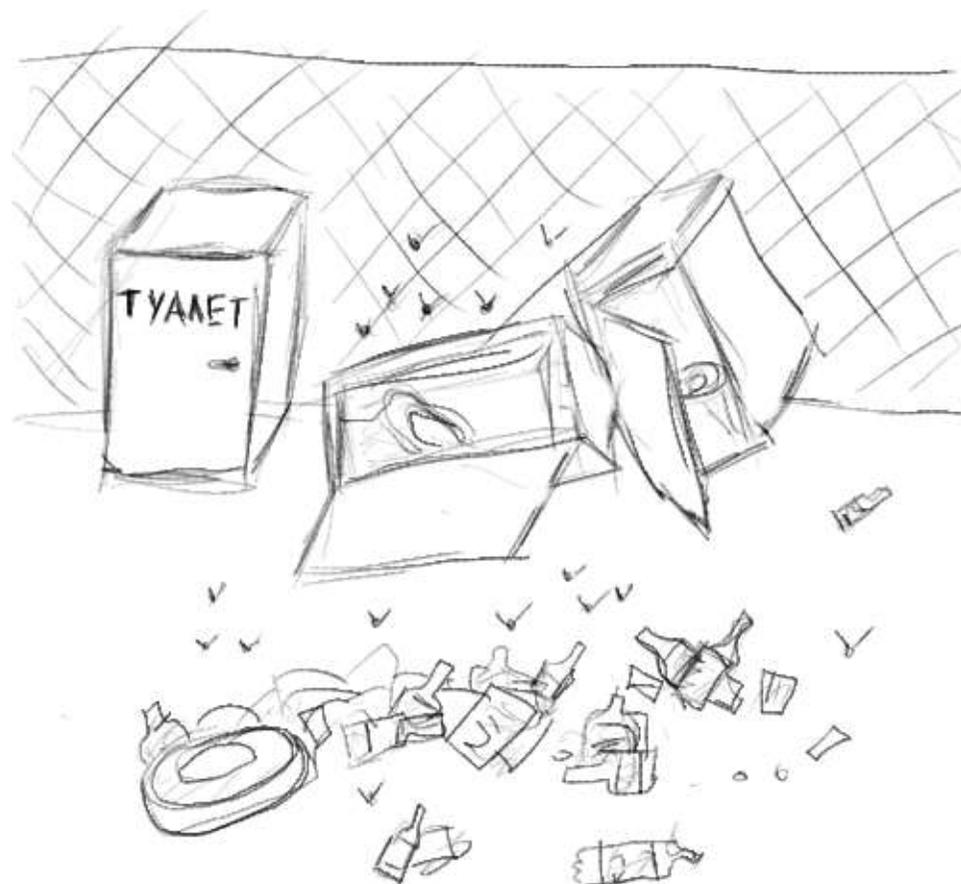
11. Промзона

THIS IS
YOUR GOD

+1

Множество заводов, выбрасывающих в атмосферу углерод и шлак, в количестве, достаточном для умерщвления все жителей средних размеров банановой республики, составляют основу финансового благополучия этого края. Наличие водных путей и крупного железнодорожного узла, позволяет свободно приехать в этот край даже материально необеспеченному деграданту.

Способность региона: проведя масштабную рекламную компанию в средствах массовой информации и подёргав за известные одному вам ниточки, вы организуете фестиваль «Рок над Промзоной», на который стекаются все быдло-, гото-, педо- и некродеграданты округи. До начала вашего следующего хода поменяйте местами значения СМИ и Активистов. Продолжите ход.



Дальше действовать будем мы.

12. Челябинск



+1

Более тяжёлые, по сравнению с Промзоной, условия жизни, оказали благоприятное воздействие на местных жителей: их кожа огрубела, взгляд потускнел, а мускульная сила многократно возросла. Если на ваших глазах мелкого воришку схватил вышедший из непроглядного уличного смога гигант и разорвал напополам – знайте, вы в Челябинске.

Способность региона: те, кто живут в Челябинске, не знают слова «поражение», для них сама жизнь является непрерывной борьбой за существование в некроиндустриальном кошмаре каменных джунглей. Пока Челябинск у ваших ног, бросая кб на атаку Активистами, считайте успешными результаты 4-5-6 вместо 5-6.



Магма течёт в наших венах, раскаляя сердца.

13. Бесогонск



+1

Важный центр политических и духовных ценностей всё ещё сохранил остаток власти над умами западной части страны. Деграция отдельных жителей не превышает среднего значения, лишь непрерывный поток казанских змеелюдов немного омрачает общую картину.

Способность региона: потратив ход на переговоры с местным городской главой, Никитой Бесогоном, вы завоёвываете расположение этого свирепого энерговампира. Весть об этом быстро облетает весь регион, а вы получаете доступ к казне. Пока Бесогонск под вашим контролем, получите дополнительно +1 к СМИ, +1 к Деньгам, а также -1 к Духовности.



Серёжа, а ты знаешь, что такое «просак»?

14. Некрокарелия



+1

Измождённая сатанинскими некроритуалами земля всё ещё является родиной для многих людей и нелюдей. Большая часть населения активно укрывается в лесах, дабы не стать частью чудовищных иудомagических экспериментов, но вы сумеете установить контакт с аборигенами.

Способность региона: обманув доверие местных жителей, обратив их ко Свету или низвергнув во Тьму, вы получаете послушную, но абсолютно безвольную армию зомби. На своём ходу вы можете произвести атаку Активистами на любой соседний Некрокарелии регион и продолжить ход дальше.



Вы ещё подеритесь... горячие финские парни.

15. Казаки



+1

Поля и степи этого цветущего края полны жизнерадостных мутантов, скачущих на киберконях и стреляющих друг другом из пушек по соседним хуторам ради потехи. Они независимы, сильны и признают только силу в правящей ими деснице.

Способность региона: потратив ход на совещание с казачьими гетманами, вы тщательно планируете психическую контратаку на противника. Когда в следующий раз регион под вашим контролем атакуют, вы можете уменьшить количество успехов, выпавших на кубиках нападающего, на два. Для повторного применения этой способности необходимо будет снова объявлять казачий сход.



Ты, султан, чёрт турецкий, и проклятого чёрта брат и товарищ, самого Люцифера секретарь.

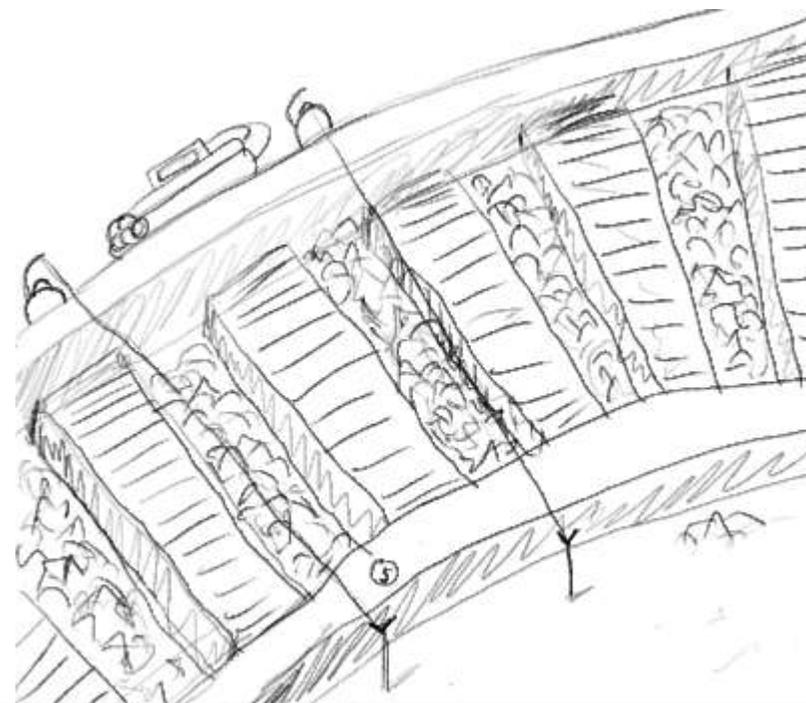
16. Брянщина



+1

Здесь растут густые леса до самого неба, бродя по которым можно долго никого не встретить, но всегда чувствовать чье-то присутствие. Местные партизаны проявляют невиданную смекалку и сноровку в борьбе против хтонических порождений ада. Хотя иногда вам кажется, что им всё равно, против кого воевать.

Способность региона: тайные знания, передаваемые от воевавших дедов, позволяют вам потратить свой ход на разработку плана диверсии. Выбранный оппонент не может атаковать на свой следующий ход.



Этот поезд в огне и нам нечего больше терять.

17. Сталинград



+1

+1

Только для партии
«Серп»

Легендарный город-герой до сих пор находится под мощнейшей защитой тысяч людей, отдавших за него свои жизни. Спокойствие и умиротворение царят на этой земле, несмотря на кровавые извращения, происходящие в остальных регионах.

Способность региона: идеальная база для сил Света позволяет вам, хотя бы на мгновение, почувствовать себя в безопасности. Сталинград невозможно атаковать Активистами.



Мы воюем за этот километр дольше, чем за всю Францию, но русские стоят словно каменные глыбы.

18. Внутренняя Монголия



+1

Солончак и камыш, обильно произрастающий здесь, являются природными концентраторами духовной энергии. Просветлённые и иудеоинферноиды могут черпать здесь энергию буквально горстями, лишь пройдя по бесконечной степи.

Способность региона: повышенное напряжение торсионных полей создаёт пробой в этой реальности. Находясь во Внутренней Монголии, вы можете атаковать любой регион на карте с помощью Активистов, СМИ или Денег. Если атака оканчивается неудачей, вы теряете Внутреннюю Монголию, она вновь становится нейтральной.



*Путь в тысячу лиг начинается с
одного шага.*

19. Тульский оборонный комплекс

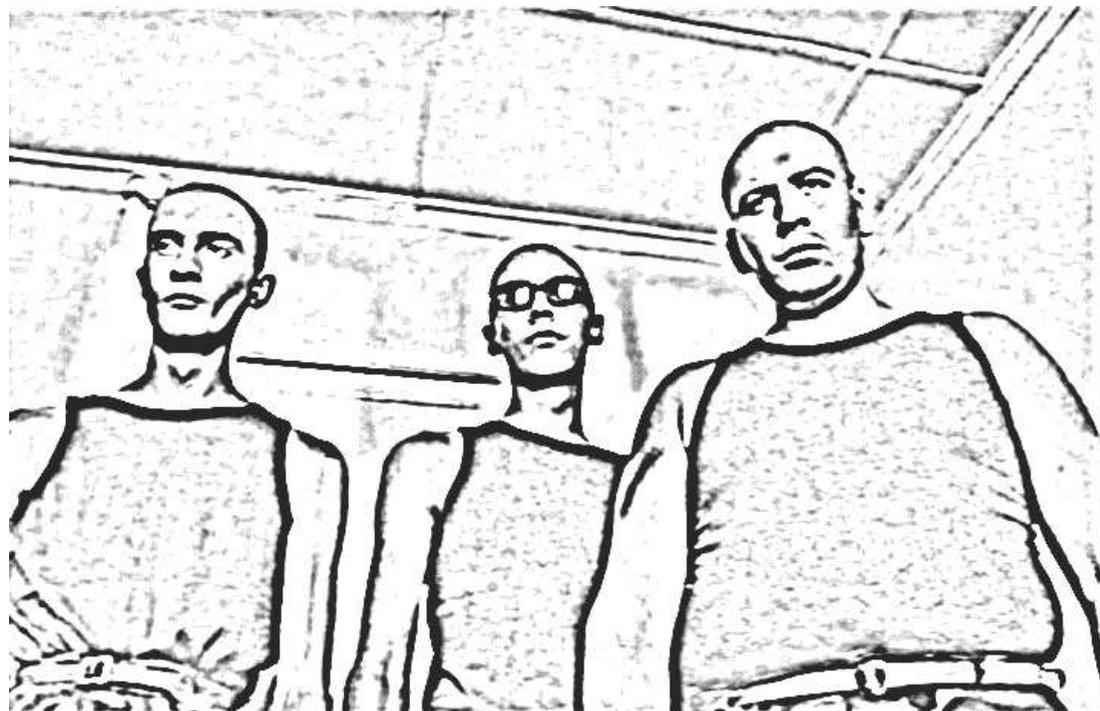


+1

+1

Вся территория этого, если можно так выразиться, региона, представляет собой огромный многоярусный завод, производящий оружие. В этом антиутопическом параллелепипеде из железобетона производится большая часть средств для уничтожения людей в этой стране. Здесь же, на отдельных ярусах, живут люди, тут же, на отдельных ярусах они умирают. Каждый первый знает, как разобрать, собрать и починить самый ходовой автомат в мире.

Способность региона: придя к власти, вы можете объявить всеобщую демобилизацию, но простой в технологическом процессе неизбежно повлечёт за собой издержки. До начала вашего следующего хода поменяйте местами значения Активистов и Денег. Продолжите ход.



Армия - это не только доброе слово, но и очень быстрое дело.

20. Ядерная Пустошь

Мёртвая, ни к чему не пригодная земля. Здесь одинокий путник может встретить свою смерть, наткнувшись на гигантского скорпиона или быть утянутым в зыбучие пески пространственно-временной воронки.



Война. Война никогда не меняется.

21. МКАД

THIS IS YOUR GOD

+2

Вид бывшей столицы самого большого государства в мире вызывает трепет. Плотность застройки превысила все разумные значения, превратив внутренность кольцевой автодороги в многоуровневый, малопригодный для нормальной жизни, жужжащий улей, но деньги, правящие миром или отдельными его областями, тут сосредоточены в огромных количествах.

Способность региона: несмотря на децентрализацию власти, здесь осталось ещё множество признаков могущества, в том числе и люди, имеющие серьёзные связи. Потратив ход на поиски нужного человека, в дальнейшем вы можете отменить одну атаку оппонента с помощью Денег на ваш регион, вызвав отряд мутантов оперативного назначения из управления по борьбе с эгрегорными посягательствами. После отмены атаки таким образом, вы можете снова искать выходы на этого таинственного незнакомца, потратив ход.

Способность региона: МКАД не верит и не прощает. Никого и никогда. Если вы захватили этот регион впервые, то вы, один раз, можете отменить любое отменяющее действие.



Оружие на пол, руки за голову, всем лежать, мордой в пол!

22. Ленинград



+2

Наполовину скрытый под водой Ленинград является прародителем почти всех информационных потоков страны. Здесь царит анархическая контркультура, оказывающая влияние на все настроения и мысли окружающего социума. Безумие, выплёскиваемое на улицы обитателями этого болота, накапливаясь, приводит к невообразимым астральным штормам.

Способность региона: потратив ход на завладение ведущими издательскими домами и основными в стране ретрансляторами видеосигналов, впоследствии вы можете отменить любую атаку СМИ на ваши регионы. Новые издания, оказывающиеся в моде, вырастают словно грибы, поэтому, если вы захотите воспользоваться отменой атаки СМИ повторно, вам придётся потратить ещё ход.

Способность региона: нестабильность квазиэнергетических троп, пролегающих здесь слишком близко к нашему миру, может вызвать различные пространственные парадоксы. Если вы впервые захватили Ленинград, вы можете попробовать обуздать их. Выберите ресурс, который будет использоваться для проверки. Ваши оппоненты выбирают регионы, ваша ставка в этой безумной лотерее – Ленинград. Все игроки осуществляют проверку выбранного ресурса, игрок с наибольшим количеством успехов получает все три области во владение. В случае равенства результатов, регионы, поставленные игроками с равными результатами на кон, становятся нейтральными.



Это разборка... Питерская.

23. Крым

Переживший череду внутренних волнений, обескровленный полуостров нашёл, как ему казалось, защиту у своего могущественного соседа. Однако, в результате внутренних потрясений огромной страны, Крым остался не у дел, хотя и представляет определённую ценность для политических интриг.

Способность региона: народные массы ещё не оправились от недавних событий и до сих пор подобны бочонку с порохом. Ваше дело – лишь кинуть спичку. Умелое стимулирование нужных группировок и информационные поводы на любые случаи жизни вам обеспечены. Вы можете поменять местами значения Денег и СМИ до начала вашего следующего хода.

Способность региона: обезглавленной тушей управлять не имеет никакого смысла. Можете потратить ход на проведение собеседований и назначить человека, олицетворяющего ветвь исполнительной власти в регионе. Пока вы контролируете Крым, он будет давать вам дополнительно +1 к СМИ. Но помните, новая метла по-новому метёт: новому владельцу придётся выбирать управленца снова.



Никаких няш-мяш.

24. Элитоград



+1

+1

Находящийся на значительном удалении от прочих регионов, Элитоград избежал печальной участи разрушения и упадка. На тихих немецких улочках спокойно прогуливаются дамы в капорах, а местные воры не ходят с ножами по подворотням, а сидят в удобных кабинетах. Исправно поступающие в казну налоги и правильная агитация являются залогом комфортного существования этого далёкого края.

Способность региона: многие именитые рыцари нашли свой покой под сенью здешних готических соборов. Среди них и барон Рихард Фон Крюггер, чей не упокоенный дух можно вызвать в одной из башен старинного монастыря. Рыцарь-раввин остался алчным даже после своей смерти, поэтому вы можете осуществить поиск в информационном поле Земли, совершив бросок Денег вместо духовности. Завершите ход.

Способность региона: надёжная банковская система – один из столпов цивилизованного общества, здесь это понимают, как нигде. Пока под вашим контролем Элитоград, если вы атакуете Деньгами, успех считается на 4-5-6, а не на 5-6.



*Делай деньги! Делай деньги!
А остальное всё дребебедень.*

25. Сверхновая земля

Выжженный бесконечными испытаниями ядерного оружия, этот остров лежит у ваших ног. Казалось бы, здесь нет ничего, лишь серый пепел и остатки бетонных макетов жилых зданий, но интуиция подсказывает вам, что на самом деле это край невиданных чудес.

Способность региона: вы можете потратить ход на тщательное прочёсывание острова, в поисках древних артефактов. Бросьте к6 и, если вам выпадает 6, вы находите неразорвавшийся ядерный снаряд. Выберите любой регион и неотвратимым ракетным ударом превратите его в копию Ядерных Пустошей (регион перестаёт давать какие-либо ресурсы, все, связанные с ним способности больше не действуют). Если удача отвернулась от вас – не переживайте, пока Сверхновая земля ваша, вы всегда можете потратить ещё один ход на поиски.



*... И не птица, ни ива слезы не прольёт, когда
сгинет с Земли человеческий род.*

Карточки Астрального поиска

Гроб Ленина.

На астральных просторах до сих пор можно найти остатки всенародного обожания к вождю мирового пролетариата. Сила его воздействия всё ещё велика, надо лишь направить её в нужное русло.

Позволяет суммировать Духовность и Активистов. Полученное значение можно использовать для любых проверок Активистов или Духовности. Разовая.



Телеканал.



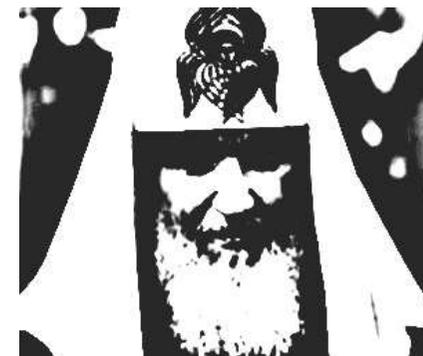
Многие считают, что деятельность одного из федеральных телеканалов очень тесно связана с активности сатанодемоноидов, однако, вы смогли захватить контроль над астральным источником информации. Как распорядиться полученной силой – ваш выбор.

Позволяет суммировать Духовность и СМИ. Полученное значение можно использовать для любых проверок Активистов или Духовности. Разовая.

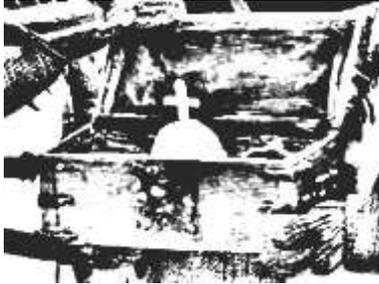
Патриарх Разрушительно-Подрывной Церкви.

Мимикрирующий телепатоидный зомбозверюид, стоящий у власти Разрушительно-Подрывной Церкви, лишился контроля со стороны Кагала. Вы смогли настроить ваш торсионный передатчик на нужную волну и теперь он просто марионетка в ваших руках.

Позволяет суммировать Духовность и Деньги. Полученное значение можно использовать для любых проверок Активистов или Духовности. Разовая.



Святая граната.



Древнейший артефакт, принадлежавший ещё королю Артуру, одному из величайших борцов за дело Света, был найден вами рядом со своей кроватью, когда вы вернулись из длительного астрального путешествия. Кто принёс её вам и куда он скрылся потом, навсегда останется для вас загадкой. Бесплатный захват любого пограничного региона. Разовая. Конец хода.

Приз!

Во время астрального поиска вы вступили в сражение с несколькими сектороподобными сущностями. После сражения вы заметили, что вы получили способность изменить вероятность любого события, но лишь однажды. Распорядитесь ей с умом.

Для любого броска выберите значение одного кубика. Разовая. Продолжите ход.



Инфернальная шутка



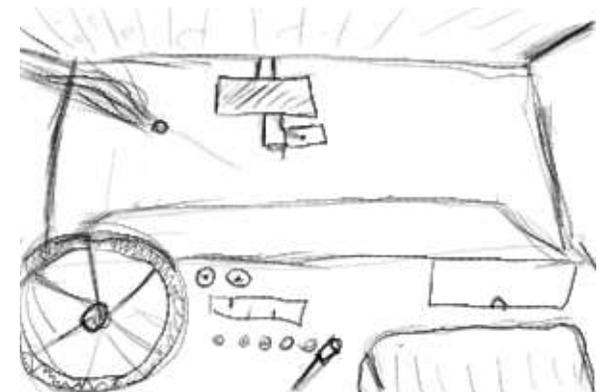
Гнидосатаноиды едва не растерзали вас в клочья во время последней вылазки. Выйдя живым из этой переделки, вы способны одной силой мысли обречь на неудачу любого, кто вам противостоит.

Выберите любой момент, когда оппонент должен бросить кубики, для этого броска успех будет считаться только на 6, вместо 5- 6. Разовая.

Падение метеорита

В результате поиска вы точно можете предсказать, в каком из ваших регионов произойдёт небывалое событие – падение метеорита. Вы размещаете множество видеороликов с записями этого события с разных ракурсов на популярном видеохостинге.

+2 к СМИ до конца игры. Разовая.



Некрозольдаты Хаунебу



Вы посетили Хаунебу, сумев договориться о боевой поддержке некропехоты Четвёртого Рейха.
+2 к Активистам до конца игры. Разовая.

Сделка с Рабиновичем

Повстречав в астрале сущность знаменитого торговца, вы не удержались от заключения выгодной, как вам показалось, сделки.

+2 к Деньгам до конца игры. Разовая.



Книга первородного зла

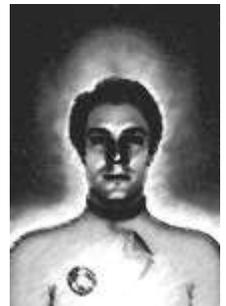


Используя всю свою духовную энергию, вы смогли внести изменения в чернейший артефакт, созданный Кагалом.
Выбираете регион под своим контролем и под контролем оппонента. Обменяйтесь контролем над ими. Разовая.

Просветление

Посвятив немало сил астральному поиску, вы достигли просветления.

До конца вашего следующего хода успехом считается бросок кубика на 4-5-6, а не на 5-6. Продолжите ход. Разовая.



Второе пришествие.



Осознав всю величину своей духовной силы, вы понимаете, что война окончилась. Настало время Суда.
Если ваша Духовность равна 7 – вы выигрываете игру.

**Методический материал разработан мастерской группой «ГАД»:
Геннадий «Хиппи» Марутов + Андрей «BlackSoviet» Ефремов**

**Отдельную благодарность выражаем творческой группе DiceLords
без которых не было бы этой игры.**