

Убеждённые Сердца

Книга правил настольной стратегии

Версия 0.5_16 beta

Оглавление

Оглавление 2
Введение 6
- Мир игры 6
- Цель игры 7
- Для кого 7
- Что нужно 7

Убеждённость и Проверки 7
Помни! 8
Порядок игры 8
- Фаза передвижения 8
- Фаза боестолкновения 9
  - Шаг I. Когда можно произвести Атаку? 9
  - Шаг II. Бросок Атаки 9
  - Шаг III. Бросок Обороны 10
  - Шаг IV. Бросок потерь 10
  - Приложение I. Пример успешной Атаки 10
  - Приложение II. Таблица потерь 10
- Стратегические решения 12

Создание армии 13
- Резервы 13
- Пример листа армии 13

Стороны и Фракции 14
- Спорные ситуации с Фракциями 15
- Инициатива и победа 15
- Ландшафт 15
- Ночь 17

Глобальные Юниты Республики 19
- Смешанная бригада 19
- Политрук-социалист 19

Глобальные Юниты Дерешес 19
- Регулярная бригада 19

Глобальные Юниты для всех 20
- Bella Berta 20
- 155-мм полевая гаубица системы Шнобеля 20
- Медсанбат 21
- Противотанковые стрелки 21
- Сапёры 22
- Партизаны 22
- Командно-штабная машина 23
- Инженерная бригада 23

Карточка Фракции ГКТ 25
Стратегические решения ГКТ 26

Приказы ГКТ 26
Заклинания ГКТ 26
Военные преступления ГКТ 27
Юниты ГКТ 27
Колонна самообороны 27
Двухцветная колонна 28
Колонна Роз 28
Стальная колонна 28
Бригада Смерти 29
Отряды Красных лилий 29
Пулемётная бригада 30
Радиохулиганы 30
Дезертиры справа 30
Политрук-анархист 31
Харизматичный подрывник 31
Бельцагорри Денбора 32
Политрук Сартен 32
Анархия ведущая за собой 33
Красно-чёрный стяг 33
Импровизированный Бронемобиль 34
Бронепоезд 34
Импровизированные укрепления 35
Карточка Фракции Коготь 37
Стратегические решения Когтя 38
Приказы Когтя 38
Заклинания Когтя 38
Военные преступления Когтя 39
Юниты Когтя 39
Боевая фаланга 39
Отряды штурмовиков 40
Старые рубашки 40
Студенты-синдикалисты 40
Вербованные заключённые 41
«Информационная» служба 41
Астральные проекции 41
Локо 42
Агитатор Когтя 42
Телеософ-инициат 42
Телеософ-адепт 43
Телеософ-мастер 43
Преданный телохранитель 44
Политический убийца 44
Вестник Солнца 45
Пассионарий Монтана 45

Felidae Etherius 46
Локо Гурдия 46
Солярный излучатель 47
Bella Berta Incineradora 47
Карточка Фракции РКПА 49
Стратегические решения РКПА 50
Приказы РКПА 50
Заклинания РКПА 50
Военные преступления РКПА 51
Юниты РКПА 51
Военные специалисты 51
Комбриг 52
Пламенный комиссар 52
Сотрудник государственной безопасности 52
Позывной «Дед» 53
Комбриг Кривохвостов 53
Комбриг Карачунов 54
Комбриг Конфузин 54
Эстер Шульц 54
СТ-5 «Светка младшая» 55
СТ-7 «Светка старшая» 55
ЛТ-26 пушечный «Лида» 56
ЛТ-26 пулемётный «Лидка пулемётчица» 56
76-мм полевая скорострельная пушка «Дура» 57
152-мм корпусная гаубица («Леночка») 57
203-мм гаубица ЛК-4 БМ артиллерии резерва главного командования («Молот Лисичкина») 58
С-15 «Сволочь» 59
С-16 (Союз-16) «Эсмеральда» 60
ББ «Баба» 60
76-мм зенитная пушка 3-П «Зоя» 61
Карточка Фракции Ландструппен 63
Стратегические решения Ландструппен 65
Приказы Ландструппен 65
Заклинания Ландструппен 65
Военные преступления Ландструппен 66
Юниты Ландструппен 66
Пехотный полк 66
Легионеры «Буревестника» 67
Корпус Собирателей жатвы 67
Свита Собирателей 67
Оберст 68
Жрица двуединого начала 68
Валькирия двуединого начала 69

Райхскриминальдиректор 70
Эльфийский пропагандист 70
Die Zweiteilige Ungeteilt («Двуединость Неделимая») 71
Генерал Шпильраум 71
Оберстлейтенант Сэма 72
Geschützterkampfwagen I Ausführung A (Gz.Kpfw. I Ausf.A) «Stahl» 72
7.5 cm Landkanone 16 (LK 16) «Titan» 73
10.5 cm leichte Laldhaubitze 18 (leLH 18) «Tantal» 73
Grosseschmitt Af 109B «Mithril» 74
Schrankel Sa 51 «Kupfer» 75
Sievers Sie 52 «Silber» 75
Хауптманн Вертер и Звено №3 76
8.8 cm Luftkanone (Lfk) «Blei» 77
Карточка Фракции ПОРМ 79
Стратегические решения ПОРМ 81
Приказы ПОРМ 81
Заклинания ПОРМ 81
Военные преступления ПОРМ 82
Юниты ПОРМ 83
Рабочая дивизия 83
Огнемётная бригада 83
Обезумевшая толпа 84
Воинство Господне 85
Свидетели Возрождения 85
Дивизия Доброградова 86
Политрук ПОРМ 86
Стрелок Республики 87
Чёрный Балахон 87
Дитя драконов 88
Невеста огня 88
Евгения мученица Кастримьерская 89
Капитан Альба ла Серна 90
Команданте Иов Рохос 90
Боевой дракон 91
Дракон-духовник 91
Дракон-мистик 92
Химический танк 93
Неправильное орудие 93
Великий дракон Бернард VII 94
Краткий курс истории Австера 96

Введение

Мир игры

«Костры из книг, горят дома
Гремит пожар, а в пламени его
Идей ненужных задарма
В сто крат оплаканный поход

Стоим, отняв немало жизней
Посреди пожарищ ты и я
Пока горит огнём моя Отчизна
Что в сотне правд Убеждена»

— неизвестный гатонский поэт или поэтесса

История планеты **Австер** и её главного континента **Айкумены** пришла к равным нам по 1930-м годам итогам, но шла к ним по совершенно иной дороге. Победоносные походы в Святую Землю продлились недолго, добившись создания государства люциан — главной и древнейшей религии. Зато Великая Война, которая под самый конец стала для нас до боли знакомой, длилась чуть меньше тысячи лет.

Сейчас над страной котолюдей **гатосов** под названием **Гатония**, чей север веками населяли **дварфы,** кружат, будто стервятники, самолёты разных стран. На несчастной земле рвутся снаряды тяжёлой артиллерии и рвут солдат в кровавые ошмётки. Танки вдавливают в грязь поля с несжатыми посевами.

Далёкая страна эльфов **Эльфоней** отправила интервентов на правую сторону конфликта, а **лисы** из советской **Лисии** — на левую.

Победит ли **Гатонская республика**? За неё вступились даже местные анархисты из **Гратийской Конфедерации Труда.** Или **дерешес** отвоюют себе государственность**,** раздираемые между разными правыми организациями? Что поимеют от этой войны другие страны? *Не станет ли это лишь генеральной репетицией?*

Коммунисты, лисоветского пути — **Трудовая Партия Гатонии,** или отчаянные маньяки из коммунистов-люциан — **Партия Объединения Рабочих Мира**. Сторонники монархии **Амористы** или безумие право-синдикалистских эзотериков из **Когтя.** Лисья **РКПА** против эльфийских **Ландструппен**.

В жестокой гражданской войне важна каждая правда. Каждый патрон. Каждое бьющееся в унисон артиллерии сердце.

Убеждённое Сердце

— команда Pax Noctua

Pax Noctua
Игры — людям!



Цель игры

Уничтожьте армию противника, используя Убеждённость ваших Юнитов.

Для кого

2 игрока с интересом к настольным миниатюрным стратегиям и примерно часом времени.

Что нужно

- **Миниатюры Determined Hearts** на Базах 30х60мм и 25мм (Персонажи)
- **Игральная кость d20**
- **Сантиметровая линейка/рулетка**
- **Стол примерно 100х50 сантиметров**

Также пригодятся карточки Ландшафта и небольшие маркеры, например россыпь костей d6.

Убеждённость и Проверки

Вся игра строится вокруг **одного** параметра — **УБЕЖДЁННОСТИ** и одного действия с ним — **ПРОВЕРКИ**.

ЧТОБЫ ПРОЙТИ ПРОВЕРКУ, НАДО ВЫКИНУТЬ НА D20 МЕНЬШЕ УБЕЖДЁННОСТИ ЮНИТА

Степень Успеха — это разница между броском и Убеждённостью. «Степени Провала» не бывает.

Равное значение — это одна Степень, точно также как разница в единицу.

Пример: Убеждённость 15

Бросок 16 и выше — Провал
Бросок 15 — 1 Успех
Бросок 14 — всё ещё 1 Успех
Бросок 10 — 5 Успехов

В игре есть **Критические броски:** 1 — это (*очень*) хорошо и 20 — это (*очень*) плохо.

Помни!

Все числа в игре округляются **ВВЕРХ**, расстояния всегда считаются **от края базы** (или иного объекта), **защитные** правила приоритетнее **атакующих**, а **спецправила** приоритетнее **базовых**. Споры решайте бросками d20.

Юнит с 0 и меньше Убеждённости убирается со стола.

Порядок игры

Игра состоит из последовательности **Раундов** разделённых на два Хода — по одному на игрока.

В каждом Ходу есть **Фаза передвижения** и **Фаза боестолкновения**.

Они идут последовательно и после начала Фазы боестолкновения уже **НЕЛЬЗЯ** предпринимать действия Фазы передвижения.

Фаза передвижения

У всех Юнитов есть величина, на которую они могут продвинуться в сантиметрах — **Запас передвижения**. В начале каждого Хода он равен нулю.

Его можно повысить (каждому Юниту в отдельности) при помощи **Стандартного передвижения** и **Марша**:

Стандартное передвижение	Марш
● **+10 базовых сантиметров** ● **+ Степень Успеха Проверки** ● Нельзя двигаться (этот Ход) после Крит. Провала ● x2 (напр. +20 вместо +10) и +Убеждённость на Крит. Успех	● Нельзя объявить до Ст. передвижения ● **+ d20 сантиметров** ● Нельзя атаковать в тот же Ход когда был Марш ● Нет Крит. Провалов и Успехов

Пример: *при Убеждённости 15 вы объявляете Стандартное передвижение. Проверка Убеждённости. Выпадает 5 — Успех! К тому же со Степенью 10. Вместе с базовыми 10 это даёт 20 сантиметров Запаса передвижения.*

Вам этого мало и вы объявляете Марш. На простом броске d20 без Проверки выпадает 7. Вы их просто прибавляете к Запасу передвижения Юнита.

Итого, Юнит можно передвинуть на 27 сантиметров.

Для **поворота** прямоугольной базы нужно тратить 6 сантиметров из Запаса передвижения за каждые 90° вращения. Двигаться наискосок **нельзя**. Персонажей можно поворачивать как угодно. **Нельзя** передвигаться через вражеские модели.

Фронт модели расположен по **длинному** направлению базы для большинства Юнитов и с **торца** для Техники. **Фланги** — прямо наоборот, **Тыл** с обратной Фронту стороны. У круглых баз во все направления Фронт.

Движение в тыл вдвойне тратит Запас передвижения.

Юниты могут двигаться вбок.

Фаза боестолкновения

Шаг I. Когда можно произвести Атаку?

Дальняя Атака может быть произведена в пределах **30 сантиметров** и только если между Юнитами есть **Линия видимости** — непрерывная воображаемая прямая между ними. Юнит может быть **ближайшим** только в этом же радиусе.

Вражеские Юниты **прерывают** Линию видимости, дружественные нет.

Ближним считается бой, перед которым базы миниатюр соприкоснулись.

Когда Техника, кроме Авиации и Артиллерии, вступает в Ближний бой с не-Техникой, соприкоснувшись **фронтом** с целью считается, что она немедленно производит **Таран** и наносит Урон в половину своей текущей Убеждённости противнику. Авиация может вступить в Ближний бой только с Авиацией и этом при соприкосновении фронтом **по желанию** игрока может произвести Таран, немедленно получая от противника ответный.

Юнит может атаковать в Ближнем бою только тех, с кем соприкасается, а если выйдет из него в Фазу передвижения — этот юнит не может никого атаковать в этот Ход (передвижение не выходя из базового контакта с любой миниатюрой противника штрафа не накладывает).

Шаг II. Бросок Атаки

Проверьте Убеждённость атакующего Юнита.

При **Успехе**, его Степень — ваш **Урон**. При **Провале** — вы **промахнулись**.

Критический Успех даёт Урон в количестве Убеждённость+d20.

При Атаке в Тыл Урон удваивается, по Флангу увеличивается на 5.

Критический Провал заставляет вас атаковать заново — **СЕБЯ!** Повторите с начала этого шага по этой новой цели как будто Ближняя Атака по Фронту.

Шаг III. Бросок Обороны

Если какой-то Урон был нанесён…

Проверьте Убеждённость атакованного Юнита.

Вычтите Степень Успеха из Урона.

Критический Успех всегда отклоняет **любое** количество Урона.

Критический Провал добавляет ещё d20 к Урону.

Шаг IV. Бросок потерь

Если какой-то Урон не был отклонён…

Бросьте d20+Урон и посмотрите результат по Таблице потерь.

Результат больше 19 всегда равен 19, если это не натуральная 20. Натуральная 20 всегда равна 20 независимо от Урона.

Приложение I. Пример успешной Атаки

Боевая фаланга (Убеждённость 12) атакует Колонну самообороны (Убеждённость 11).

Первый бросок d20 на Атаку — 6, а значит 6 Урона.

Второй бросок d20 на Оборону — 8, а значит 3 Урона отклонено, итого 3 осталось.

Третий бросок d20 на Потери — 2, вместе с 3 Урона это 5й пункт Таблицы…

Приложение II. Таблица потерь

Потери	
1	**Пронесло…** Никакого эффекта.
2	**Лёгким испугом.** Юнит получает -1 к постоянной Убеждённости.
3	**Всеобщая контузия.** Юнит получает -2 к постоянной Убеждённости и отныне двигается при Стандартном передвижении на 5+Успех сантиметров каким бы ни было его Стандартное передвижение раньше (Марш предпринимается как обычно).
4	**Нарушение коммуникаций.** До конца своего следующего Хода Юнит не может быть источником или целью дружественных Стратегических решений, в т.ч. частью цепи Приказов.
5	**Пожар! Пожар!** *Занятый тушением пожара вокруг и стула под игроком* Юнит пропускает свой следующий Ход.

6	**Подавлен огнём противника.** Теперь этот Юнит не может двигаться 3 Раунда.
7	**Редкая удача.** Никакого эффекта.
8	**Случайность, вся она.** Бросьте по Таблице повторно без учёта Урона.
9	**Попадание в санитарную зону.** До конца игры, Юнит защищается лишь в половину своей текущей Убеждённости, *а игрок гадает, пострадали ли медицинские дела или ассенизационные, и что страшнее…*
10	**Тотальная деморализация.** Юнит ополовинивает свою текущую Убеждённость (если у неё была временная часть — по мере её убывания пересчитывайте половину от текущей), *а политрук хочет расстрелять сам себя.*
11	**Рейд по тылам**. Этот Юнит повторно бросает по Таблице (без учёта Урона), а также по ней бросает ближайший к нему дружественный Юнит по выбору атакующего.
12	**Танец бомб.** Этот Юнит и два ближайших (на выбор владельца) получают -5 к постоянной Убеждённости.
13	**Перерезана линия снабжения. До конца игры,** Юнит отныне не может производить Дальние Атаки, Атакуя лишь в половину своей текущей Убеждённости и защищаясь на полной. *Такой-то и такой-то, ГДЕ СНАРЯДЫ?!*
14	**Сдаюсь, но не сдаюсь!…** Юнит остаётся на поле боя, обладая теперь 2 единицами постоянной Убеждённости, все предшествующие бонусы и штрафы снимаются.
15	**Разбежались кто куда…** Юнит удаляется с поля боя, *буквально разбежавшись в рассыпную,* а постоянная Убеждённость двух ближайших дружественных Юнитов (на выбор владельца) уменьшается на 1 *т.к. они крайне деморализованы этим жалким зрелищем.*
16	**Спасение бегством.** Юнит удаляется с поля боя, но только после того как достигнет, обязательными каждый Ход передвижениями по 10 сантиметров по прямому вектору, до ближайшего края стола. Всё это время он может продолжать атаковать. Игрок обязан Передвигать спасающиеся бегством Юниты первым делом на свой Ход. *Смываемся!*
17	**Беспорядочная пальба.** Юнит удаляется с поля боя, перед этим атаковав в Дальнем бою ближайший к нему дружественный Юнит (по выбору владельца). *Пуля дура, а штык молодец, врагам диктатуры пролетарский…*
18	**Унесённые артиллерией.** Юнит удаляется с поля боя и ближайший к нему дружественный Юнит (по выбору атакующего) не находящийся под эффектом **Спасение бегством** получает Атаку на d20 Урона. *Познакомившись с 152мм корпусной гаубицей, вы никогда её не забудете…*

19	**Невосполнимые потери.** Юнит удаляется с поля боя. *Прощайте!*
20	**Подлое предательство!** Юнит переходит под контроль противника! Он сразу может атаковать в этот же Ход. **Может сработать только при чистом броске с результатом 20!** В случае суммы 20 и больше срабатывает предыдущий эффект.

Стратегические решения

Стратегические решения можно Декларировать в **любую** Фазу, если иного не указано в карточке Решения:

Я — карточка решения	**(-5)**
Пусть произойдёт что-то хорошее! *Или плохое, но не со мной…*	

У всех них указана **Сложность** — число, которое нужно *(только на время этого броска!)* применить к вашей Убеждённости.

Сложность всегда указана **(в скобках)** и если у неё стоит знак **минус,** например (-5) то это число нужно отнять от Убеждённости, а если **плюс**, например (+5) то прибавить.

Виды Стратегических решений	
Приказ	**Две** Сложности, например (-5, -4). Бросьте по первой, чтобы Отдать этот Приказ, бросайте по второй за любые Юниты в радиусе 30 сантиметров друг от друга, чтобы его повторить. Можно повторять до первого Провала.
Заклинание	Просто бросок с указанной Сложностью.
Военное преступление	Бросок по указанной Сложности, который нужно **ПРОВАЛИТЬ**.

Один Юнит не может Декларировать в тот же Ход один и тот же вид Стратегического решения. **Техника не может Декларировать Стратегические решения**.

В Ход, каждый Юнит может Сотворить одно Заклинание, а также даются Приказы по таблице ниже и Военные преступления в том же количестве, что и Приказы.

Таблица Приказов и Военных преступлений

Суммарная Убеждённость	Количество
0-20	1
21-40	2
41-60	3
61-80	4
81+	5
При игре на большое количество Убеждённости далее выдавайте по одному за каждые 20 Убеждённости.	

Критических бросков на Декларирование **нет** — т.е. **нельзя** предпринять невозможное изначально Декларирование только за счёт Критического броска.

Создание армии

Стоимость Юнита при создании армии **равна его Убеждённости.**

Перед игрой, игроки уславливаются на *предельный* **Размер** армии (сумму стартовой Убеждённости), типичные форматы — 50, 100 (стандартный) и 200. *Фактический* Размер может быть меньше или равен итоговой сумме по списку.

Персонажей должно быть по меньшей мере **в два раза меньше** чем Юнитов на прямоугольных Базах. **НЕЛЬЗЯ** выбрать более 3 одинаковых Юнитов.

Выпишите также ваш **Особенность армии** от **Фракции** или **Стороны** (ниже).

Резервы

Каждый игрок может добавить в свою армию также **Резервы** в Размере равном половине Размера сражения. **Армия должна быть одной Стороны.**

Непосредственно **до** первого Хода, **после** того, как игроки объявили друг другу оба списка армии, возможно **один раз** (начиная с того, кто первый объявил) изменить состав списка за счёт Резервов, заменив часть изначальных Юнитов. При замене должны сохраниться ограничения по Размеру и числу Персонажей. Фактический Размер становится равным итоговому составу армии.

Пример листа армии

Гратийская Конфедерация Труда, 50 Убеждённости	
Название Юнита	**Стартовая Убеждённость**

Политрук-анархист (персонаж)	15
1-я колонна самообороны	11
2-я колонна самообороны	11
3-я колонна самообороны	11
Резервы, 25 Убеждённости	
Импровизированный Бронемобиль **(Техника (Бронемобиль))**	16
Информация: 48 Убеждённности фактически 3 Приказа/Военного преступления **Особенность:** ***Горизонтальная структура управления:*** каждый Приказ в можно Передть от Отдавшего Юнита двум, далее как обычно. Провал одной Передчи Приказа не влияет на продолжение второй.	

Стороны и Фракции

Каждая **Фракция** имеет свою главу книги которая разделена на следующие разделы:

- **Карточка Фракции** где указаны Сторона и Особенность
- Стратегические решения
- Фракционные Юниты

При создании армии можно выбрать либо одну Фракцию и получить **Особенность Фракции**, либо несколько на одной **Стороне** и получить **Особенность Стороны**. Если в армии есть Резервы, то Особенность выбирается в начале игры по итоговому составу.

Республика	**Дерешес**
Особенность Стороны	
Единое командование: При Передаче Приказа Юниту не-своей Фракции, тот получает +5 временной Убеждённости на получение этого Приказа.	***Консервативная революция:*** убрав со стола Юнит противника, Ход назад Отдававший Приказ, получите +1 постоянной Убеждённости атакующему Юниту.

При добавлении Юнитов, доступных всей Стороне или даже обеим Сторонам (**Глобальные**) армия использует Особенность Фракции (если не использует Особенность Стороны).

Спорные ситуации с Фракциями

Юнит, контроль над которым перехвачен, сохраняет свою Убеждённость на момент перебежчества, но начинает получать Особенность Фракции или Стороны, который есть у армии нового владельца, а также начинает Декларировать и выполнять его Стратегические решения.

При наличии под контролем игрока нескольких Фракций, каждый фракционный Юнит может Декларировать Стратегические решения лишь своей Фракции, а Глобальные и перебежчики — любой представленной у игрока, который их контролирует.

НЕЛЬЗЯ собрать армию целиком из Глобальных Юнитов.

Глобальные Юниты **не являются** Юнитами другой фракции для требующих их правил.

Инициатива и победа

Перед игрой следует бросить на **Стратегическую инициативу**. Для этого каждый игрок бросает d20, перебрасывая дубли, у кого больше — перехватывает инициативу.

Игрок со Стратегической инициативой Ходит первый. Игрок, проигравший инициативу, выбирает зону размещения и какой игрок первый размещает войска.

Следующие события приводят к завершению игры:

1. **Разгром** — Можно выиграть, убрав со стола все Юниты противника.
2. **Стратегическая победа** — В конце 10 Раунда игра автоматически завершается. Выигрывает игрок с наибольшей суммой Убеждённости, включая временную.
3. **Позиционный тупик** — Игра завершается **ничьей** если после Наступления Ночи (5 Раунда) два Раунда подряд ни один Юнит не бросал по Таблице потерь.
4. **Сдача** — один из игроков может сдаться.

Спецправила Юнитов могут обеспечивать мгновенную победу или проигрыш.

Ландшафт

Типы Ландшафта	
Высота	Юнит за Высотой прерывает Линию видимости. При Дальней Атаке с Высоты получите +5 к временной Убеждённости. При Атаке цели на Высоте получите -3 к временной Убеждённости, если вы не находитесь на той же Высоте.
Чистое поле	При Дальней Атаке Юнита в том же Чистом поле, что и вы, получите +5 к временной Убеждённости.
Траншеи	При Атаке Юнита в Траншее получите -5 к временной

	Убеждённости, если это не Ближняя Атака Штраф снимается при базовом контакте.
Город	Юнит за Городом прерывает Линию видимости. Когда атакуют друг друга Юниты в одном Городе, они временно получают -5 к временной Убеждённости на Атаку и Оборону. Когда Юнит Обороняется в Городе в котором нет противника, Атаки по нему получают штраф -3 к временной Убеждённости.
Лес	Юнит за Лесом прерывает Линию видимости. Невозможно атаковать Юнит в Лесу не находясь в том же Лесу. Юнит в Лесу не может атаковать за пределами 5 сантиметров вокруг краёв этого Леса (кроме Артиллерии).
Река	Юнит передвигающийся через Реку на этом Ходу не может атаковать в него. Нельзя заканчивать передвижение в Реке.
Укрепрайон	Вне зависимости от наличия в нём противника, все Юниты в Укрепрайоне получают +3 временной Убеждённости при бросках на Оборону. Передвижение по Укрепрайону ополовинивает Запас передвижения Юнита. Если Юнит только Вошёл — ополовинивает оставшийся на момент входа, если покидает или движется внутри — ополовинивает начальный.
Крепость	Когда в Крепости нет противника, Юниты в ней получают +5 к временной Убеждённости при бросках на Оборону. При входе вашего Юнита в Крепость, в которой есть противник, каждый Юнит противника в Крепости может немедленно получает возможность Атаку по Вошедшему Юниту прямо в ваш Ход независимо от Фазы. Юнит за Крепостью прерывает Линию видимости.

Стандартный игровой стол для этой игры **100x50 сантиметров,** а **Зона размещения** —- это первые 15% от длинного направления стола, т.е. **15 сантиметров** для стандартного.

Рекомендуется разместить на столе ровно 5 предметов Ландшафта.

Вы можете стрелять по Юнитам внутри Ландшафта и заходит в Ландшафт с любой стороны.

Юнит считается **Вошедшим** в предмет Ландшафта, если хотя бы небольшая часть его Базы находится внутри или на предмете Ландшафта после остановки передвижения. При нахождении в нескольких, эффекты суммируются.

Ночь

В конце 5 Раунда на поле боя начинается **Ночь**. Это означает:

Снижение видимости
С наступление Ночи, все Юниты Передвигаются в два раза медленнее: ополовиньте любые значения Запаса передвижения после их подсчёта.

Эффект неожиданности
В Ночи, все успешные Атаки получают +5 дополнительного Урона.

Ночная тактика
Выберите одну из следующих Особенностей в дополнение к Особенности армии:

Ночная логистика	Вы не только снимаете с себя штраф **Снижение видимости**, но и начинаете двигаться в два раза **быстрее** вместо этого: увеличьте в два раза любой полученный Запас передвижения.
Герилья	Вам открывается доступ к особому Приказу **Бей и беги** (-5 -5) — после Получения этого Приказа, Юнит может во время **любой** Фазы передвинуться на любое расстояние.
Ночные рейды	Вам открывается доступ к особому Приказу **Прошерстить местность** (-5 -5) — после Получения этого Приказа, Юнит может до конца Хода ещё раз атаковать в Дальнем бою любой Юнит в радиусе 45 сантиметров независимо от Линии видимости, даже если уже атаковал на этом Ходу.
Террор и благо	Вам открывается доступ к особому Военному преступлению **Мы из кошмаров** (+5) — выберите любой Юнит противника в радиусе Дальней Атаки, затем бросьте d20. На 1-10 он испытывает эффект Таблицы потерь **Тотальная деморализация**, на 11-20 эффект **Спасение бегством**.
Колдовская Луна	До конца игры вам открывается доступ к особому Заклинанию **Ад, спущенный с Небес** (-10) — немедленно нанесите любому вражескому Юниту Атаку на d20/2 Урона.

Глобальные Юниты

Глобальные Юниты Республики

Смешанная бригада

Военная доктрина формирования смешанных бригад — относительно небольших, но универсальных и очень мобильных частей — появилась в Республике за несколько лет до войны. Ныне, Республиканское командование делает очень большую ставку на продолжение следования этому стратегическому решению, но ещё неизвестно, принесёт ли это желанные плоды на поле боя или является грандиозным просчётом.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Тактическая гибкость** — получает бонус +5 к любому броску на Атаку или Оборону.

Базовый — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Политрук-социалист

Хотя такие партии, как ТПГ и ПОРМ, и внепарламентская организация ГКТ могут безраздельно определять ситуацию на поле боя, оставляя за собой право быть лицом Республики, реальное большинство в Республиканских Кортесах держит Соцпартия. На её фракцию, на принадлежащее ей президентское кресло и её министерские мандаты свалена вся грязная политическая работа в Республике: социал-демократы вынуждены постоянно выступать противовесом уклону то сюда, то туда от более радикальных политиков. Большинство политических руководителей в республиканской армии происходят именно оттуда.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **За Республику!** — все Юниты имеют бонус +5 на Получение Приказа, который Отдан этим Юнитом.

Глобальные Юниты Дерешес

Регулярная бригада

В противовес Республиканским смешанным бригадам, дерешес вернулись к более классической военной стратегии и, к тому же, начали применять в привычных другим армиям мира регулярных бригадах усиленную муштру и построение железобетонной дисциплины. Тяжёлая поступь регулярных бригад, идущих по полю сражения, стала символом военной мощи правых… Время покажет, бравада это или могильщики Республики.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Дисциплина** — получает бонус на все Стратегические решения: +5 на Отдачу, Передачу и Исполнение Приказов, +5 на Сотворение Заклинаний и -5 на Совершение Военных преступлений.

Базовый — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Глобальные Юниты для всех

Bella Berta

Стандартный бронемобиль Гатонской армии был изначально разработан за несколько лет до войны в качестве преимущественно полицейской машины. Согласно первоначальной доктрине, его следовало использовать для разгона протестов и поддержки полиции в случае реального вооружённого сопротивления.

Так и не успев почувствовать ни в одной такой полицейской операции, Bella Berta была срочно переквалифицирована в военную, оказавшись в руках обеих сторон в больших количествах.

Убеждённость: 15
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Бронемобиль)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех, но пересекая Реку вынужден остановить передвижение на оставшийся Ход сразу на том берегу.

155-мм полевая гаубица системы Шнобеля

Орудие компании Shnobel из Пьеранса стало популярно во всех бывших странах Унитас после массовых поставок во время Великой Войны, попав также и во многие другие части света. Неимоверно удачную 155-мм систему перепродавали, модифицировали и производили по лицензии в разных странах со своими особенностями бесчисленное количество раз. И хотя ныне это орудие довольно сильно устарело, это не отменяет эффективности его солидного запаса у обеих сторон гражданской войны.

Убеждённость: 25
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может произвести три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.

Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Полевое орудие — наносит дополнительные +5 Урона в случае успешной Атаки по противнику в Чистом поле или отсутствие Ландшафта.

Медсанбат

Хотя полевая медицина в целом возникла века назад, окончательно её нынешний вид и основные концепции оформились во время Великой Войны. Организационные вопросы полевого госпиталя, тактические решения, которые помогают медикам эффективнее забирать раненых с поля боя, и, конечно, огромное число новшеств в самом врачебном деле: способы быстро останавливать кровь, скоростные ампутации, работа с пулевыми ранениями на высшем уровне, всё это — продукт последних десятилетий, который оказался срочно востребован в Гатонии.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Полевая медицина** — когда любой дружественный Юнит кроме Техники в радиусе 10 сантиметров от этого получает Урон после броска Обороны, Медсанбат может пройти Проверку Убеждённости и вычесть Успех из Урона по дружественному Юниту. В случае достижения нуля и меньше Урона, бросок по Таблице потерь не делается.

Не может атаковать.

Противотанковые стрелки

Противотанковые ружья появились в арсенале армий мира совсем недавно. С появления первых танков должно было пройти какое-то время, прежде чем станет очевидна и от чертежей до массового производства дойдёт концепция особых средств их уничтожения. Как бы то ни было, первая для этого вида вооружения большая война в виде гражданского конфликта в Гатонии стала местом обкатки этой новой технологии.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База

Спецправило: **Противотанковое вооружение** — При Дальней Атаке по Технике удваивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам ополовинивает его.

Сапёры

Подрывники существуют столько же, сколько существует порох, а появление более совершенных взрывчатых веществ изменяло их работу, увеличивало эффективность и вело к расцвету этой профессии. Задача сапёра — минировать мосты, вести рельсовую войну, устанавливать минные заграждения в полях и прочими путями обеспечивать защиту своей родной армии посредством шашки динамита.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Минирование** — один раз за Раунд могут поместить на стол в Радиусе своей Дальней Атаки маркер или подорвать его. Для подрыва следует бросить d20 и на 1-10 подрыв успешен, а на 11-20 маркер просто убирается со стола. В случае подрыва, все Юниты в радиусе 5 сантиметров от маркера получают Атаку на 5 Урона. Такой маркер на столе может быть только один на каждых Сапёров и при его помещении заново, предыдущий убирается.

В Ход, когда минирующий Юнит помещал маркер или подрывал его, он не может атаковать.

Сапёры могут подорвать маркер другого Юнита, в т.ч. вражеского.

Партизаны

Спутник многих гражданских, а подчас и обычных войн — мощное партизанское движение, подлинным образом расцвёл во время гражданской войны в Гатонии. Основную социальную базу как левых, так и менее многочисленных правых партизан составляют крестьяне, оказавшиеся на территории, занятой противником. Не покидая территорию ближнюю к своим деревням, множество жителей аграрной Гатонии уходят в леса или горы, откуда с переменным успехом пытаются атаковать части регулярной армии, с которой оказались не согласны.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Скрытность** — на начало игры, Юнит не может быть Атакован или стать целью вражеского Стратегического решения, до того момент, пока не Атакует кого-либо.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Командно-штабная машина

КШМ, во многом — радиостанция на колёсах, предназначена быть мобильным пунктом связи для командиров от уровня одного батальона до бригадного. Обычно они относятся к войскам связи, если только они существуют в структуре командования армией страны, как, например, Гатонской армии ещё до разделения надвое правым восстанием.

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Бронемобиль)** — передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех, но пересекая Реку вынужден остановить передвижение на оставшийся Ход сразу на том берегу.

Радиопередатчик: может передавать Приказы на расстояние 45 сантиметров вместо 30 сантиметров.

Инженерная бригада

Современная война невозможна ни без мостов, ни без их грамотного подрыва, современные армии передвигаются по железной дороге, иногда проложенной прямо в грязь под жестоким обстрелом противника, и, конечно, как встарь, особенно во время Великой Войны, ни одна осада не проходит без хорошего подкопа.

За всё это отвечают боевые инженеры — лимфа и кровь войны.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Копай, копай дыру!** — раз в Раунд, если до этого не заявлял никакого Передвижения, данный Юнит может Отдать сам себе особый Приказ со Сложностью (-5) и в случае Успеха автоматически получить Критический Успех на Стандартное передвижение.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Гратийская Конфедерация Труда

Карточка Фракции ГКТ

Сторона: ***Гатонская Республика***
Предлагаемая тактика: Полагайтесь на правила, вносящие элемент случайности и хаоса, чтобы нарушать планы соперника.
Особенность: ***Горизонтальная структура управления:*** *благодаря вашей уникальной плоской системе руководства,* каждый Приказ в можно Передать от Отдавшего Юнита двум, далее как обычно. Провал одной Передачи Приказа не влияет на продолжение второй.



Местный **анархизм** — преимущественно дезорганизованное движение, основанное на возведении атеизма в ранг высшей ценности. В качестве заповедей каждая коммуна использует варьирующиеся этические концепты, общим для которых является лишь глобальный культ научного знания, в том числе философского, и уверенность в абсолютность истины.

Очевидно противопоставленные Люцианству и язычеству, они не принимают также и лисоветский взгляд на философию. С точки зрения анархистов, религиозный подход к ней неприемлем и любая раса должна быть секуляризована, из-за этого они также являются противниками любой централизованной власти и сторонниками независимости малых рас. Это приводит к тактическим расхождениям с коммунистами в виде уклона в низовые, в т.ч. профсоюзные организации с горизонтальной структурой управления.

Сложившиеся из всего этого структуры **Confederacion del Trabajo Gratiana** представлены, в основном, дварфами, коренными жителями севера Гатонии, хотя в их рядах есть представители всех рас, в том числе, естественно, и огромное число гатосов. Структура управления плоская и оно коллективно, но неформальным лидером, воплощающим дух ГКТ, является дварф Бельцагорри Денбора, лично отправившийся на передовую.

Использование Убеждённости для анархистов — не магия, а область научного знания, что порождает концепцию «научного ведовства» на поле боя. Это приводит как к конфликтам с прямыми союзниками из ПОРМ, считающими Убеждённость даром Всевышнего, а заклинания чудесами веры, так и яростной вражде с телеософами из Когтя. Их форму или, часто, её подобие, отличают от одежды других солдат Республики характерные знаки различия в виде шарфа или шейного платка чёрно-красной расцветки и тёмно-синие рубашки, некоторые анархисты также предпочитают носить и чёрно-красные пилотки.

Стратегические решения ГКТ

Приказы ГКТ

К баррикадам!	**(-10 -8)**
Юнит получает временные +5 Убеждённости к броскам на Оборону и Атаку пока находится в Городе, а также игнорирует штраф Города в случае входа туда противника. Приказ не требуется Отдавать заново, пока Юнит не покидал Город.	

К оружию, рабочие!	**(-10 -9)**
Юнит получает временные +5 ко всем Атакам до следующего Хода.	

Товарищ, на помощь!	**(-4 -3)**
Все Юниты в одном Базовом контакте, Исполняющие Приказ, получают +5 временной Убеждённости пока продолжают в нём находиться. Приказ должны Исполнять не меньше двух Юнитов, иначе его выдача бесполезна.	

Неужели огонь Революции угас в тебе?!	**(-13 -11)**
Приказ можно Отдать, если на прошлый Ход противнику удалось убрать со стола ваш Юнит. После Отдачи из другого источника, бросьте на Получение Приказа за него так, как будто он ещё на столе. В случае Успеха он возвращается на стол сохраняя все свойства до ухода со стола.	

Заклинания ГКТ

Тройное слепое тестирование обороны противника	**(-9)**
Выберите ближайший Юнит противника. Выберите броском d20 (1-5 вперёд, 6-10 назад, 11-15 влево, 16-20 вправо) ближайший (аналогично) в этом направлении Юнит противника. Если в указанном направлении нет Юнитов противника, поменяйте его по часовой стрелке. Затем, повторите предыдущий шаг один раз, итого выбрав три цели. Все три Юнита претерпевают Атаку со случайным Уроном — просто бросьте d20 на каждую Атаку чтобы узнать его!	

Реакция восстановления	**(-11)**
Снимает с любого другого Юнита все эффекты, наложенные Таблицей потерь.	

Высвобождение энергии Свободы	**(-12)**

В случае успешного Сотворения, один Юнит противника на его выбор переходит на вашу Сторону. Восставший Юнит может действовать немедленно, в текущей Фазе.

Социальное конструирование расстояния	**(-12)**
Вы можете передвинуть Юнит Стандартным передвижением прямо в Фазу боестолкновения… игнорируя весь Ландшафт и все войска. После этого Юнит атаковать не может.	

Военные преступления ГКТ

Разграбить церковь	**(+8)**
Юнит получает постоянно -5 к Убеждённости для Заклинаний и +5 для Атак.	

Фашистов к фонарю!	**(+8)**
Юнит получает постоянные +2 к Убеждённости если ему удалось убрать со стола Юнит противника. Можно Совершить только в момент убирания со стола Юнита противника.	

Суд Линч… в смысле, трибунал!	**(+8)**
Войдя в Город, вы можете получить -1 к Убеждённности постоянно, но при этом нанести 3 Урона всем Юнитам противника в радиусе своей Дальней Атаки.	

Возьмите заложников!	**(+9)**
При успешной не-магической Атаке на вражеский Юнит, которая должна была убрать вражеский Юнит со стола, Совершите это Военное преступление чтобы взять его в заложники. Вместо того, чтобы убрать Юнит со стола, передвиньте его в Базовый контакт к вашему. Каждую Атаку по этой связке противник бросает d20. На 11-20 Атака попадает в заложников. Убирание со стола вашего Юнита освобождает заложников и они могут действовать немедленно в текущей Фазе.	

Юниты ГКТ

Колонна самообороны

Колонны появились стихийно в самом начале гражданской войны, сформировавшиеся из разрозненных анархистских ячеек и коммун в основном на севере страны. Позже у них появилось полноценное командование от ГКТ с преимущественно плоской системой управления, руководство которого является выборным и подотчётным подчинённым.

Убеждённость: 11
Прямоугольная База
Спецправило: **Базовый** — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Двухцветная колонна

Хотя большинство колонн — и так смешанные между дварфами и гатосами, в них обычно преобладает дварфийское происхождение бойцов… Но только не в Двухцветной, которая дварфийско-гатоская примерно пополам. Причина этого в том, что колонна была сформирована с заметным участием не только анархистов, но и наиболее либертарных коммунистов из ПОРМ.

Убеждённость: 11
Прямоугольная База
Спецправило: **Вечное братство** — находясь в одном Базовом контакте с дружественными Юнитами не этой Фракции, данный Юнит получает +5 к временной Убеждённости.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Колонна Роз

Душа колонны Роз, бодрый и бойкий профсоюзный лидер по фамилии Хусто, сформировал её в столице Гатонии, Рьёсмелизос (также называемой на языке Изначальных Ривиджемини), и колонна начала свой боевой путь не столько с её обороны, сколько с громкого политического акта, отловив министров собственной страны, пытавшихся бежать из города. Затем, члены колонны героически обороняли родной Рьёсмелизос.

Убеждённость: 11
Прямоугольная База
Спецправило: **Стоим до конца** — после того, как не менее половины от изначального числа Юнитов в вашей армии убрано со стола, этот Юнит получает +10 к постоянной Убеждённости.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Стальная колонна

Самая крупная колонна из всех, насчитывающая 20.000 членов (хотя большинство из них не находятся на фронте), Стальная колонна никогда не уделяла такого интереса реальным боевым действиям, сколько она уделяет защите интересов социальной революции и продвижению идеалов анархизма. Это чуть не привело к разрыву с ГКТ, а также вылилось в реальное кровопролитие против членов ТПГ в одном из мелких городов страны, настолько серьёзное, что правительству Республики пришлось применять авиацию против своих же.

Убеждённость: 20
Прямоугольная База
Спецправило: **La Liberta radical** — может Сотворить особое Заклинание (-10) после которого до 5 дружественных Юнитов на выбор владельца могут бросить d20. На 1-5 они получают d20 Урона, на 6-20 получают +5 к постоянной Убеждённости.

Этими Юнитами не могут быть Юниты других Фракций.

Никаких дел с вами — не может получать или Отдавать Приказы с Юнитами другой Фракции.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Бригада Смерти

Подразделение более крупной, но малоинтересной колонны, бригада Смерти зарекомендовала себя как совершенно отрешённые поборники идеалов анархизма, какими сами члены бригады их понимают, часто к ужасу даже союзников. Ради абсолюта истины готовы на всё. В частности — создать передвижной патруль на автобусе, покрашенном в чёрный цвет и разукрашенном рисунками черепов, после чего сеять разумное, доброе и вечное… Примерно соответствующее их автобусу, покрашенному в чёрный и разукрашенному рисунками черепов.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Едет маленький автобус** — данный Юнит Совершает Военные преступления так, будто его Убеждённость в два раза ниже от текущей.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Отряды Красных лилий

Боевые организации женщин-анархисток были созданы ещё до гражданской войны как часть политической борьбы в предвоенной Гатонии. Однако истинный их расцвет пришёлся на события после правого мятежа, когда движение сражающихся

женщин стало массовым и дочери гатонской земли начали уходить тысячами как в регулярную армию, так и в Красные лилии.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Женщина. Свобода.** — в случае любых эффектов, которые должны уменьшить Убеждённость этого Юнита — ополовинивает штраф. В случае, если штраф должен был её ополовинить, вместо этого отнимается четверть.

Пулемётная бригада

Отдельные бригады, преимущественно состоящие из пулемётных расчётов и их поддержки пехотой — свежая тактическая идея анархистов, ранее не встречавшаяся в военном деле Австера, но глубоко вдохновлённая анализом опыта гражданской войны в Лисии. Такие соединения показали свою высокую эффективность и со временем стали встречаться чаще.

Убеждённость: 13
Прямоугольная База
Спецправило: **Пулемётное вооружение** — при Дальней Атаке по Технике ополовинивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам удваивает его.

Радиохулиганы

Подобие частей радиоэлектронной борьбы, которым ещё только предстоит появиться в будущем в разных армиях мира, радиохулиганы ГКТ занимаются нарушением коммуникаций противника. Основной своей деятельности пионеры РЭБ сделали не постановку помех, а передачу ложных сигналов, полагаясь на низкое качество собственного же радиооборудования, затрудняющее распознание голоса говорящего.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Вторжение в эфир** — пройдите Проверку текущей Убеждённости. В случае Успеха, вы можете предпринять Стандартное передвижение одной любой Техникой противника в радиусе Дальней Атаки от Юнита предпринявшего Вторжение.

Дезертиры справа

Анархисты используют разнообразные методы завлечения солдат противника на свою сторону, приветствуя их дезертирство: от пропаганды или предоставления выбора продолжить службу после плена до грязных приёмов применения Убеждённости. Как бы то ни было, лояльность этих частей низка.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База

Спецправило: **Блудные дети** — в начале своего Хода бросьте d20 за каждый Юнит с этим правилом. На 1-5 он переходит на Сторону противника. Если это произошло, в начале своего Хода новый владелец также делает бросок.

Я его слепила из того что было — каждую успешную Атаку, добавьте ещё d20/2 к Урону. Каждую Оборону отнимите d20/2 от вашего Успеха.

Политрук-анархист

Институт политического комиссариата был недавно введён в республиканской армии, так как после правого восстания лояльность офицерства была поставлена под сомнение, а в целом гражданская война ударила по боевому духу солдат. Направлены комиссары были от главных политических организаций страны, включая ГКТ, чьи политруки отличаются особой приверженностью делу социальной революции в Гатонии и необычным взглядом на ведение войны.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Политическое хулиганство** — раз в Раунд может Отдать сам себе особый Приказ со Сложностью (-8).

Успех позволит бесплатно Отдать случайный Приказ, причём все желаемые Юниты также бесплатно его Передадут или Исполнят.

Случайный Приказ выбирается так: бросьте d20: На 1-10 это будет ваша таблица приказов, на 11-20 таблица противника. Если таблиц у нужной Стороны несколько, вы и ваш противник выбираете одну из них, после чего бросаете d20, перебрасывая дубли.

Когда таблица выбрана, бросьте ещё раз d20 и начиная с первого в таблице считайте считалочкой указанное число раз.

Если выпавший Приказ невозможно Исполнить, просто ничего не случается.

Харизматичный подрывник

Бывшие горняки и гражданские специалисты по взрывчатке оказались крайне полезны Конфедерации в условиях гражданской войны. Они не только сами закладывают заряды бодрящих аргументов в сторону анархизма на ключевых точках передвижения противника, но и обучают этому искусству новых, уже чисто-военных подрывников. Обычно, труженики динамита обладают уникальной харизмой и манерой общения.

Убеждённость: 12
Круглая База
Спецправило: **Порох, нитроглицерин, блокнот…** — раз в Раунд Юнит имеющий это правило может разместить три маркера (бомбы) в своём радиусе Дальней Атаки. В

Ход любого игрока, но не в тот же в котором маркер был размещён, вы можете объявить подрыв. Для этого бросьте d20 и если выпало 1-10 вы выбираете любой маркер, если 11-20 ваш противник. Все Юниты в радиусе 5 сантиметров от маркера убираются со стола. После подрыва убираются все три маркера.

Если вы решаете переразместить маркеры, то делается это только со всеми тремя за раз.

Бельцагорри Денбора

Один из главных организаторов и неформальных профсоюзных лидеров ГКТ, при этом ушедший воевать в первых рядах на передовую и участвовавший в тяжёлых затяжных боях за столицу, где был серьёзно ранен и лишь чудом выжил, Денбора и ныне не столько ведёт за собой Конфедерацию, сколько вдохновляет своим блистательным примером сотни тысяч бойцов на борьбу против правой угрозы до самого конца.

«Мы здесь не для того, чтобы дискутировать с карнисьера, мы здесь чтобы их уничтожать!» — Денбора*

** Карнисьера — «мясник» с гатонского*

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Пример товарищам** — когда этот Юнит производит успешную Атаку, один или два других дружественных Юнита в радиусе 10 сантиметров от этого могут немедленно произвести Атаку. Если они уже атаковали на этом Ходу, то Атака всё равно возможна, если нет — возможна вторая после этой.

Герои не умирают — в первый раз, когда данный Юнит должен быть удалён со стола, вместо этого ничего не происходит и не применяется никаких прочих эффектов, если они должны были быть применены.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Политрук Сартен

Сумасбродный и взбалмошный, ранее никому неизвестный политический руководитель одной из многочисленных частей республиканской армии, Сартен быстро взлетел по карьерной лестнице благодаря своим уникальным организаторским способностям. Его необычный подход к тактике боевых действий, основанный на запросах массированной артиллерийской поддержки удалённых от поля боя батарей, не раз стоил огромной крови как противнику, так и союзникам. Известен также личной враждой с Гурдией, одним из наиболее известных командиров Когтя.

«У меня есть простой запрос — вбомбите их в кровавую кашу!» — Сартен

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Звонок в командование** — один раз за Ход может вызвать Атаку на d20 Урона, в случае Успеха которой автоматически применяется эффект Таблицы потерь Унесённые артиллерией, более того, для всех в дальнейшем задетых Юнитов при броске по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Перед этим, бросьте d20. На 1-10 вы выбираете Юнит противника, к которому применяется Атака, на 11-20 — противник выбирает ваш.

Заклятые друзья — нахождение на одном поле боя локо Гурдии и политрука Сартена увеличивает любой Урон по обоим на d20.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Анархия ведущая за собой

Подъём анархизма в Гатонии, жестокость гражданской войны и абсолютная Убеждённость некоторых девушек из Красных лилий в правоте своих идеалов привели к практически уникальным случаям превращения части из них в живые символы. Прозванные в честь неё, эти избранницы самого понятия Анархия, ведут за собой огромные громады армий анархистов и даже проминают под своей волей саму реальность, подчиняя вероятности и сея абсолютный хаос в рядах противника.

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **На рубиновых перьях** — может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки.

Хозяева своей судьбы — пока этот Юнит на столе, вы можете один раз за Ход перебросить любой d20, свой или противника.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Красно-чёрный стяг

Это флаг. Он на флагштоке. Он вдохновляет.

Убеждённость: 10
Круглая База
Спецправило: **Стационарный** —данный Юнит не может предпринимать Стандартное передвижение или Марш. Вместо этого, другой Юнит в 3 сантиметрах и менее должен при своём Стандартном передвижении также сдвинуть вместе с собой данный. В результате, оба Юнита не могут атаковать в этот Ход.

Bandera revolucionaria — в радиусе 5 сантиметров от данного, все Юниты Фракции ГКТ получают +5 временной Убеждённости. Не может атаковать.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Импровизированный Бронемобиль

Более характерные ранним этапам войны, импровизированные бронемашины каждая являются уникальным образцом искусства создавать боевую единицу из ничего. По ряду причин, относящихся к области неортодоксальных конструктивных решений, каждая такая катастрофа на колёсах стоит целого соединения самой армии и способна исключительно долго доставлять головную боль противнику. «Рецепт» её прост: берётся трактор или грузовик, реже фургон, увешивается огромным количеством бетонных плит и листов стали, посередине втыкается самая большая пушка, которая найдётся, ставится пара пулемётов, оставляются технологические отверстия под бойницы, и всё это еле едет в бой, потому как двигатель для такого веса не предназначен.

Убеждённость: 16
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Бронемобиль)** — двигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех, но пересекая Реку вынужден остановить передвижение на оставшийся Ход сразу на том берегу.

Я его слепила из того что было — каждую успешную Атаку, добавьте ещё d20/2 к Урону. Каждую Оборону отнимите d20/2 от вашего Успеха.

Бронепоезд

Конвертация гражданских поездов, прежде всего грузовых, в огромные бронированные и ощетинившиеся десятками орудий ночные кошмары для всех, кому не повезло их встретить в бою, началась на республиканской стороне ещё со старта гражданской войны. Высокоэффективные, но дорогие и зависящие от того, где повезло найти пути и станции, такие поезда отлично работают в качестве тактического «тарана», проламывая оборону противника.

Убежденность: 20
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Поезд):** — в начале игры, во время размещения войск, расположите на поле 6 пронумерованных маркеров — станций, на расстоянии 15 сантиметров каждый от предыдущего, первый в вашей Зоне размещения. В качестве таких маркеров удобно использовать 6d6. Расположите Поезд на первой станции Фронтом ко второй.

В Фазу передвижения, вместо Стандартного передвижения и Марш вы можете передвинуть Поезд между соседними по номеру маркерами, игнорируя при передвижении Ландшафт и Юниты противника.

При передвижении, Поезд не должен оказаться дальше чем 1 сантиметр от станции и всегда располагается Фронтом по направлению от предыдущей станции к новой. Если радиус 1 сантиметра от станции занят противником, передвижение невозможно.

Импровизированные укрепления

Традиция создания баррикад стара в анархистском движении Гатонии, как само анархистское движение Гатонии. Гражданская война сделала это прямой военной необходимостью, точно так же как огромный накопленный годами опыт их возведения — экстраординарно полезным.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Стационарный** —данный Юнит не может предпринимать Стандартное передвижение или Марш. Вместо этого, другой Юнит в 3 сантиметрах и менее должен при своём Стандартном передвижении также сдвинуть вместе с собой данный. В результате, оба Юнита не могут атаковать в этот Ход.

Баррикады — базовый контакт с данным Юнитом считается нахождением в Городе с точки зрения правила К баррикадам! Не может атаковать.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Коготь

Карточка Фракции Коготь

Сторона: ***Дерешес***
Предлагаемая тактика: Накапливайте колоссальное количество Убеждённости за счёт ваших Стратегических решений.
Особенность: ***Синяя рубашка и арматура:*** *гордые носить униформу означающую вашу принадлежность к рабочему классу,* вы получаете +1 к стартовой постоянной Убеждённости всех Юнитов.



Коготь (Garro) — крайне правая организация, основанная на вождистском эзотерическом направлении Люцианства, близком к солярному культу. Они верят, что Люций проявляет себя буквально во всём, от явлений природы, особенно выделяя среди них Солнце, до живых существ. Таким образом, как персонально Господь, так и предки, культ которых также существует в рамках их верования, могут избрать **passionarez** — особых личностей, которым предначертано вести других за собой как в мирной жизни, так и в бой.

Пассионариев, согласно доктрине Когтя, существует крайне ограниченное количество, всего-лишь несколько на всё поколение, и среди таковых они рассматривают в Гатонии только лидера собственной организации, Монтану. Коготь обладает крайне жёсткой иерархией которая работает за счёт культа личности Монтаны и сглаживается наличием т.н. **локо** — особо бравых бойцов, посвящённых в тёмные эзотерические таинства, которые выполняют на поле боя роль офицеров и единоличных отчаянных штурмовиков одновременно.

Когтисты чаще всего идут в бой в гражданской одежде своего собственного покроя в качестве формы, в том числе — обязательных синих рубашках в качестве предмета персональной гордости.

Стратегические решения Когтя

Приказы Когтя

Смертью дышит победа!	**(-9 -11)**
Исполнить Приказ может только один Юнит, сколько бы не участвовало в цепи командования, выберите любой из цепочки как до так и после Провала Передачи. Выберите цель среди Юнитов противника в радиусе Дальней Атаки до которого есть линия видимости. Просто уберите оба Юнита со стола.	

Коготь требует героев!	**(-9 -8)**
Исполняющий Приказ Юнит получает +5 временной Убеждённости на 2 Раунда. Если ему удастся убрать со стола за это время хотя бы один Юнит противника, он получает её на как постоянную, если нет — теряет 5 постоянной Убеждённости.	

Без победы — живым не возвращайся!	**(-9 -10)**
Выберите вражеский Юнит. Все Атаки по нему Исполняющими Приказ Юнитами получают +5 к временной Убеждённости, но если им не удастся убрать со стола цель за 2 Раунда, то они убираются со стола.	

Марш синих рубашек	**(-6 -6)**
Приказ можно Исполнить только в Фазу передвижения до любого передвижения. После Приказа, Юнит обязан предпринять Стандартное передвижение и Марш на максимум выпавшего расстояния **по одной прямой линии без поворотов в этот Ход**. По завершению Хода он получает временные +8 к Убеждённости до конца своего следующего Хода.	

Заклинания Когтя

Лицом к Солнцу	**(-4)**
Временно, пока не наступила Ночь, Юнит имеет +5 к Убеждённости. Каждый Юнит может Сотворить только один раз, но может пытаться это предпринять сколько угодно до Наступления ночи в конце 5 Раунда.	

Пожелание кошмара	**(-10)**
После успешной Атаки по противнику без фатальных последствий, вы можете заменить другой результат его броска по Таблице потерь на Спасение бегством.	

Фронтовое братство	**(-7)**

Этот Юнит не получает ничего, но по одному ближайшему дружественному Юниту слева и справа от него (или два ближайших на выбор при Сотворении Персонажами) в радиусе Дальней Атаки получают +4 к постоянной Убеждённости.

Я смотрю в темноту, я не верю в прогресс…	**(-11)**
После Сотворения Заклинания, атакуйте вражеский Юнит. Если это Техника, вы получаете временные +3 к самой Атаке и цель автоматически убирается со стола вместо броска по Таблице потерь. Если это пехота, то даже в случае Провала вашей Атаки она получает -3 к постоянной Убеждённости.	

Военные преступления Когтя

Среди них не бывает пленных, только недобитые	**(+10)**
После того, как вам удалось убрать вражеский Юнит со стола, Совершите это преступление и немедленно нанесите Атаку ближайшему Юниту противника в радиусе Дальней Атаки на ваш выбор.	

Пусть Гатония горит	**(+11)**
Выберите Город или Лес в радиусе Дальней Атаки, в т.ч. где находятся вражеские Юниты. Уберите его с поля вместе со всеми Юнитами внутри. Совершать преступление должен ближайший к Городу или Лесу Юнит.	

Прибить к столбам!	**(+9)**
Следующая Атака Юнита в этот Ход в случае Успеха автоматически убирает вражеский Юнит со стола вместо броска по Таблице потерь.	

Допрос с пристрастием	**(+10)**
После того как убрали со стола вражеского Персонажа, Совершите это преступление чтобы немедленно нанести 8 Урона любому другому Юниту противника на его выбор.	

Юниты Когтя

Боевая фаланга

Основная организационная единица Когтя, стандартная фаланга примерно соответствует бригаде по численности и отличается от регулярных войск более строгой дисциплиной с жёсткой иерархией между бойцами и офицерством.

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Базовый** — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Отряды штурмовиков

Отчаянные и отчаявшиеся от мирной жизни ветераны финальных этапов Великой войны, а именно — выходцы из элитных штурмовых частей, эти гатосы составили костяк боевой и политической мощи Когтя. Уверенно владея навыками отъёма жизней и до упёртости Убеждённые в правоте идеалов своей организации, они исключительно опасны для противника.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Презирая смерть** — раз в Ход данный Юнит может атаковать так, будто его Убеждённость равна 19 плюс вся полученная за игру Убеждённость, но на следующий он Обороняется так будто его Убеждённость равна 2 без учёта всех бонусов и штрафов.

Старые рубашки

Коготь — структура, возникшая на основе нескольких разрозненных ветеранских организаций, обеспокоенных политическим будущим страны, и эзотерических обществ, которые могли предложить ей новый путь. Их бывшие члены, которые буквально стояли у истока существования Когтя, приняв участие в его создании или же влившись сразу после, теперь являются частью элитных боевых соединений, гордые носить свою потёртую синюю рубашку ещё задолго до начала гражданской войны.

Убеждённость: 15
Прямоугольная База
Спецправило: **Отряды ветеранов** — получают +5 к постоянной Убеждённости на все Атаки и -5 на броски Стандартного передвижения и Марша.

Студенты-синдикалисты

Члены молодёжной организации Когтя под названием Гатонский Студенческий Синдикат массово ушли на фронт вместе со старшими товарищами. Они мотивированы и готовы рваться в бой, но, к сожалению для себя и командиров, необстреляны и обладают минимальной подготовкой.

Убеждённость: 7
Прямоугольная База
Спецправило: **Цвет нации** — получают любые бонусы и штрафы к Убеждённости в двойном объёме.

Вербованные заключённые

Способы обеспечить лояльность и добровольность подсудных гатонцев для их отправки на фронт — варьируются. В основном, агитаторы, реже лично локо, ездят по тюрьмам страны и дают второй шанс осужденным по менее тяжким статьям, таким как кража, обещая продавить их освобождение политическим весом организации уже после войны. Иногда, до посадки будущего бойца просто не доходит: Коготь платит за недавно осужденного или ещё только арестованного залог, после чего его отправляют к линии боестолкновения.

Убеждённость: 4
Прямоугольная База
Спецправило: *нет*

«Информационная» служба

Собственная служба разведки, конкурирующая по уровню организованности с некоторыми государственными, у политической организации появилась ещё до гражданской войны. Всё это время она только развивалась, расширяя агентурную сеть, познавая искусство работы с шифрами, оттачивая методы противодействия разведке противника и спутывая его планы.

Убеждённость: 8
Прямоугольная База
Спецправило: **Контрразведка** — один раз за Раунд во время Хода противника, если этот Юнит на столе, вы можете отменить одно из следующий действий противника: Декларирование Стратегического решения, Атаку, Стандартное передвижение или Марш. Отменять следует после того, как противник заявил действие, но ДО того как была брошена хотя бы один d20 по нему. При отмене Стратегического решения тратится их количество и нельзя заявить то же Стратегическое решение тем же Юнитом.

Астральные проекции

Сгустки чистой Убеждённости, порождённые правой политической истерией и эзотерическим экстазом членов Когтя, проекции представляют собой аморфных призраков, чей облик сошёл из ночных кошмаров. Плохо управляемые создателями боевые соединения проекций парят вперёд как тысяча переливающихся голодных пастей, которые отливают неестественным лиловым свечением, возникая и исчезая в общей массе овеществлённого гнева…

Убеждённость: 8
Прямоугольная База
Спецправило: **Эфирное существо** — каждый раз, когда этот Юнит должен быть убран со стола, бросьте d20. На 1-7 он возвращается на стол со своей изначальной Убеждённостью, на 8 с двойной от изначальной.

Локо

Набранные исключительно из ветеранов колониальных войн Гатонии и только тех, кто во время этих кампаний отличился личной доблестью в бою, локо отбирались в начале гражданской войны лично Монтаной. Будучи проводниками воли высшего руководства организации и живым воплощением её идеалов, они ведут образ жизни подобающий этой великой миссии — презирают смерть, дразнят опасность и ведут за собой в атаку в первых рядах.

Убеждённость: 14
Круглая База
Спецправило: **Безумие и отвага!** — может Сотворить особое Заклинание (-8) и в случае Успеха мгновенно передвинуться по полю на 20 сантиметров, игнорируя препятствия и независимо от предыдущих передвижений, после чего немедленно атаковать, даже если уже атаковал на этом Ходу. При этом если Локо убрал со стола хотя бы один Юнита противника и сам остался на столе в начале следующего Раунда, вся армия получает +2 к постоянной Убеждённости.

Агитатор Когтя

Полевая агитация, направленная на идеологическую обработку бойцов, была поставлена Когтем на широкую ногу. Хотя агитаторы организации не имеют, в отличие от республиканских политических работников, реального права влиять на решения офицерства, с обеих сторон фронта их всё равно считают аналогичными по духу. Работа таких «правых комиссаров» призвана вдохновлять на безрассудную отвагу и придавать сил в тяжёлых боях с противником.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Вперёд, или вы хотите жить вечно?!** — может Отдать особый Приказ (-7 -6), при Исполнении которого Юнит получает +1 к постоянной Убеждённости.

Телеософ-инициат

Телеософия *— синкретическое религиозное и, как считают члены культа, магическое учение в рамках идеологии Когтя, которое уходит корнями в оккультную предысторию организации.*

В ранге инициата только что посвящённый уже во время гражданской войны телеософ познаёт, что ни мир ни он сам не те, чем кажутся. Лишь придя к осознанию своей истинной воли и став её проводником в материальный мир, он сможет продвинуться дальше.

Убеждённость: 10
Круглая База
Спецправило: **Телеософия** — может Сотворить два разных Заклинания за Ход.

Телеософ-адепт

Телеософия *— синкретическое религиозное и, как считают члены культа, магическое учение в рамках идеологии Когтя, которое уходит корнями в оккультную предысторию организации.*

Инициатов, научившихся управлять энергией своего бытия, обучают дальше, посвящая в различные тайны и таинства. Став достойными звания адепта, они узнают, что всякая звезда и её планеты, такие как Австер — не более чем выражение вселенского закона солярной сущности, соответствующей философскому Логосу, откуда произрастает солнцепоклонничество Когтя, а пассионарии — это те, кто привёл свою истинную волю в резонанс с Логосом.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Телеософия** — может Сотворить два разных Заклинания за Ход.

Ритуальная магия — данный Юнит может Сотворить особое Заклинание (-7), в случае Успеха которого выбирает один из следующих эффектов:

- +5 к постоянной Убеждённости любого дружественного Юнита, включая себя, но для этого он должен пройти Проверку Убеждённости
- -5 к постоянной Убеждённости любого вражеского Юнита, но для этого данный должен произвести успешную Атаку против него. Вместо Урона, будет применён штраф.
- Постоянная Убеждённость любого Юнита, вражеского или дружественного, возвращается к своей изначальной.

Телеософ-мастер

Телеософия *— синкретическое религиозное и, как считают члены культа, магическое учение в рамках идеологии Когтя, которое уходит корнями в оккультную предысторию организации.*

Мастера теософии, подавляющее большинство которых были членами не только довоенного Когтя, но и в принципе оккультных обществ до самого Когтя, ставших его основой, посвящены, как сам культ считает, во все тайны мироздания. Знают они и о существовании мистического острова Вектис который должен быть расположен в том же море, откуда пришли Изначальные, и о мудрых Наставниках которые пришли к первым телеософам, чтобы передать древнее знание…

…не знают они, согласно республиканским шуткам, только как выглядят женщины.

Убеждённость: 17
Круглая База
Спецправило: **Телеософия** — может Сотворить два разных Заклинания за Ход.

Ритуальная магия — данный Юнит может Сотворить особое Заклинание (-7), в случае Успеха которого выбирает один из следующих эффектов:

- +5 к постоянной Убеждённости любого дружественного Юнита, включая себя, но для этого цель должна пройти Проверку Убеждённости
- -5 к постоянной Убеждённости любого вражеского Юнита, но для этого данный должен произвести успешную Атаку против цели. Вместо Урона, будет применён штраф.
- Постоянная Убеждённость любого Юнита, вражеского или дружественного, возвращается к своей изначальной.

Ритуал Смерти — один раз за игру может Сотворить особое Заклинание (-10). В случае Успеха, уберите со стола один любой Юнит (применяя все его правила на такой случай, если они есть).

Преданный телохранитель

За многими излучающими политический шарм локо и лично Монтаной как вождём правого движения стали ходить личные последователи. Обычно, раннее не устроенные в жизни даже в рамках организации, они посвящают её целиком и полностью защите своей сверхценной фигуры, за которой с высочайшего дозволения ходят по пятам круглые сутки.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Грудью за синдикат** — когда в радиусе 10 сантиметров от этого Юнита бросает по Таблице потерь Локо, Локо Гурдия или Пассионарий Монтана, вместо этого может бросить данный Юнит (используя то же значение Урона).

Политический убийца

Традиция политических убийств жива в Когте со времён самых ранних лет существования организации — их всегда считали приемлемым и крайне

эффективным инструментом. Теперь, когда разразилась гражданская война, скрытное проникновение в тыл противника и последующее убийство как политиков так и командиров оказались донельзя востребованы.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Политическое насилие** — один раз за игру может автоматически произвести успешную Атаку по любому вражескому Персонажу в радиусе своей Дальней Атаки. Бросьте d20 чтобы определить её итоговый Урон. Объявлять эту Атаку нужно ДО и вместо обычной если, только если не производил Атаку до этого.

Вестник Солнца

Жрецы специфически солярной части культа, практикуемого Когтем, вестники воспринимают любую осветительную работу как таинство, особенно если разгоняют ею ночную тьму. Эти солнцепоклонники идут на поле боя увешанные лампочками и тяжёлыми питающими их батареями. представляя из себя подобие ходячей гирлянды, а высшим поступком своей веры считают запуск святой для них осветительной ракеты.

Убеждённость: 10
Круглая База
Спецправило: **Осветительная ракета** — один раз за игру может на два Хода вернуть День после наступления Ночи: эффекты Ночи временно снимаются (по возвращению их нельзя перевыбрать), а любые эффекты, ранее снятые наступлением Ночи, временно снова начинают действовать.

Пассионарий Монтана

Бывший писатель, который благодаря отцу, деятелю колониальной администрации, смог и обзавестись связями в интеллигенции и, отвоевав своё на фронтах Великой Войны, заработать авторитет среди простых солдат, Монтана бросил творческую карьеру, сменив её претворением в жизнь сплава уличной политики с арматурой в руке и высокой идеологии эзотерических обществ, где состоял. Так появился Коготь. И так, благодаря пламенному ораторскому таланту Монтаны, он ширился, привлекая кого солдатской или офицерской честью, кого идеями национал-синдикализма, чьи апологеты обещали процветание простым рабочим, а кого магией, оккультизмом и возвеличиванием творческого начала.

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Vox del passionaria** — может Сотворить особое Заклинание (-7) и в случае Успеха получить следующие эффекты:

- Дружественные Юниты в радиусе 5 сантиметров вокруг El passionaria временно получают Убеждённость 20 независимо от прочих штрафов и бонусов до конца Хода.

- До начала своего следующего Хода данный Юнит не получает Урон.

Герои не умирают — в первый раз, когда данный Юнит должен быть удалён со стола, вместо этого ничего не происходит и не применяется никаких прочих эффектов, если они должны были быть применены.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Felidae Etherius

Высшее достижение телеософии, несвятое для других религий порождение света в танце со тьмой, это — колосс астральной плоти, алчущий утолить свой Голод за счёт смертных.

Felidae Etherius призывается лишь ценой жертвоприношения разумного существа, которое должно быть добровольным и частью сложного многоступенчатого ритуала. Если тот был проведён правильно, новорождённое кошмарное создание сметает всё вокруг выжигающим разум психическим воплем, а затем, воссияв тем же страшным лиловым светом, что астральные проекции, отправляется карать и рвать тех, кому не посчастливилось встретить его на пути.

Немногие выжившие заявляют, что неживое оружие Когтя напоминает внешне досторических предков гатосов, в искажённом и кошмарном представлении.

Убеждённость: 30
Круглая База
Спецправило: **Ритуал высшего Эфира** — если вы добавили этот Юнит в армию, при высадке не помещайте его на стол. Вместо этого, в вашем распоряжении оказывается особое Заклинание (-7) которое надо Сотворить трижды за игру, чтобы вместо последнего Юнита, которому это удалось, появился этот. Уберите жертву со стола, также как и все вражеские и дружественные Юниты в радиусе 10 сантиметров.

Эфирное существо — каждый раз, когда этот Юнит должен быть убран со стола, бросьте d20. На 1-7 он возвращается на стол со своей изначальной Убеждённостью, на 8 с двойной от изначальной.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Локо Гурдия

Ветеран внутри недавно начавшейся гражданской войны, Гурдия попал в горнило республиканского контрнаступления в самом начале боевых действий, во время которого выбрался из окружения и вывел оттуда своих бойцов не смотря на постоянный артобстрел и собственные несколько ранений. За этот поступок в Когте его прозвали «локо всех локо», а он сам, пережив подобное, лишь заявил что «хочет ещё». Несколько патовых схваток с солдатами анархистского комиссара Сартена сделали их вечными визави.

Убеждённость: 14
Круглая База
Спецправило: **Отчаянное безумие** — один раз в свой Ход бросьте d20, это ваше значение бонуса или штрафа к постоянной Убеждённости. Бросьте ещё один d20. На 1-10 это был бонус, на 11-20 это был штраф.

Заклятые друзья — нахождение на одном поле боя локо Гурдии и политрука Сартена увеличивает любой Урон по обоим на d20.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Солярный излучатель

В каком-то роде техническое, в каком-то роде магическое устройство, которые создают из монолитных кусков янтаря огромного размера при помощи особого телеософического ритуала и помещают в переносные алтари. Сами телеософы, трепетно благоговея перед своими творениями, не понимают до конца принципы их создания и почему излучатели так губительно влияют на технику, но со стороны анархистского лагеря звучит что-то на умном про электромагнитное излучение.

Убеждённость: 10
Круглая База
Спецправило: **Стационарный** — данный Юнит не может предпринимать Стандартное передвижение или Марш. Вместо этого, другой Юнит в 3 сантиметрах и менее может при своём Стандартном передвижении переместить вместе с собой данный. При этом, оба Юнита не могут атаковать в этот Ход.

Солярное излучение — не может атаковать. В радиусе Дальней Атаки от этого Юнита не может атаковать никакая Техника.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Bella Berta Incineradora

Особая огнемётная версия стандартного бронемобиля Bella Berta, используемого обеими сторонами войны, начала разрабатываться ещё до неё. Однако, когда грянули боевые действия, все наработки, начиная опытными образцами и заканчивая чертежами, оказались в руках Дерешес. Политическое давление со стороны Монтаны позволило передать их Когтю.

Убеждённость: 16
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Бронемобиль)** — двигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех, но пересекая Реку вынужден закончить передвижение. Не может двигаться до конца Хода.

Тяжёлый огнемёт — в случае успешной Атаки может атаковать ещё две цели в радиусе 5 сантиметров от первой и друг от друга, нанося первой дополнительно 5 Урона.

Рабоче-Крестьянская Пламенная Армия

Карточка Фракции РКПА

Сторона: ***Гатонская Республика***
Предлагаемая тактика: Уповайте на абсолютное превосходство вашей Техники в синергии с пехотой и не считайтесь с потерями.
Особенность: ***Отряд не заметил потери бойца:*** Когда ваш Юнит убирается со стола любым способом, ближайший к нему на ваш выбор получает +1 постоянной Убеждённости.



Коммунизм, каким он распространился по Австеру — форма основанного на диалектике и вере в философию религиозного учения. Его предшественником считается высокий эльф Крётехоф, переосмысливший диалектиков до него в единую стройную систему, но первым пророком стал его соотечественник Эйслер. Именно он пришёл к выводу о принципиальной познаваемости Убеждённости и, как следствие, разделяемой ныне всеми коммунистами версии материализма. Раннее гонимая религия, создающая отдельные коммуны по всему миру, политический успех она впервые обрела с созданием Лисьего Союза в результате революции, проведённой рыжим лисом Доброградовым и товарищами. Коммунисты разделяют идеи равенства всех народов и необходимости создания нового общества.

— энциклопедия

Лисий Союз представляет собой одновременно высшую точку и пример по меньшей мере спорного развития учения Эйслера—Добоградова учеником последнего и руководителем страны чёрным лисом Лисичкиным. Одержав победу на внутреннем фронте борьбы с другими трактовщиками и склонив государство к вертикальному управлению, Лисичкин нашёл обоснование т.н. **панлисизму** — системе взглядов, согласно которому не просто лисьи земли, принявшие его после революции, должны стать домом для коммунизма, но что он естественен для лис, к тому же, требующих объединения под единым началом. Это создаёт как определённые геополитические амбиции самого Союза, так и некоторую опасность, ведь власти ряда лисьих стран, включая сопредельные, могут воспринимать Лисичкина как прямую угрозу. Гатонию, куда посылают войска и вооружение, лисы, видят, конечно, не своей непосредственно частью, но будущим податливым политически коммунистическим союзником.

Лисы носят полевую форму болотного цвета с уникальным кроем, характерными деталями являются выглядящая слегка устаревшей основная часть формы и массивные чёрные сапоги. У сотрудников госбезопасности можно увидеть тёмно-синие галифе и часто встречается рыжий бант на груди.

Стратегические решения РКПА

Приказы РКПА

Огонь на себя	**(-10 -10)**
Юнит удаляется со стола вместе со всеми Юнитами (и дружественными и противника) в радиусе 5 сантиметров вокруг.	

Левой, левой!	**(-7 -6)**
Юнит может производить Атаки после Марша, а ближайший слева (или ближайший на выбор у Персонажей) дружественный Юнит получает +1 к постоянной Убеждённости.	

Артиллеристы, Лисичкин дал приказ!	**(-7 -11)**
Может Исполнить только Артиллерия. Юнит получает +5 временной Убеждённости на бросок Атаки до конца Хода.	

И пошёл, командою взметён…	**(-7 -5)**
Может Исполнить только Танк. Юнит автоматически получает Критический Успех на Стандартное передвижение.	

Заклинания РКПА

Количественно-качественное изменение	**(-8)**
Ваш Персонаж на ваш выбор, до этого понесший какой-либо Урон не убравший его со стола, получает +5 постоянной Убеждённости.	

Чистота взглядов, полёт мысли	**(-7)**
Если Юнит находится в Чистом поле или на Высоте, он получает +5 временной Убеждённости пока не покинет этот Ландшафт.	

Диалектическое снятие	**(-6)**
Можно Сотворить, если на прошлом Ходу противнику удалось убрать со стола ваш Юнит. Юнит противника, совершивший по нему последнюю Атаку, получает 4 Урона.	

Широкие воды знания	**(-7)**
До конца этого Хода у этого Юнита есть возможность произвести Атаку, даже если он	

пересекал Реку.

Военные преступления РКПА

Полевой расстрел	**(+8)**
Выберите дружественного Персонажа. Он убирается с поля боя, а все ваши Юниты получают +1 к постоянной Убеждённости.	

Грязные предатели!	**(+8)**
Выберите дружественный Юнит. Бросьте d20. На 1-10 этот Юнит убирается с поля боя, а все другие ваши Юниты получают +5 к постоянной Убеждённости. На 11-20 этот Юнит переходит на Сторону противника.	

Офицеры противнику не нужны	**(+8)**
Можно Декларировать после входа в один элемент Ландшафта с Персонажем противника или несколькими. Все персонажи противника в этом Ландшафте убираются со стола.	

Незаменимых нет	**(+7)**
Совершивший это Военное преступление Юнит и два дружественных Юнита в его радиусе Дальней Атаки убираются со стола, при этом по одному ближайшему к каждому из убранных Юниту противника наносится по Атака на 10 Урона.	

Юниты РКПА

Военные специалисты

Части, посланные Лисьим Союзом в раздираемую распрями Гатонию, в основе своей состоят из закалённых ветеранов Гражданской войны в Лисии, а также большого количества более молодых технических специалистов, в обязанности которых входит обслуживание техники. Их основная задача — не война сама по себе, а передача боевого опыта гатонским товарищам и поддержка союзных войск.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Военспецы** — все дружественные юниты в радиусе 5 сантиметров от данного без правила **Военспецы** получают +2 временной Убеждённости, если это Техника то +3. Этот бонус не суммируется с другими **Военспецами**

Базовый — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Комбриг

Система званий в Лисьем Союзе не привязана к рангам, которые лисы считают буржуазным пережитком, а лишь отражают их роль на поле боя и количество войск под командованием, напр. командующий бригадой. В Гатонии оказалось большое количество командиров среднего звена в звании комбрига, соединения которых выполняют различные боевые задачи. Много носителей петлиц командира бригады и в штабном персонале.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Эффективный менеджмент** — вы можете один раз за цепочку Приказов перебросить Провал Передачи, если Приказ Декларировал Комбриг.

Пламенный комиссар

Военно-политический состав РКПА выполняет не только задачи агитации и пропаганды среди простых солдат, но также имеет допуск принимать важные стратегические и тактические решения, в зависимости от звания политического работника, вместе с командиром соединения к которому его представитель приписан. В Гатонии действуют, в основном, бригадные комиссары.

Убеждённость: 17
Круглая База
Спецправило: **Ни шагу назад!** — один раз за игру может попытаться Отдать особый Приказ (-6 -4) который делает Исполняющие Юниты не получающими Урон на этот Ход и идущий за ним Ход противника при условии, что они не Передвигались.

Сотрудник государственной безопасности

*Работники **Главного Управления Безопасности (ГУБ)** — незримые стражи государственных дел Лисьего Союза, множество из которых прибыло в Гатонию с целью их обеспечения… будь то помощь союзникам или «помощь» неправильным союзникам. Особенно в условиях идущей войны ценятся их специалисты по контрразведке или, наоборот, проникновению в тыл противника. Однако, множество губистов получили и более мрачные указания из центра.*

Убеждённость: 10
Круглая База
Спецправило: **Боец невидимого фронта** — До начала движения Пройдите Проверку Убеждённости в случае успеха он Скрыт — противник не может выбрать целью Атаки этого Персонажа до начала Вашего следующего хода, или пока этот юнит не совершит Атаку или Марш.

Позывной «Дед»

В качестве главного военного атташе в Гатонии лисами был послан один из их самых доверенных командиров, — белый лис Якоб Озолс, он же просто «Дед».

Под руководством этого «старого элковца», фактически, была с нуля создана система военной разведки Союза и проведено нескольких блестящих операций: так, например, меньше чем годом ранее, у людей Нового Севера его протеже похитили целиком новейший танк и под видом трактора вывезли на другой континент. Его агентурная сеть раскинулась по всему миру, а официальная резидентура в Гатонии запустила свои лапы глубоко за шиворот и врагу, и новоиспеченным республиканским союзникам.

Разведслужба «Деда» относится непосредственно к РКПА и не имеет отношения к ГУБ, хотя их дела и пересекаются.

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Мессир военной разведки** — один раз за игру может Сотворить особое Заклинание (-5) и заставить противника пропустить Ход, следующий за Сотворением заклинания.

Главный военный советник — в радиусе 10 сантиметров от данного Юнита все дружественные Юниты получают +4 к временной Убеждённости.

Не может атаковать.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Комбриг Кривохвостов

Танковой группе лета'а Кривохвостова в Гатонии не везло с самого начала: их отправку морем задержали, затем их ждала организационная неразбериха при попытке наладить обучение местных танкистов и хоть как-то развернуть технику в месте дислокации, а затем лисоветских специалистов и вовсе пришлось срочно отправлять в бой самих, оборонять рвущийся на части фронт при Рьёзмелизос. Именно такая нелёгкая судьба ждала большинство танков ЛТ. И тем не менее, одно из самых главных на данный момент танковых сражений войны, где лисовесткие танкисты устроили нелёгкую прогулку Изначальным, внезапно ворвавшись в занятый противником городишко — успех Кривохвостова.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Танки и эффективность** — в радиусе Дальней Атаки этого Юнита все ЛТ-26 пулемётный и ЛТ-26 пушечный получают +5 временной Убеждённости.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Комбриг Карачунов

Попавший в Гатонию позже отряда Кривохвостова и имея более успешные стартовые условия, прикомандированный к интернациональной бригаде танковый полк Карачунова состоящий из лёгких «скоростных» танков серии СТ был быстро приведён в боевую готовность и отправлен на фронт. На этом, однако, удача танковой группы, по всей видимости, закончилась: первая же попытка массированного штурма силами бригады при поддержке танков была провалена в виду катастрофически низкого уровня координации действий между бронетехникой и пехотой.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Танки и скорость** — в радиусе Дальней Атаки этого Юнита все СТ-5 и СТ-7 получают +5 временной Убеждённости.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Комбриг Конфузин

Недавно получивший весточку с Родины об этой великой чести, которой удостоен за исключительные качества в роли командира противовоздушной обороны Рьёсмелизос, первый лета'а — герой Лисьего Союза организовал эту самую оборону так, что мимо его зенитчиков не проскочит даже муха. Пригодился в ожесточённых боях за столицу и его огромный боевой опыт, полученный на множестве фронтов гражданской войны, предшествовавшей созданию самого Союза.

Убеждённость: 15
Круглая База

Спецправило: **Гений ПВО** — в радиусе 10 сантиметров от этого Юнита радиус Дальней Атаки дружественной ПВО увеличивается на 10 сантиметров.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Эстер Шульц

До успеха в её стране революции, приведшей к власти Доброградова с товарищами, эта лета'а по происхождению могла надеяться лишь влачить жалкое подпольное существование, после разрыва со своей среднего состояния семьёй ради дела борьбы за новое общество. Теперь же она — режиссёр-документалист, экс-член одного из главных революционно-творческих объединений тогда ещё молодого лисоветского государства.

В Гатонии она снимает фильм и фильм этот — о Гатонии. Вместе со всеми трудностями, которые приходится преодолевать бойцам, Эстер запечатлевает их великий подвиг на с трудом доставленную морем и проявленную в нечеловеческих условиях обычную серебрянную киноплёнку на нитроцеллюлозной подложке.

«Господин интервьюер, синематограф — это лекарство для страждущих» — Эстер Шульц гатонскому радио

Убеждённость: 11
Круглая База
Спецправило: **Синематограф не знает границ** — пока этот Юнит находится на столе, все другие дружественные Юниты получают правило **Героический поступок.** Не может атаковать.

Героический поступок — в Фазу боестолкновения Юнит может пройти Проверку текущей Убеждённости со штрафом (-5) и, в случае Успеха, передвинуться в любую точку стола и немедленно атаковать (даже если уже атаковал в этот Ход). После этого Юнит убирается со стола.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

СТ-5 «Светка младшая»

*Танки серии СТ (**«Скоростной Танк»**) — одно из самых интересных технологических достижений Союза с точки зрения применённых конструкторских решений. Особо мощный двигатель позволяет этим танкам развивать невероятную для своего класса скорость, при этом сохранив достойное бронирование, а уникальные в своём роде съёмные гусеницы — совершать молниеносные танковые марши по шоссе или не бояться потери гусеницы в бою. От солдат они получили имя «Светлана» или просто «Светка».*

Ранний СТ-5, прозванный младшей «Светкой» — более массовая, но оттого не менее грозная машина.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

Быстроходный танк — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех.

СТ-7 «Светка старшая»

*Танки серии СТ (**«Скоростной Танк»**) — одно из самых интересных технологических достижений Союза с точки зрения применённых конструкторских решений. Особо мощный двигатель позволяет этим танкам развивать невероятную для своего класса скорость, при этом сохранив достойное бронирование, а уникальные в своём роде съёмные гусеницы — совершать скоростные танковые марши по шоссе или не бояться потери гусеницы в бою. От солдат они получили имя «Светлана» или просто «Светка».*

Старшая «Светка» СТ-7 — пример усовершенствования конструкции СТ-5, пусть и ценой удорожания производства.

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

Быстроходный танк — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех.

ЛТ-26 пушечный «Лида»

*Серия ЛТ (**«Лёгкий Танк»**), венцом которой в данный момент является ЛТ-26 разрабатывалась параллельно с серией СТ в сторону более массовой и унифицированной машины, которую можно снабжать разными типами вооружения. Создавались даже абсолютно безумные экспериментальные прототипы установки на это шасси тяжёлых зенитных орудий в качестве своего рода «истребителей танков», но они, естественно, не увенчались успехом. К недостаткам системы относят совсем слабое противопульное бронирование. Солдаты прозвали машину «Лида».*

Пушечный вариант в настоящее постепенно становится основным, вытесняя прочие странные агрегаты и закрепляя основы современной и серьёзной школы танкостроения.

Убеждённость: 13

Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

ЛТ-26 пулемётный «Лидка пулемётчица»

*Серия ЛТ (**«Лёгкий Танк»**), венцом которой в данный момент является ЛТ-26 разрабатывалась параллельно с серией СТ в сторону более массовой и унифицированной машины, которую можно снабжать разными типами вооружения. Создавались даже абсолютно безумные экспериментальные прототипы установки на это шасси тяжёлых зенитных орудий в качестве своего рода «истребителей танков», но они, естественно, не увенчались успехом. К недостаткам системы относят совсем слабое противопульное бронирование. Солдаты прозвали машину «Лида».*

Пулемётная версия «Лиды» или «Лидка пулемётчица» — грозный враг любой пехоты, однако в современном танковом противостоянии совершенно устарела.

Убеждённость: 13
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

Пулемётное вооружение — при Дальней Атаке по Технике ополовинивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам удваивает его.

76-мм полевая скорострельная пушка «Дура»

Большинство этих орудий отвоевали своё ещё на фронтах гражданской войны в Лисии или даже Великой Войны. Не зря прозванная артиллеристами просто «дура», что быстро было перенято гатонцами как «la mierda», это — устаревшая как минимум лет на 30 система, которая оказалась на фронтах по одной простой причине: её на складах Много. Очень. Очень. Много.

Убеждённость: 20
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может произвести три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.
Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Полевое орудие — наносит дополнительные +5 Урона в случае успешной Атаки по противнику в Чистом поле или отсутствие Ландшафта.

Устаревшая конструкция — при передвижении, бросьте d20. На 1-5 наносит соответствующее количество Урона самому себе, не используя других своих спецправил.

152-мм корпусная гаубица («Леночка»)

Углублённая модернизация устаревшей ныне гаубицы времён Великой Войны, имеющая корпусное подчинение, «Леночка» предназначена для массированной артподготовки и размалывания в кровь и пыль укреплений противника.

Убеждённость: 24
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может произвести три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.
Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Огневой вал — один раз за игру может вместо Атаки вызвать у любого вражеского Юнита бросок по Таблице потерь, затем у ближайшего к нему на выбор владельца Артиллерии. Первая цель для Огненного вала должна быть подходящей для обычной Атаки навесом.

203-мм гаубица ЛК-4 БМ артиллерии резерва главного командования («Молот Лисичкина»)

Разработка триплета орудий особой мощности, одним из которых стала система ЛК-4, началась заблаговременно. Лишь недавно прошедшие ходовые испытания, несколько образцов были переправлены в Гатонию и быстро оказались на фронте.

Главной особенностью всей серии, включая «Молот» является особый гусеничный лафет, который внешним видом трудно отличим от самоходной конструкции, однако, всё же, предначен для буксировки тягачом. Он позволяет разворачивать артиллерийскую систему в самых жёстких условиях, снипуская Ад в земли Австера и обрушивая весь его абсолют гнева на противника. Лисоветские артиллеристы в существования Ада, впрочем, не верят. В отличие от их врагов.

«Артиллеристы, слушай мою команду…» — смеётся — «Фашисты на ужин должны быть в хорошей прожарке!» — командир батареи ЛК-4

Убеждённость: 30
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может произвести три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.
Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Суровый Бог войны — когда противник должен бросить по Таблице потерь в результате Атаки этого Юнита, пусть бросит перед этим d20. На 1-5 эффектом автоматически выбирается Унесённые артиллерией.

С-15 «Сволочь»

Наиболее массовый истребитель Лисьего Союза, и в то же время технически несовершенная машина, нелестно прозванная лётчиками за устаревший фанерный корпус, обеспечивающий лишь минимальную выживаемость. «Сволочь» стала своего рода «рабочей лошадкой» РКПА в Гатонии, кроме того исключительно на этом

самолёте летают также и прошедшие обучение местные пилоты, а правительство Республики получает их пугающе большими поставками.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Истребитель — при Атаке любых Юнитов кроме вражеской Авиации или Юнита, который передвигается как Авиация получает -2 к конечному Урону. Если Урон становится 0 или меньше, Атака считается проваленной.

С-16 (Союз-16) «Эсмеральда»

Хотя большинство самолётов серии С имеют другую расшифровку этой буквы, 16я модель — пик самолётостроения Союза, стала исключением, будучи названа в честь самой страны. Их пилотирование доверяют лишь наиболее опытным асам, которые прямо сейчас «задают жару» противнику по всей Гатонии, где самолёт был впервые опробован и теперь стойко ассоциируется именно с этой войной.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Истребитель — при Атаке любых Юнитов кроме вражеской Авиации или Юнита, который передвигается как Авиация получает -2 к конечному Урону. Если Урон становится 0 или меньше, Атака считается проваленной.

ББ «Баба»

Основной и практически единственный, помимо откровенно устаревших моделей, бомбардировщик Пламенной Армии. Один из наиболее совершенных её самолётов, основанный на двухмоторной цельнометаллической конструкции, которая стала возможна в результате серии экспериментов, это — бомбардировщик удивительных скоростных характеристик.

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Бомбардировщик — при Обороне против Авиации и ПВО противника получает -2 к временной Убеждённости. В случае успешной Атаки по любой цели кроме другой Авиации заменяет любой эффект Таблицы потерь от 14 и меньше на Танец бомб.

76-мм зенитная пушка З-П «Зоя»

«Зоя» — орудие с уникальной историей и судьбой, написанными за короткий срок существования модели. Она была разработана в Эльфонее по заказу Союза и передана заказчику со всеми чертежами и образцами за считанные месяцы до прихода там новой власти. Боевое крещение орудие прошло в Гатонии в условиях чрезвычайно трудного развёртывания: не хватало лисоветских зенитчиков и даже инструкторов, местное командование саботировало работу по личной неприязни к зенитной артиллерии, комплектовать наспех собранные команды пришлось из самых слабых кадров Гатонской армии и представителей Интербригад, что добавляло ещё больших проблем с языковым барьером…

…на настоящий момент батареи орудий З-П являются одним из самых эффективных рубежей обороны на пути у дерешес.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (ПВО)** — один раз за Раунд при остановке передвижения вражеской Авиации в радиусе Дальней Атаки ПВО, может мгновенно Атаковать её прямо в Ход противника. Может атаковать только Авиацию.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Ландструппен

Карточка Фракции Ландструппен

Сторона: ***Дерешес***
Предлагаемая тактика: Балансируйте на грани, снижая свою Убеждённость, и эффективнее Совершайте Военные преступления, чтобы разобраться с врагом.
Особенность: ***Мёртвая голова:*** Ваша Техника может Совершать Военные преступления.

Вооружённые силы государства **Эльфоней**, они же **Ландструппен (Landstruppen)** вторглись в Гатонию по приглашению адмирала Суарэса. В основе высокие эльфы, презирающие тёмных и лесных, они отрешённо верят в политеистический культ, извращённый жречеством в крайние расизм и милитаризм.



Высшей ступенью божественного эльфы считают **третью**, к которой относят лишь мужественного Духа Земли, чья вотчина сейчас наземная техника и стрелковое вооружение, и Дух Воздуха, прекрасную покровительницу авиации и медчастей. Двуединое начало своей религии эльфы трактуют через ритуальные перевоплощения в свою противоположность во время наиболее сложных и важных таинств, что призвано отразить дуальность всего сущего.

Ко **второму** кругу они относят пятерых Богов: Войны (пехота), Дипломатии (офицерство), русалоподобный образ Богини Семьи (флот), Бога Огня (артиллерия), а также Бога Природы, который учит любить всё одушевлённое… но, по мнению духовенства, у не-эльфийских представителей разумной жизни нет души. Ему поклоняется тайная полиция.

Первый круг столь широк, что сами эльфы не помнят каждую его сущность.

Всем перечисленным приписано требовать жертв, сложных ритуалов, и вовлечения каждого в религиозное действо. Жречество, отдавшее себя полностью двуединому началу — смазка шестерней военной машины Ландструппен. Они трактуют эльфийскую веру на поле боя так, что в любой ситуации найдётся оправдание худшим преступлениям против всего, что другие расы считают благодетелью.

Ландструппен не повезло с униформой для боёв в жаркой Гатонии: серые шерстяные кители солдаты обычно вынуждены расстёгивать и закатывать рукава.

Стратегические решения Ландструппен

Приказы Ландструппен

Молниеносное наступление	**(-8 -6)**
Юнит получает дополнительно +10 к Запасу передвижения и может двигаться, даже если Критически провалил бросок передвижения.	

Вспомни высшую волю!	**(-7 -6)**
Нельзя Исполнить этот Приказ если Юнит атаковал в этот Ход. Юнит не может атаковать до конца этого Хода, но Совершает Военные преступления на 3 легче.	

Присягнуть Богу Природы	**(-7 -6)**
Юнит получает постоянно +5 к Убеждённости в следующих типах Ландшафта: Лес, Высота, Чистое поле, и -5 Убеждённости во всех остальных случаях. Каждый Юнит может Исполнить только один раз.	

Совершить ритуал Третьего круга	**(-10 -5)**
Юнит получает +5 временной Убеждённости до конца Хода, а затем -3 к постоянной Убеждённости.	

Заклинания Ландструппен

Поклонение Духу Воздуха	**(-9)**
Юнит на два Раунда получает +5 временной Убеждённости при Атаке. Нельзя Сотворить после наступления Ночи.	

Танец с Богами	**(-6)**
Бросьте d20. На 1-10 добавьте результат к вашей постоянной Убеждённости, на 11-20 нанесите себе результат в качестве Урона.	

Ритуал Бога Войны	**(-10)**
Юнит до конца Хода получает спецправило Пулемётное вооружение: **Пулемётное вооружение** — При Дальней Атаке по Технике ополовинивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам удваивает его.	

Два начала Судьбы	(-9)
Выберите Юнит противника в радиусе Дальней Атаки. Бросьте два d20. Наибольший результат вы наносите в качестве Урона указанному Юниту, а наименьший — себе.	

Военные преступления Ландструппен

Души у них всё равно нет	(+4)
Выберите в радиусе Дальней Атаки любой Юнит другой Фракции, не важно, противника или дружественный. Этот Юнит убирается со стола, а Совершающий Преступление Юнит получает -3 к постоянной Убеждённости.	

Контрпартизанские меры	(+4)
Войдя в любой предмет Ландшафта, Совершите это Преступление. Ближайший Юнит противника на ваш выбор получает 10 Урона.	

О конвенциях жрецы не говорили	(+5)
Выберите Юнит противника в любой точке поля. Он получает правило **Отравлен газом** на два следующих Раунда. Нельзя получить правило **Отравлен газом** больше одного раза за игру. **Отравлен газом** — Юнит получает 2 Урона и -5 к Запасу передвижения в начале каждого своего Хода до конца игры.	

Подношение Духу Воздуха	(+3)
Юнит не может атаковать в этот Ход и нельзя Совершать, если он уже атаковал. Может Совершить только Авиация. Выберите любой Город. Все Юниты в нём получают Атаку на 10 Урона.	

Юниты Ландструппен

Пехотный полк

Примерно равный по численности бригаде в других армиях мира, пехотный полк Ландструппен — это основное боевое соединение вооружённых сил Эльфонея. Многие сотни пехотных полков, укомплектованных всем что нужно для ведения войны, вертят шестерни беспощадной и неумолимой военной машины Ландструппен.

Убеждённость: 8
Прямоугольная База
Спецправило: **Базовый** — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Легионеры «Буревестника»

Легион «Буревестник» — части, набранные исключительно из добровольцев, а не посланных по долгу службы бойцов, каждый из которых лично выразил готовность к безжалостной борьбе с «левой чумой» и был отобран жрецами Духа Воздуха как не просто солдат, но часть религиозного движения. Лишь радикальные поборники культа Воздуха, выраженного в поклонении авиации, прошли этот отбор, а все жертвы и разрушения чинимые их боевыми машинами легионеры считают подношением. Организационно, они подчиняются не наземному, а военно-воздушному командованию, при том, что имеют солидную сухопутную составляющую, включая бронетанковые подразделения.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Сопровождение Авиации** — пока в радиусе 20 сантиметров от дружественной Авиации находится этот Юнит, Авиация получает половину Убеждённости Легионеров в качестве временной. Эффект суммируется от нескольких Сопровождающих.

Корпус Собирателей жатвы

Элитные части эльфийских войск, не находящиеся под командованием Ландструппен, а вместо этого напрямую подчинённые высшему эшелону руководства партии Единый Народ Эльфонея. Все Собиратели прошли строжайший расовый и идеологически-религиозный отбор, после чего — особое обучение, где помимо сверхтяжёлых тренировок боевых навыков были подвергнуты упорной пропагандистской обработке.

Собиратели — культисты Бога войны с большим почтением также относящиеся к остальным Богам второго круга. Именно для него они и собирают свою жатву, часто находясь в поисках утончённого подношения.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Перчатки стерпят** — Совершает Военные преступления от половины своей Убеждённости.

Другое командование — не может Отдавать и получать Приказы с Юнитом не имеющим этого правила.

Свита Собирателей

Будущие невесты Богов проходят отбор, в первую очередь расовый, на уровне, какой не проходят даже солдаты. Не все эти девушки станут Свитой, многие из них после прохождения школы хороших манер получат сертификат качества подобно товару и будут выданы замуж за высшее офицерство Ландструппен и Собирателей жатвы. Конечно же, это только высшие эльфийки, без лесной и тёмной, как они считают, «грязи».

Те же, кому повезло на взгляд общества Эльфонея гораздо больше, а с точки зрения любой другой разумной и здравомыслящей расы фатально меньше, становятся Свитой. В назначенный час, в белых платьях специально подобранных так, чтобы хорошо была видна кровь, они будут отправлены в качестве самого чистого и желанного подношения Богам бойцами корпусов, которые они сопровождают. В ожидании этой участи, они выполняют «женскую» армейскую работу, например, будучи радистками. Многие окончательно отрешённые от жизни пропагандой девушки искренне печалятся, если этот этап затягивается.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Радистки** — пока в радиусе 20 сантиметров от дружественной Авиации находится этот Юнит, эта Авиация получает +5 сантиметров к радиусу Дальней Атаки.

Невесты Богов — может Совершить особое военное преступление (+2) в результате которого Юнит можно убрать со стола, и если в радиусе 10 сантиметров находился Корпус Собирателей жатвы, он получают +5 или -5 к постоянной Убеждённости на выбор владельца.

Другое командование — не может Отдавать и Получать Приказы с Юнитом не имеющим этого правила.

Оберст

Часто, чисто-эльфийское звание оберста неверно трактуют как аналог полковника в других армиях мира, однако корректнее было бы его сравнить с комбригом в лисоветской армии, тем более что размер пехотного полка, управляемого обычно таким «полковником» примерно и соответствует бригаде. Основная цель офицера

в таком ранге — быть проводником и посредником решений высшего командования, доводимых до мелких офицеров и простых солдат.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Просто делаем свою работу** — может Отдать особый Приказ (-7 -4) в результате которого Совершать Военные преступления становится на 2 легче до конца Хода.

Жрица двуединого начала

Каждая жрица двуединого начала когда-то отправлялась в путь как обычный эльф, но глубокая вера, готовность отринуть прошлое и толика амбиций сделали их тем, чем сделали. Задача этих глубоко уважаемых солдатами и офицерством жриц третьего круга сводится к поддержке армии: духовным наставлением и громовым раскатами боевой Убеждённости. Приписанные к сухопутным войскам всегда служат Духу Земли.

Характерными деталями одежды, без которой ритуалистика двуединого начала была бы неполной, являются широкие платья в пол из алой клетчатой ткани и наплечные платки особого кроя — вилайне. В отличие от части устаревшего ныне национального костюма одной из областей Эльфонея, откуда они пошли, ритуальные вилайне чаще всего делаются из дорогих непрактичных материалов, специально подобранных струиться по телу и виться на ветру.

Убеждённость: 16
Круглая База
Спецправило: **Энигма** — может Сотворить особое Заклинание (-8) в результате которого требуется бросить d20. На 1-10 получает временно +10 к Атаке на 11-20 к Обороне до своего следующего Хода.

Валькирия двуединого начала

Те из жриц двуединого начала, которые посвятили себя всецело Духу Воздуха и в бою проводят волю Духов во славу и здравие военно-воздушных сил Эльфонея, раскрывают в себе способность причаститься к почитаемой ими высшей силе самим — они начинают летать.

Хоть полёт валькирии и относительно короток по продолжительности, он в равной степени поистине великолепен для союзников и кошмарен в своей грации для врагов: у жрицы вырастают из спины два грандиозных огненных крыла, что сотканы из языков пламени как из перьев, уносящие в сторону брани и появляется сам собой полыхающий, но не обжигающих рук валькирии лук, один выстрел из которого проливает целый дождь огненных стрел.

Убеждённость: 16
Круглая База

Спецправило: **Крылья Богов** — может Сотворить особое Заклинание (-8) в результате которого до конца Хода приобретает свойства спецправила Авиация, но не считается во всех прочих отношениях Техникой.

Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Райхскриминальдиректор

Тайная полиция Эльфонея — очередное новшество новой власти страны, которое по сути своей представляет крайне закрытый и для большинства таинственный религиозный орден Бога природы, на который были возложены полицейские функции. Следователи и функционеры этого управления часто являются даже жрецами этого Бога, нашедшими себя в услужении ему как некоей карающей длани, да и весь остальной персонал фанатично предан природе. Извращённое представление об охране всего живого как о чистоте эльфийской расы толкает офицеров тайной полиции, таких как руководитель отдельных частей этой странной службы в ранге райхскриминальдиректора, на кошмарные для других рас поступки, поданные под лозунгами гуманизма.

Убеждённость: 12
Круглая База
Спецправило: **Тень тайной полиции** — раз в Ход вы можете выбрать дружественный Юнит в радиусе Дальней Атаки и бросить d20. На 6-20 выбранный юнит получает +5 или -5 временной Убеждённости на ваш выбор до конца Хода. На 1-5 цель убирается с поля боя.

Я здесь не за этим — не может Отдавать Приказы.

Эльфийский пропагандист

Эльфонейское Министерство пропаганды плотью и кровью неотделимо от его политеистической церкви. Управляемое харизматичным лидером по фамилии Люнгер, который и посылает, иногда в прямом смысле лично, таких вот агитаторов на поле боя, Министерство — одна из самых влиятельных организаций в стране. Разве только сама партия Единый Народ Эльфонея сравнится с ней во

власти, особенно негласной и неявной, а Люнгер, в свою очередь, бесконечно верен партии. Основой мощи пропагандистского монстра является, конечно, радио, которое недавно пришло в каждый эльфийский дом благодаря программе раздачи бесплатно «народных приёмников».

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Развесьте ваши уши** — может Отдать особый Приказ (-10 -5) в результате которого Исполняющие Юниты получают -3 или +3 временной Убеждённости до конца Хода на ваш выбор.

Die Zweiteilige Ungeteilt («Двуединость Неделимая»)

…в момент, когда жрица двуединого начала обретает, наконец, истинную и окончательную веру, ей надлежит принести саму себя в жертву Духам, но очень особенным образом.

Жрица облачается в погребальный саван, поверх которого надевает алый вилайне, вокруг неё разжигаются костры, на которые как дрова поверх самих дров складываются вопящие в агонии сотни верующих, самостоятельно и осознанно отдавших таким образом свои жизни, после чего жрица протыкает собственное сердце точным ударом кинжала.

Если всё сделано правильно, то на её истошный вопль слетаются огромные стаи вранов, даже если они в этой забытой земле никогда не водились, после чего два ворона, обязательно это будет огромный жилистый зверь и грациозная чёрная почти-что голубка, выклёвывают страдающей жрице по глазу.

Именно так ныне ведомая по пути живых лишь своей Убеждённостью, жрица начинает зреть в Грядущее…

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Секвенция Дивинации** — может Сотворить особое Заклинание (-8), в случае Успеха в радиусе Дальней Атаки от данного Юнита все Юниты получают правило **Предрешённый**. Данный Юнит не может иметь правило Предрешённый.

Предрешённый — в начале Хода, при наличии у вас Юнитов с этим правилом бросьте d20. 1-10 означает, что им была предсказана хорошая судьба, 11-20 — плохая.

Когда этот Юнит должен бросить d20, бросьте вместо этого два. Хорошая судьба означает, что вы выбираете наименьшее значение, плохая — наибольшее.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Генерал Шпильраум

Суровый эльф, носящий массивный монокль в левом глазу, был когда-то лётчиком-асом Великой Войны, а ныне командует легионом «Буревестник» на правах высшего офицерства ВВС. Сложно сказать, какие таланты в нём сильнее — к уже оставленной за почтенным возрастом профессии пилота или организационные, позволяющие сейчас его легионерам эффективнейшим образом «прижимать» республиканские силы.

Убеждённость: 14
Круглая База
Спецправило: **Чуть сон взял верх и задние тебя сомнут** — пока этот Юнит находится на столе, все дружественные Юниты могут один раз за Ход перебрасывать проваленные броски Стандартного передвижения, включая Критические Провалы, но если они провалят повторно то получают -2 к постоянной Убеждённости (но получают возможность двигаться если до этого провалили Критически).

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Оберстлейтенант Сэма

Эльфийский аристократ, которого корректнее было бы называть фон Сэма, оберстлейтенант — исполнительный офицер средней руки, на которого возложена ответственная задача обеспечения руководящей силой танковый частей в Гатонии. Будучи военным не только не словах, но и на деле, а также в виду постоянной нехватки персонала даже при постоянных перебросках дополнительных сил и после обучения местных дерешес, Сэма регулярно сам садится за рычаги танка как механик-водитель и отправляется лично вести свою стальную армаду в бой.

По злой иронии судьбы, во время активного сотрудничества Эльфонея, до прихода нынешней власти, с Лисьим Союзом, начал свою карьеру с прохождения лисоветской танковой школы под руководством будущего «Деда».

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Panzer, vor!** — в радиусе Дальней Атаки от данного Юнита вся дружественная Техника, кроме Авиации игнорирует Критические Провалы на передвижение и получает +5 сантиметров к Запасу передвижения в случае успешного броска.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Geschützterkampfwagen I Ausführung A (Gz.Kpfw. I Ausf.A) «Stahl»

Разработанный в условиях строжайшей секретности под видом трактора, первый танк на службе у Ландструппен проходит в Гатонии своё боевое крещение. Несмотря на большие надежды, возложенные на машину командованием, в реальности большинство специалистов разных стран, включая сам Эльфоней, признали танк и его боевое применение катастрофой. Сказываются и недостаточное противопульное бронирование, имея которое «Сталь» оказалась не готова встретить лисоветские пушечные танки, а также по меньшей мере посредственное собственное вооружение.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

Отсталое вооружение — вычтите 2 из любого Урона, наносимого данным Юнитом. Если осталось 0 или меньше, Атака считается промахом.

7.5 cm Landkanone 16 (LK 16) «Titan»

7.5-сантиметровая полевая пушка является глубокой модификацией одного из эльфийских орудий Великой Войны. Изменению, в основном, подвергнулся ствол, получив новый калибр и улучшенную конструкцию. Массовое, неприхотливое, но громоздкое и сложное в обращении орудие своей армией нелюбимо.

Убеждённость: 18
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может производить три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту на поле боя в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.
Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Полевое орудие — наносит дополнительные +5 Урона в случае успешной Атаки по противнику в Чистом поле или отсутствие Ландшафта.

10.5 cm leichte Laldhaubitze 18 (leLH 18) «Tantal»

Наиболее массовое на данный момент орудие Ландструппен, грозный «Тантал» стал результатом долгих лет развития совсем старых орудий, что привело к доведению его конструкции до совершенства.

Убеждённость: 24
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Артиллерия)** — может производить три типа Дальних Атак:
Навесом — Дальняя Атака по любому вражескому Юниту на поле боя в половину своей Убеждённости.
Прямой наводкой — Дальняя Атака дальностью 15 сантиметров, без штрафов.
Контрбатарейная стрельба — Дальняя Атака по любой Артиллерии противника на выбор, которая атаковала в прошлый Ход. В случае Успеха, получает +10 к Урону.

В случае успешной Атаки, при броске противника по Таблице потерь эффект Невосполнимые потери заменяется на Унесённые артиллерией и все последующие броски делаются с тем же правилом.

Не может Обороняться в Ближнем бою. Передвигается на Успех-10 сантиметров вместо 10+Успех.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Полевое орудие — наносит дополнительные +5 Урона в случае успешной Атаки по противнику в Чистом поле или отсутствие Ландшафта.

Grosseschmitt Af 109B «Mithril»

История разработки этого самолёта — история противостояния конструктора и заказчика. Военное министерство в лице отдельного влиятельного офицера не хотело в принципе допускать бюро Генри Гроссешмидта до разработки истребителей, но конструктор в пошёл обходным путём и получил иностранный заказ, который затем со скандалом перепродал на родину. Так закончилась многолетняя битва умов и так появился Он. Олицетворение технологического совершенства своей эпохи. Af 109.

Война в Гатонии удачно подвернулась автору, так как вместо долгого цикла стендовых испытаний самолёт в срочном порядке прошёл боевые и в итоге за считанные месяцы поступил в серию.

Убеждённость: 14
Прямоугольная База

Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Истребитель — при Атаке любых Юнитов, кроме вражеской Авиации или Юнитов, который передвигается как Авиация получает -2 к конечному Урону. Если Урон становится 0 или меньше, Атака считается промахом.

Абсолютное превосходство в воздухе — два раза бросает на Оборону против вражеской Авиации и передвигающихся как она Юнитов, выбирая наилучший результат.

Schrankel Sa 51 «Kupfer»

Изначально, многоцелевой, но устаревший ещё до производства самолёт бюро Жранкеля был направлен в Гатонию в качестве истребителя. Встреча с С-15 Пламенной армии быстро поменяла это мнение. В настоящее время эти бипланы, в основном, применяются в качестве штурмовиков, атакующих наземные цели пулемётным вооружением.

Убеждённость: 13
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Sievers Sie 52 «Silber»

Этот самолёт, поставки которого из Эльфонея стали первым серьёзным дипломатическим, а затем и военным успехом правых стал символом их восстания. Огромные звенья «Зиверсов» используются чтобы вбамбливать в пыль целые города, перебрасывать солдат из колоний и доставлять военные грузы. Это — самая массовая авиамашина из всех, что поставлены в Гатонию…

…это — очень плохой самолёт, у которого иногда глохнет двигатель прямо в полёте, а лисоветские системы ПВО сбивают эту летучую катастрофу целыми эскадрильями. Рудольф Зиверс был славным парнем, пацифистом, разработавшим свой самолёт в качестве гражданского грузопассажирского, а затем репрессированный новыми властями за строительство завода в Лисьем Союзе. И нужно было быть неординарных умственных способностей чтобы додуматься эту модель забить до перегрузки бомбами, предварительно произведя в упрощённом виде с недостающими заклёпками.

Убеждённость: 13
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Бомбардировщик — при Обороне против Авиации и ПВО противника получает -2 к временной Убеждённости. В случае успешной атаки по любой цели кроме другой Авиации заменяет любой эффект Таблицы потерь от 14 и меньше на Танец бомб.

Я разваливаюсь! — перед Передвижением данного Юнита, бросьте d20. На 1 Юнит производит Атаку сам по себе и не может Передвигаться до конца Хода.

Хауптманн Вертер и Звено №3

«Главное в машине — не крылья, а разум пилота. За ним лишь сталь и ветер» — Хуго Вертер

Произведённый в капитаны за боевые заслуги именно в Гатонии, где сбил совсем казалось бы недавно свой первый самолёт. Первооткрыватель, новатор и изобретатель серьёзных дополнений к военно-воздушной тактике, благодаря

которой во многом начали склонять чашу весов в свою сторону пилоты Ландструппен. Прилетевший в Гатонию никому неизвестным пилотом из «учебки» нынешний командир лучшего и самого опасного эльфийского звена в небе над ставшей ему противником Республики. Вертер любит всего три вещи: чистое небо, свою страну и мёртвого врага.

Убеждённость: 16
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Авиация)** — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе Базовый контакт не считается таковым.

Может Передвигаться через вражеские Миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Истребитель — при Атаке любых Юнитов кроме вражеской Авиации получает -2 к конечному Урону. Если Урон становится 0 или меньше, Атака считается проваленной.

Чёртова сотня — в случае успешной Атаки по вражеский Авиации, наносит дополнительные +5 Урона. Может Отдавать Приказы, но только Авиации.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

8.8 cm Luftkanone (Lfk) «Blei»

Убожище на лафете, по недоразумению названное зенитным орудием, к огромному сожалению для Ландструппен и всех Дерешес — единственное, что удалось поставить Эльфонею в Гатонию. Представляющую их пилотам очень сомнительную угрозу пушку лисоветские военнослужащие, узнав её официальное эльфийское обозначение, именуют не иначе как «блин».

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (ПВО)** — один раз за Раунд при остановке передвижения вражеской Авиации в радиусе Дальней Атаки ПВО, может мгновенно атаковать её прямо в Ход противника. Может атаковать только Авиацию.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Сбитый прицел — для Атаки пройдите Проверку от половины Убеждённости, в случае Успеха рассчитайте Урон как от полной.

Партия Объединения Рабочих Мира

Карточка Фракции ПОРМ



Сторона: ***Гатонская Республика***
Предлагаемая тактика: Активно используйте спецправило Очки судьбы и атаки по нескольким целям.
Особенность: ***Огненной идём тропой:*** каждая Атака, последствиями которой затронуто больше одного Юнита, получает дополнительно +5 Урона по каждому из них, начиная со второго *и да сгорят они в Возрождающем пламени!*

История **Партии Объединения Рабочих Мира (Partido Unidato Obreros del Mundo)** неразрывно связана с биографией её основателя **Амадея Ильмы**:

Будучи студентом, он вступил в ГКТ, где добился, насколько это возможно, достаточно видного положения. Служба на фронте Великой Войны, куда Ильма ушёл с целью агитации в войсках, однако, вызвала у него глубокий кризис убеждений. Крайне потрясённый ближе к концу боевых действий революционными событиями в Лисии, но разочаровавшийся в жизни, он не мог найти некоего последнего толчка. Именно в этот момент по всей стране проходили рейды воинствующих амористов и молодой ветеран-анархист попал под горячую руку. Лёжа в собственной крови, он окончательно принял решение об уходе в коммунисты. Проработав много лет в эмиграции в новообразованном Лисьем Союзе и познакомившись с видными элковцами, но не найдя затем общий язык ни с руководством Лисичкина ни с оппозицией в виде Таврина, гатонец вернулся на свою Родину, чтобы убедить несколько мелких партий и отдельных лиц в создании ПОРМ.

Уложив в свою концепцию синкретизм коммунизма и люцианства, Амадей также предложил собственную трактовку обоих, где дуальность Господа объясняется при помощи коммунизма. Гремучая смесь была не только удивительно похожа на средневековое движение **Апелеристов**, ассоциируемое с народом драконов, но и сама собой привела к идее Возрождения огнём. Ошеломляющая Убеждённость партийцев привела к неожиданным последствиям. Незадолго до начала войны кости драконов из числа павших в Пьерансе на границе с Гатонией начали обрастать плотью и эти существа вновь поднялись в небо на защиту веры и Республики… многие, впрочем, спекулируют информацией, что их воскрешение — не случайность. Лично средневековый предводитель драконьего движения **Бернард VII** восстал в их ряды. Религиозные чудеса стали свершаться членами и сторонниками ПОРМ, приведя к появлению, в частности **мученицы Евгении** прижизненный культ которой охватил страну.
Естественными союзниками ПОРМ постепенно стала ГКТ, но всё чаще анархисты пребывают в шоке с методов своих левокоммунистических союзников. Среди врагов Республики особый гнев у ПОРМ

вызывают Амористы, считающие себя наследниками средневековой инквизиции, организовавшей геноцид драконов.

Стратегические решения ПОРМ

Приказы ПОРМ

За Люция и Доброградова!	**(-5 -3)**
Исполняющий Юнит получает +5 к временной Убеждённости до конца Хода, или +10 если он не относится к Фракции ПОРМ.	

Выжечь заразу!	**(-6 -5)**
Может Исполнить только Юнит с правилом Огнемёт или Тяжёлый огнемёт. Юнит получает бонус +5 к Атаке первого Юнита и бонус +10 к Атаке второго и более Юнитов, если только изначально возможна Атака по нескольким Юнитам.	

Смерть книгожёгам!	**(-8 -6)**
Если Юнит, получивший этот приказ, в течение 2 Раундов уберёт со стола два и более Юнитов противника за один Ход, он получает +8 к постоянной Убеждённости.	

Войти в огонь	**(-3 -3)**
Юнит получает Атаку на 5 Урона. Если он не был убран со стола, получает +5 к постоянной Убеждённости.	

Заклинания ПОРМ

Flamma Draconis	**(-5)**
Юнит получает правило **Огнемёт** до конца Хода. Если оно уже имелось, получает правило **Тяжёлый огнемёт** до конца Хода. Если оно уже имелось, получает бонус +5 к броскам на Атаку до конца Хода. **Огнемёт** — в случае Успешной Атаки может атаковать ещё одну цель в радиусе 5 сантиметров от первой. **Тяжёлый огнемёт** — в случае успешной Атаки может атаковать ещё две цели в радиусе 5 сантиметров от первой и друг от друга, нанося первой дополнительно 5 Урона.	

Fatum Victoriosum	**(-6)**
Если Сотворено Юнитом ранее не имевшим правила **Очки судьбы**, он получает правило **Очки судьбы (1).** Если имевшим — получает +1 Очко судьбы постоянно.	

Очки судьбы (1) — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Ad Flammam per Flammam	**(-8)**
Следующей своей успешной Атакой данный Юнит атакует на один больше Юнит противника, чем изначально предполагалось.	

Potestas Sanctum	**(-11)**
Может быть Сотворено только Юнитом с правилом Очки судьбы. Юнит мгновенно сжигает все свои Очки судьбы. Любой Юнит противника в радиусе Дальней Атаки на ваш выбор получает Атаку на 20 Урона.	

Военные преступления ПОРМ

Сжигание трупов	**(+5)**
Может быть Совершено только после произведения Атаки в результате которой Юнит противника был убран со стола. Данный Юнит получает +5 к постоянной Убеждённости.	

Побиение младенцев	**(+9)**
Все Юниты противника у которых меньше 10 текущей Убеждённости в радиусе Дальней Атаки данного Юнита убираются со стола.	

Плетьми пленным	**(+7)**
Может быть Совершено только после произведения Атаки с любым результатом. Все	

дружественные Юниты в радиусе Дальней Атаки Совершившего Юнита получают +1 к постоянной Убеждённости.

Мёртвым не будет покоя	**(+8)**
Верните последний убранный со стола Юнит обратно на то же место сохраняя все свойства до ухода со стола.Если это был Юнит противника, он переходит на вашу сторону.	

Юниты ПОРМ

Рабочая дивизия

Несмотря на громкое название, дивизии ПОРМ по численности соответствуют бригадам регулярной армии или, скорее, большей части анархистских колонн. Дивизии появились на начальных этапах Гражданской войны везде, где было сильно присутствие ПОРМ. Каждое такое соединение, сведённое из отдельных дружин, представляет собой одновременно боевую единицу и религиозную коммуну люциан-коммунистов.

Убеждённость: 10
Прямоугольный База
Спецправило: **Очки судьбы (2)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Базовый — для данного Юнита снимаются ограничения по числу одинаковых Юнитов в листе армии.

Огнемётная бригада

Краса, честь… и безумие армий Партии Объединения Рабочих Мира, огнемётные бригады ухватывают самое суть этой религиозно-политической организации. Поголовно вооружённые ранцевыми огнемётами, всё ещё примитивной конструкции даже после ушедшей в года Великой Войны, берущие числом и оставляющие после себя лишь полыхающее зарево до самого горизонта — дварфы и гатосы огнемётных бригад не знают усталости, жалости и покоя. Не знают мира. Мира, в котором потух возрождающий огонь.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Очки судьбы (1)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Огнемёт — в случае Успешной Атаки может атаковать ещё одну цель в радиусе 5 сантиметров от первой.

Обезумевшая толпа

Вилы и факелы — неотъемлемый атрибут религиозно настроенной толпы. Не смотря на низкие шансы выжить в ура-атаке на хорошо окопавшегося и вооружённого противника, целые толпы в определённых областях Гатонии готовы не только линчевать в городах настоящих и мнимых правых, но также выходить на поля сражений.

Убеждённость: 5
Прямоугольная База
Спецправило: **Очки судьбы (3)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Воинство Господне

Женские отряды ПОРМ зовут себя не иначе как Воинство Господне. Они — ожившая в страшном образе женственной и грациозной смерти сила самого Люция. Кто угодно со стороны дерешес может назвать членов ПОРМ и особенно тамошних девушек еретиками. Вопрос лишь в том, хватит ли у них духу сказать это Воинству в лицо, а не за спиной как трусы.

Убеждённость: 13
Прямоугольная База
Спецправило: **Очки судьбы (1)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Гибкая тактика — в начале каждого Раунда, при наличии у вас Юнитов с этим правилом, бросьте за каждый d20. На 1-10 он получает до конца Раунда правило Огнемёт, на 11-20 правило Пулемётное вооружение.

Огнемёт — в случае Успешной Атаки может Атаковать ещё одну цель в радиусе 5 сантиметров от первой.

Пулемётное вооружение — При Дальней Атаке по Технике ополовинивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам удваивает его.

Свидетели Возрождения

Если что-то и преследовало всю сознательную жизнь Свидетелей — это огонь.

Разрозненные секты религиозных пироманьяков, часть которых до вступления в ПОРМ даже не признавала Люция как своего Бога и спасителя — они хотят лишь видеть мир утопающий в пламени. Пламени, что его очистит. Пламени будто то, в след за которым лихорадочно бьётся их сердце. Экстатические танцы вокруг кострища доказывают это не меньше, чем их ликование на каждым сожжёным врагом.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Да восславится Пламя!** — каждый раз когда в радиусе Дальней Атаки этого Юнита используется правило Огнемёт или Тяжёлый огнемёт (и атаковано больше одного Юнита) данный Юнит получает +5 к постоянной Убеждённости.

Дивизия Доброградова

Названная так в честь великого лисьего революционера, показавшего пример всему миру вплоть до Гатонии и дальше, дивизия полностью укомплектована членами и многочисленными сторонниками ПОРМ. В отличие от большинства рабочих дивизий, она поступила под прямое командование вооружённых сил республики… ведёт её в бой, впрочем, видный командир из числа членов партии — Иов Рохос.

Убеждённость: 12
Прямоугольная База
Спецправило: **Милитаризация** — получает +3 к временной Убеждённости пока на столе находится хоть один дружественный Юнит другой Фракции.

Привычный командир — Дивизия Доброградова и Команданте Иов Рохос получают по +5 временной Убеждённости пока одновременно находятся на столе.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Политрук ПОРМ

Если политрук — лицо бригады, то лицо рабочих отрядов ПОРМ объято со всех сторон пламенем, которое обжигает всех, кроме него. Пусть политические комиссары от ПОРМ редки в республиканской армии, но это лишь заставляет направленных от этой партии выкладываться на полную и жечь как своих пером в своих приказах или пламенной речью, так и врага подконтрольными огнемётчиками.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: Спецправило: **Очки судьбы (1)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Руководство пламенем — может отдать особый приказ (-4 -3) который могут Исполнить только Юниты с правилом Огнемёт или Тяжёлый Огнемёт. До начала своего следующего Хода их Атака затрагивает на одну цель больше.

Стрелок Республики

Не редкость и в других республиканских войсках, но возведённые в ранг ожившего возмездия Партией Объединения Рабочих Мира, девушки-снайперы несут своё свинцовое воздаяние офицерам противника. Их командиры знают: пока эти грациозные наместницы смерти живы, ни одно преступление дерешес не останется не отомщённым.

Убеждённость: 13
Круглая База
Спецправило: **Снайпер** — имеет радиус Дальней Атаки в 50 сантиметров, но только когда атакует Персонажа.

Чёрный Балахон

У каждой партии и организации есть скелеты в шкафу. ПОРМ вытаскивает их прямо из земли. Боевые поборники оживления умерших, Чёрные Балахоны ответственны за появление на полях Гражданской войны и в штабах Республики давно вымершей расы драконов. Кроме того, однако, культисты не чураются вести на врага армии живых мертвецов всех прочих рас и народов.

Убеждённость: 8
Круглая База
Спецправило: **Революционная этика** — данный Юнит может Совершать Военное преступление Мёртвым не будет покоя с нулевой Сложностью.

Дитя драконов

Впечатлительные котята гатосов и дварфиские дети, которым 14 или даже младше массово нанимаются в оруженосцы к драконам, возрождёным ПОРМ. Их ведёт впечатлительность, тяга к прекрасному в виде этих крылатый созданий и неповиновение родителям… а также полное непонимание, что на войне, вообще-то и убить могут. Партийные органы смотрят на эту практику сквозь пальцы.

Убеждённость: 9
Круглая База

Спецправило: **Мы дети драконов и с ними умрём** — каждый Юнит с правилом Крылья революции получает +5 к временной Убеждённости в радиусе Дальней Атаки каждого такого Юнита. Эффекты суммируются.

Каждый раз, когда со стола убирается Юнит с правилом Крылья революции, уберите также и один Юнит на ваш выбор с этим правилом.

Невеста огня

Невесты огня — это бывший полностью-женский рыцарский орден, который занимался встарь прото-партизанской деятельностью на службе у драконов, пока те не были перебиты. После этого ушёл в глубокое подполье, превратившись, по сути, в закрытую тоталитарную секту. Когда драконы вновь поднялись в воздух во время Гражданской войны в Гатонии — для редких современных представителей Невест было логично влиться в ряды ПОРМ по личному приглашению Амадея Ильмы, которого наряду с великим драконом Бернардом VII считают подобными живым святым.

Убеждённость: 15
Круглая База
Спецправило: **Очки судьбы (2)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Баловень Судьбы — помимо стандартных правил, данный Юнит может потратить Очко судьбы ради усиления Урона любой Успешной Атаки на 5 или сжечь его чтобы остаться на столе после того как был убран оттуда противником.

Евгения мученица Кастримьерская

Благослови нас Люций, отец наш небесный, ибо не ранее чем тринадцать годов тому назад родилась юная дева Кастримьерская в простой деревне. Прости нас Люций, ибо не уберёг её народ Гатонский как ни старались её мать, отец её и сестра её, партизаны воинства господня твоего.

Но увидь, Люций, чудо своё, как прошедшая двенадцать казней от злой руки эльфийской, не дрогнула она ни от кнута, ни от резавшего груди её ножа, ни в бочке со стеклом по склону катанной, ни от извести, ни от масла, ни от углей, ни от крючьев, ни от свинца плавленного, ни от сока жгучего прямо в раны и ни от тварей летучих насланных, без смысла тёрли её камнем грубым, осеклись ружья стрелявшие в неё и встали звери травимые на неё. Лишь сказала она: не покорюсь.

И да восславится, Люций, имя твоё и чудо твоё, ведь народ узрел как тринадцатой казнью возведённая на костёр она вдруг сама раздула пламя, опалил душегубов страшный пожар и явилось воинство твоё в тот час. Именем твоим, Люций, мы и впредь идём под её знаменем из чистого пламени сотканым и да свершится кара твоя вовеки.

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Очки судьбы (2)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Огнемёт — в случае Успешной Атаки может Атаковать ещё одну цель в радиусе 5 сантиметров от первой.

Очищающее пламя — все цели для Атаки данным Юнитом получают +5 Урона, но только если их было больше одной.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Капитан Альба ла Серна

Альба приехала с далёкого Боскеса, где норма жизни — вечное чрезвычайное положение и перманентная осада жертв забирающего разум вируса, что длится столько же сколько гатонская колонизация континента. Уже там, в ужасающих условиях гнёта военщины и цензуры она организовывала коммунистические кружки и агитировала людей. С началом Гражданской войны Гатонии, родине её далёких

предков, она метнулась через половину Австера на защиту Республики, что воздалось ей беспрецедентным назначением женщины на пост командира дивизии. Что-то подсказывает друзьям и врагам, что капитан ла Серна и уйдя когда-нибудь в отставку будет до седых лет внушать страх одним и подавать кирпичи для баррикад другим.

Убеждённость: 19
Круглая База
Спецправило: **Командир из стали** — любой дружественный Юнит с правилом Базовый получает +5 к временной Убеждённости находясь в радиусе Дальней Атаки этого Юнита.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Команданте Иов Рохос

Дорогу к посту командира Дивизии Доброградова в биографии товарища Рохос была проложена долгой политической карьеров. Дваф и сторонник независимости дварфиского народа от Гатонии, он сменил за жизнь множество партий и организаций, пока последняя из них не влилась в ПОРМ, где его крайне впечатлили идеи Ильмы. Вместе с другими люцианскими коммунистами и вместе с анархистами Иов встретил и отразил первую волну правого восстания в Кастримьере, после чего началось формирование знаменитой Дивизии. В качестве её командира товарищами по партии Иов Рохос был выдвинут незамедлительно.

Убеждённость: 17
Круглая База
Спецправило: **Политический опыт** — в цепочке Приказов, начавшейся с этого Юнита или Переданной этим Юнитом, для каждой следующей Передачей уменьшается Сложность на 1.

Привычный командир — Дивизия Доброградова и Команданте Иов Рохос получают по +5 временной Убеждённости пока одновременно находятся на столе.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Боевой дракон

Величественный и гордый народ драконов получил в истории второй шанс, будучи возрождён проявлениями Убеждённости членов ПОРМ. Каждый дракон несёт на своём хвосте, подобно самолёту, ливрею Республики… а боевые драконы обрушивают всю мощь святого огненного покаяния на головы её врагов. Нет невозможного для этого летающего воплощения Смерти и в то же время Возрождения.

Убеждённость: 16
Прямоугольная База

Спецправило: **Крылья Революции** — имеет свойства спецправила Техника (Авиация), передвигается и вступает в бой как Техника, но считается во всех прочих отношениях Персонажем.

Техника (Авиация) — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе базовый контакт не считается таковым.

Может передвигаться через вражеские миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Тяжёлый огнемёт — в случае успешной Атаки может атаковать ещё две цели в радиусе 5 сантиметров от первой и друг от друга, нанося первой дополнительно 5 Урона.

Дракон-духовник

Клир драконьего движения аппелеристов, конечно, точно так же был возрождён ПОРМ, тем более что за давностью веков многие могилы были попросту перепутаны и драконы восстали в самом путанном порядке. Теперь, с той же ливреей, что и боевые драконы, священнослужители этого народа отправлены в горнило войны с целью наставлять общины воинов и оберегать их веру.

Убеждённость: 17
Прямоугольная База
Спецправило: **Крылья Революции** — имеет свойства спецправила Техника (Авиация), передвигается и вступает в бой как Техника, но считается во всех прочих отношениях Персонажем.

Техника (Авиация) — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе базовый контакт не считается таковым.

Может передвигаться через вражеские миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Духовное напутствие — в радиусе дальней атаки этого Юнита, считая этот Юнит, любые дружественные Приказы Отдаются и Исполняются с +5 к временной Убеждённости.

Дракон-мистик

Мистики — когорта глубоко-религиозных представителей расы драконов, которые убеждены в том, что их жизни, как и все прочие, полностью отданы в руки Люция. Это приводит к крайнему фатализму, а изменение Убеждённости драконов-мистиков под напором таких воззрений приводит к возможности творить подлинные чудеса Господни… если судьба распорядится, что так тому и быть.

Убеждённость: 17
Прямоугольная База
Спецправило: **Очки судьбы (5)** — стартовое количество Очков у Юнита указано в скобках при правиле.

Очки можно **потратить,** в таком случае одно Очко вернётся на следующий Ход данного Юнита. Очки можно **сжечь,** в таком случае их количество перманентно уменьшается на единицу.

Потратить Очки можно на переброс любого броска относящегося к данному Юниту: либо брошенного за данный Юнит, либо бросок противника на Атаку или попытку воздействия Стратегическим решением на данный Юнит.

Сжечь Очко можно за немедленный Провал или Успех любого броска относящегося к данному Юниту. Если это была Атака данного Юнита, она наносит 5 Урона. Если на Оборону или передвижение — это критический Успех.

Очки можно сжигать, даже если в данный момент они потрачены.

Перипетии судьбы — когда вы тратите или сжигаете Очко судьбы за этот Юнит, бросьте d20. На 11-20 очко тратится или сжигается, но ничего не происходит.

Крылья Революции — имеет свойства спецправила Техника (Авиация), передвигается и вступает в бой как Техника, но считается во всех прочих отношениях Персонажем.

Техника (Авиация) — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе базовый контакт не считается таковым. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Может передвигаться через вражеские миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Химический танк

Грубые конверсии трофейных танков, захваченных у изначальных и эльфов, несущие тяжёлый огнемёт в качестве основного вооружения — гусеничное воплощения главных ценностей ПОРМ, а именно огня и неотвратимости.

Убеждённость: 10
Прямоугольная База
Спецправило: **Техника (Танк)** — в качестве Убеждённости для Дальних Атак использует двойное значение от текущей.

Тяжёлый огнемёт — в случае успешной Атаки может атаковать ещё две цели в радиусе 5 сантиметров от первой и друг от друга, нанося первой дополнительно 5 Урона.

Неправильное орудие

Идея использовать зентные орудия в качестве противотанковых столь же стара, сколько сами зенитные орудия. Может, в других армиях мира и Гатонского конфликта это считается нарушением устава, — для ПОРМ такая практика самоочевидна.

Убеждённость: 10
Прямогольная База
Спецправило: **Многоцелевое использование** — один раз за Раунд при остановке передвижения вражеской Авиации в радиусе Дальней Атаки данного Юнита, может мгновенно Атаковать её прямо в Ход противника. Считается ПВО.

При Дальней Атаке по Технике кроме Авиации удваивает Урон, при Дальней Атаке по любым другим Юнитам кроме Авиации ополовинивает его.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Великий дракон Бернард VII

Бывший граф сопредельных земель, позже вошедших в состав Пьеранса и Гатонии, великий дракон был также и предводителем аппелеристского движения в Айкумене. С падением планов Бернарда отбиться от Фатумской церкви пали также он сам, его знатный дом, и надежда драконов на мирную жизнь.

Возрождённый, он винит себя в смерти своего народа, справедливо или нет… а войдя в руководство ПОРМ и постепенно осваивая современный уклад вещей — видит в нынешней ситуации второй шанс для драконов.

Убеждённость: 19
Прямоугольная База
Спецправило: **Крылья Революции** — имеет свойства спецправила Техника (Авиация), передвигается и вступает в бой как Техника, но считается во всех прочих отношениях Персонажем.

Техника (Авиация) — Передвигается на 20+Успех сантиметров вместо 10+Успех и может предпринять дополнительное Стандартное передвижение в Фазу боестолкновения, как до так и после Атаки, но только если в Фазу передвижения не был предпринят Марш. Может быть атакован только Авиацией и ПВО. Может вступать в Ближний бой только с Авиацией и ПВО, иначе базовый контакт не считается таковым. Не прерывает Линию видимости до дружественных Юнитов.

Может передвигаться через вражеские миниатюры. Не может остановиться на Ландшафте типа Высота и Лес. Игнорирует все эффекты Ландшафта кроме Линии видимости.

Войска поддержки — Игрок проигрывает, если у него остались только Войска поддержки.

Образ великого дракона — если в радиусе Дальней Атаки данного Юнита необходимо убрать со стола дружественный Юнит, бросьте d20. На 1-5 этот Юнит остаётся на столе.

Уникальный — в вашей армии такой Юнит может быть только один.

Предыстория игры

Краткий курс истории Австера

— Так вы считаете, виной всему аномалия магнитного поля нашей планеты? — прозвучал вопрос из зала.

— Вы совершенно точны, коллега — статный дварф-профессор с аккуратно ухоженной бородкой, мерно прошёлся вдоль доски напротив кресел аудитории. — Именно так появилась и проявляет себя Убеждённость.

— Но это вздор! — другой голос, коточеловека гатоса с задних рядов, нагло вмешался в разговор. — Каждому добропорядочному гражданину известно: Убеждённость дарована нам Люцием.

— Я бы, конечно, поспорил с вами, но не уверен, что вы поймёте. — надменно сказал какой-то ящеролюд лета'а, сидевший примерно в центре. — В любом случае, теория магнитной аномалии… несколько… неортодоксальная, что ли?

— А по-моему, — ещё один гатос сложил руки в замочек, — наш друг просто анархист и пытается убедить весь Государственный институт Кастримьеры в своих взглядах.

Представители разных рас и полов одобрительно закивали.

— Хотите — верьте. Хотите — нет. — Продолжил лектор. — А всё-таки она накапливается.

— Что… накапливается?

— Убеждённость. — Дварф окинул взглядом зал, на миг остановившись — Мы копим её, эту магнитную аномалию, всю нашу жизнь. Когда вы веруете, твёрдо и чётко в вашего Бога. Когда вы встаёте под свои знамёна и уверены, искренне и безапелляционно, что правда за вами. Агитация и самоагитация, пропаганда, религия и политика… Всё это работает лишь на один закон. Универсальный закон Австера о накоплении Убеждённости.

Возмущение заполнило зал. Никто, кроме других анархистов, не хотел соглашаться с этой казавшейся безумием теорией. Но лектор верил. Глубоко и твёрдо верил.

Он был в этом Убеждён.

***

Планета Австер, где происходит действие игры, разделена на четыре континента — Айкумену, Новый Север, Боскес и Рахим. Айкумена и Рахим считаются старым светом и колыбелью цивилизации, а Новый Север и Боскес открылись жителям старого света относительно недавно, хоть и были населены более причудливыми и диковинными расами, чем они сами.

Тысячелетия длится история Австера, разделённая на великие Эры. Нынешняя Эра Восстания сулит даже большие изменения, чем ушедшая в века предыдущей Эры Великая Война, затопившая кровью и грязью весь мир.

Вторая буря уже на подходе. Айкумена уже беременна её страшным ребёнком, что окончательно погубит старый порядок. Страна Гатония на далёком западе континента известном, как Гратийский полуостров, обратилась не только полем битвы для Гражданской войны, но также полигоном для прочих стран по испытанию оружия, сил и солдат. Это — предтеча, это — репетиция.

Мир меняется. И выиграет в этой многосторонней шахматной партии на Гратийской доске лишь один.

Тот, кто больше всех уверен в своей победе.

Тот, кто в ней Убеждён.

***

В море над Иллирией, что пролегает между Рахимом и Айкуменом бесконечно вечной гладью, навис туман. Плотный и непроглядный, будто занавес театра, которому суждено скоро подняться и явить зрителю чудо.

Пусть народы Австера рассказывают о нашей с тобой вере как о легендах и жутком вранье, а всё же мне, старому ящеру, известна правда.

Так что слушай внимательно.

Этот туман подобен тому, что глупые учёные-анархисты считают «первородным бульоном». Он копил в себе нечто. Копил в себе Жизнь. А значит — Убеждённость.

Немногие это помнят, но первые разумные существа вышли из воды на твёрдую почву именно там, на южном берегу материка.

Народ изначальных, да-да, тех самых изначальных, что живут теперь в Санктуме. Они и сами забыли кто они, откуда они, начали принимать в свои холодные дымные объятия тогдашний Австер. Они были и палачами, и демиургами всего сущего в мире, поскольку Убеждённость их была безгранична. Они лепили под себя Айкумену, они созидали и разрушали то, что никому сегодня не по силам даже осознать.

До тех пор, пока они не решились создать разумных существ. Разумных, как они. Мы, лета'а, стали первыми в кого вдохнули жизнь.

Их Фатумская империя с тех пор открыла счёт времени, который до нашего создания был для них бессмысленным. Начало счёта времени обозначают как первый год Эры Сотворения. Они даровали нам бытие, дав разум, и они же даровали нам время, дав календарь.

Крокодилы тимсахи заселили Рахим так же, как и перешеек между континентами — Мицах. Гордый и непокорный народ - люмьеры, сотворённый из кристаллов, в их телах пылает огонь, и они же служили солдатами изначальным. Пауки немезии — им дали жизнь для выполнения тонкой работы, которую они выполняли множеством ловких лапок. Ну и старые добрые коты из гатосов, причину их создания не знает даже наш с тобой народ.

Лета'а в те времена были столь же сильны, как и создатели, благодаря почти равной им Убеждённости. Они могли сами творить и созидать. Но изначальные продолжали считать себя Богами, а своих детей рабами.

В 455 году Эры Сотворения пришёл Он. Ха'Амин. А с его приходом нагрянула война. Настолько жестокая, будто тысячи и тысячи Великих Войн слились воедино.

Лета'а также начали создавать новые расы. Мы дали жизнь всем тем, кто ныне выглядит словно ожившая кукла или предмет. В отличие от изначальных, вдыхающих разум в птиц и зверей. Пусть даже за исключением люмьеров. Но я могу увидеть логику в живых камнях среди их творений.

Мы выиграли, внук мой. И мы до сих пор последние, кто несёт знание, о том, что случилось. Пусть нас презирают и боятся везде кроме Лисьего Союза, куда мы с тобой вряд ли доедем, — и всё-таки наша память жива.

Мы Убеждены, что она такова.

***

— Я искренне верую, пастор. — молвил молодой гатос, стоя перед святым отцом, что годился ему в отцы или даже дедушки. — Свои нынешние сомнения я воспринимаю как испытание веры. Люций проверяет меня.

— Что ж, по крайней мере ты это признаёшь. — Священник кивнул, окинув упрекающим взглядом представителя своей паствы, как мать мерит им нашкодившего ребёнка. — Могу ли я узнать, что в наших доктринах столь сильно тебя беспокоит, что ты начал терять Убеждённость в святой и непреклонной истине?

— Основа основ, пастор. Я не могу признать историчность Люция.

Наступило молчание. Каждая его секунда ощущалась как вечность.

— Что ж, стоит тебе напомнить Его историю. Итак, слушай внимательно.

Никто не знает, когда именно Он родился, лишь когда начал нести нашу веру народам Австера в 988 году Эры Сотворения. Его раса неизвестна и всяк народ в праве считать Его своим, но серьёзные учёные, которые поселили в твою душу горькие семена сомнения, всегда считали Его изначальным. Я же верую, что наш пророк — гатос, и пусть мне вторят любые «научные» бредни — не могло быть иначе.

Лета'а утверждают, что Он носил имя Эмун, прочие считают что у Него бессчётное число имён, но все уверены: сподвижники звали своего учителя Люций. Скитаясь по пустыням Мицаха и добравшись до реки Зорамета, Люций освятил её воды. С того дня мы и поныне ведём отсчёт Эры Люция, или Эмуна, ежели кому угодно называть её как иноверцы.

И прошёл Он за семь месяцев весь Мицах, не взяв с собой ничего кроме своей веры, и где прошёл Он, оживала пустынная земля, будто она и не была никогда пустыней. И примкнуло к Нему десять учеников в Его странствии, и сказал Он…

— …идите каждый к своему народу и принесите им свет возрождения. Возвращайтесь к берегам Зораметы, когда день станет равен ночи, а звезда Мекедаш озарит ваш путь. И начнётся новая, возрождённая эпоха.

— Ты верно помнишь писание, сын мой. — впервые за разговор жрец сдержанно улыбнулся. — А что же было дальше?

— Все десять вернулись в назначенный час, и в ночь за этим Люций дал каждому испить из священной реки Зорамета. Они все пили из одной бронзовой чаши, ибо все были равны перед Люцием.

— Вспомнив это, чувствуешь ли ты себя лучше?

— Я чувствую, пастор. Я чувствую очень многое сейчас. Сомнения покидают меня, вера крепнет, так ярко, будто я сам стою перед Люцием испивая из бронзовой чаши. Я чувствую, что мои терзания были глупы…

— А главное?

— …а главное — я никогда не был столь Убеждён в своей вере.

***

— Мне наконец-то удалось найти в чёртовых архивах этот пресловутый трактат! — молодой лесной эльф почти бежал наперерез к своему научному руководителю.

— Замечательно, друг мой. — Преподаватель «из высших» был куда сдержаннее — Религиозно-люцианский, примерно середина Эры Царей?

— Так и есть… — остановился перед ним запыхавшийся студент

Одно из окон института выходило на зелёную лужайку, которая была усыпана чудесными горными цветами. Остерлянд в принципе славился подобной пасторалью.

— И что же вы почерпнули оттуда, молодой человек?

— Слушайте.

Как бы ни говорили сами люциане, суд над Люцием проходил иначе, хоть и очень похожим на распространённую в их культе версию.

Конечно, есть деталь совпадающая во всех разрозненных вариантах истории — предательство лета'а Мефара. Он пошёл на сделку с Фатумской империей, которая видела в Люции политическую угрозу, а сам Мефар в своё время участвовал в борьбе с изначальными. Его поймали и должны были казнить, но Мефар купил себе свободу за организацию поимки Люция.

Разница, само собой, в политизации этого решения. Писание говорит о разных причинах убийства пророка, но беда в том, что все они не учитывают контекст времени. Борьба между лета'а и народом изначальных вышла на новый виток, так и не прекратившись. Вы сами, думаю, бывали на раскопках в районе Мицаха и находили там множество древних артефактов, но больше всего — оружия. Вот тогда то Люций и был наиболее неудобен.

Дальше всё как по написанному люцианами.

Автор трактата разделяет люцианскую версию подробностей: Мефар после причащения одел на голову Люцию бронзовый венок уробороса.

Немногие, кроме него, впрочем, понимают, что тогда это был не символ вечного возрождения, как думают сегодняшние люциане. Хотя частично значение совпадает - это был символ власти у лета'а, но также и символ высшего праведничества, уже в свою очередь ассоциируемый с возрождением.

Получив сигнал, изначальные схватили Люция. Его привели на суд в Алькудас, тогдашнюю столицу Мицаха, которую контролировали изначальные. Там его судил Марин по прозвищу Ультор. Согласно отрывочным сведениям, которые люциане считают подтверждёнными, однако точный протокол суда был утрачен — Люций благословил Ультора на собственную казнь, которую вынесший смертный приговор судья сам же вызвался произвести, а также даровал прощение всем своим врагам.

Пророк, настоящий или нет, был тут же пронзён кинжалом Ультора. Он же позже станет символом для всего люцианства. Далее, предание говорит о том, что Эмун Люций вознёсся на небеса сияющим облаком, когда его дымное тело погибло, а Ультор столь сильно усомнился в своих устоях, что вскоре распался на дым и завис в небе Мицаха чёрной тучей, которую унесло в сторону Иллирии.

— Именно здесь трактат, который я нашёл, и становится важным.

— В самом деле?

— Ранее народы вроде нашего, признававшие Люция исторической фигурой, но не считавшие его никаким пророком, обычно отрицали историчность его вознесения и смерть Ультора. Мы привыкли говорить, что это лишь поэтическое преувеличение,

даже некоторые люцианские богословы, рискуя быть обвинёнными в ереси, считали эту сцену лишь метафорой.

— Дорогой мой… Но неужто вы, богобоязненный эльф, считаете иначе?

— Я в этом уверен. Никто до наших дней, казалось бы, не пытался взглянуть на эту историю с другой стороны. Слепая вера или столь же слепая уверенность в метафоре — всё, что мы веками могли предложить. Трактат же, неожиданно для своего века, находит ключ в тайне, ведь всерьёз такие исследования стали проводить куда позже.

— И что же это за ключ?

— Убеждённость, профессор. Непреклонная Убежённость.

***

— Вы, конечно же, знаете, с вашей-то эрудированностью, чем закончилась история Эры Люция. — Милая человеческая девушка за столиком легко извлекла тонкими пальчиками сигарету из пачки и отправила прямо в рот.

— А чего там не знать? — ответил ей собеседник напротив, изначальный.

— Ну, в конце концов всеобщее принятие люцианства всё ещё предмет научной дискуссии. — с иронией, достойной хорошего комедианта, в сторону живого дыма полетел дым сигареты.

Они сидели в кафе где-то среди раскинувшегося на многие километры крупнейшего человеческого города на Новом Севере, где девушка мирно пила свой коньяк. С её стороны также высилась маленькая тарелка мороженого, а со стороны изначального — ничего.

— Я не внемлю и тем более не верю голосам с кафедры когда дело касается веры — он задумчиво перевернул разворот свежей газеты. — Мой народ может, когда-то, совершил страшный грех казни Люция, но мы твёрдо знаем как стали его паствой.

— И что же говорят ваши учебники, мой милый друг из Санктума?

— Раз хочешь знать, я проведу тебе прямо здесь маленькую лекцию.

Она невзначай поковыряла мороженное ложечкой, явно не собираясь его есть.

— Звучит как недурственный вечер.

— Тогда слушай.

Конечно, смерть Люция вызвала настоящую бурю в только переступающем порог античности общество. Расколы и союзы, восстания и подавление таковых, сотрясали всю Айкумену.

В 31 году Эры Люция, власти Фатума сдались под натиском верующих, но, приняв своё поражение с достоинством, приняли люцианство как официальную церковь для всех народов империи. О, это было подлинное чудо! Мы не просто обрели своё прощение, мы были теми, кто ревностнее всех охраняли и оберегали вновь обретённую веру.

Но эти проклятые лета'а, чёртовы ящеры-безбожники, не угомонились, когда прошлая власть в Фатуме пала. Я думаю, этим тварям просто хотелось крови. Идущая веками война лета'а против нас лишь вышла на новый оборот. Они вдохнули разум, веришь или нет, даже в рыб, но, к счастью, мои предки быстро истребили этих ужасных созданий — ихтосов из Тахари, хоть они и дошли до самой нашей столицы.

Лета'а совратили эльфов, гнусным колдовством ли, или просто звонкой монетой, уже тогда бывшей в ходу, но ушастые хмыри разорили мою страну сразу после войны с морскими чудовищами. Она не выстояла.

— изначальный за газетой вздохнул, тяжело, будто говорил о смерти близких —

И мы пали. Пали, распались и облаком улетели к Иллирии на многие сотни лет. Так не стало моего народа, и так ему пришлось веками скитаться лишь слегка осознающим себя туманом. Великая Тень охватила тогда законные земли Фатума близ Иллирии. Но, вновь единые, вновь плотные, мы помним. Мы помним, кому обязаны своей временной смертью и сколько страданий мы пережили.

Лета'а однажды ответят за свои преступления против нас и против всех верных Люцию.

Я в этом Убеждён.

***

Привет, мама. Пишу тебе с фронта.

Сегодня всё было хорошо. Ты знаешь: я не могу раскрывать в письме нашу диспозицию, но все мои друзья, включая родичей, живы и у всех на месте по восемь лапок. Я тоже здоров и целёхонек. Так что не волнуйся! Пусть я и один из множества детей — я знаю, что ты любишь каждого из нас, и мне приятно, что ты отвечаешь на мои письма.

В прошлый раз я тебе пересказывал книжку по истории, ты помнишь? Я, пожалуй, продолжу.

После падения Фатума многие в одночасье обрели независимость. Люмьеры из Пьеранса; люди из Союза Короны, который тогда ещё ничего не знал о Новом Севере; страны и народы Сумречной Зоны вроде Турфарии пеклёных; Тамны Крайны уоченов и горгулий; Уркё дриадов; поделённый тимсахами и лета'а Мицах, а также Прутер, населённый Кеироа, этими странными разумными кубами, туда же гатосы со своей Гатонией… А в самом конце списка — мы. Столь прекрасные и грациозные Немезии

благодаря множеству лапок и с восемью зоркими глазами алого цвета. Иностранцы на моей памяти ещё ни разу не различили такую казалось бы простую разницу. Серьёзно, так сложно отличить алый от багрового? Чёртовы союзнички гатосы без всякого уважения!

Вспоминая дальше… У эльфов в едином тогда Эльфонее были какие-то трудности с остальными странами, Лисия ещё только формировалась из племён в страну, а о малых народах Сумречной Зоны я сейчас даже после недавнего прочтения этой главы не вспомню.

Как ты помнишь, в детстве я всегда любил сказки и истории про драконов. До чего иронично! Я думал, что драконы были прекрасны. Они жили по всей Айкумене примерно с тех же времён, на которые выпал конец Фатумской империи. В книге было ещё что-то про то как новый свет заселили тинта и про дзики с фаретто на самом востоке нашего континента, ну и про шуйта. Я всегда сторонился фаретто, к счастью, за пределами своих островов они редко селятся, и я ни одного не встретил. Их фарфоровое тело, как у грызуна, меня заочно пугает — прямо кошмар, объединивший мой страх перед куклами и городской фауной.

Потом, конечно, началась Внутренняя война лета'а. В ней они подрастеряли, похоже, Убеждённость. Рассказы о ней тогда были скорее предметом мифов и легенд, чем исторического исследования.

Я рад, что могу учить тут историю, мне нравятся такие книги, и я очень хочу после службы поступить в институт на историка. Да, все тут грезят стать пилотами, я, конечно, тоже хочу перевестись в ВВС из пехоты, но они не понимают — за кромкой войны лежит мирная жизнь, а при всём почёте профессии авиатора «гражданка» их перемолет. Надеюсь, ты гордишься мной и моей дальновидностью, а не гонишь меня в никуда за славой, мам.

Внутренняя война длилась всего год, а воевали они потому, что не могли определиться, принимать ли Люция как пророка. Я честно скажу, что плохо помню полную историю сражений, но когда одна из сторон, а именно нелюцинская, выиграла, — от Убеждённости их расы уже почти ничего не осталось в сравнении с прошлым, хоть это и был высокий уровень по меркам нынешних лет.

Впрочем, тут я вынужден оборвать письмо — банально кончается место на бумаге. Я бы и рад продолжить, у меня есть ещё, да в конверт больше не поместится.

Как ты там, мам?

Я скучаю. И по нашему маленькому дому почти у земли, но такому уютному. По небоскрёбам высоко над головой, дирижаблям, так бесполезным на войне, но мерно плывущим мимо всякий раз, когда на наших широких проспектах задираешь вверх головогрудь. И по всем своим несчётным братьям и сёстрам. Я очень боюсь не вернуться, но, тем не менее, у меня есть странное чувство, скорее предчувствие. Предчувствие, что всё будет хорошо. Что мы снова увидимся.

С приветом, твой 113-й сын.

Что вернусь домой — Убеждён.

***

Сравнительное религиоведение — и кто только придумал этот предмет?

Мне, как бывшему жрецу, почётно сложившему сан, странно преподавать теологию, в какой-то степени мерзко преподавать ребятам, чем мы, гордые высокие эльфы, отличаемся от прочих варваров.

Тем, что мы правы!

Конец Эры Люция, тьфу на это название, ознаменовал появление двух религий — нашей и тимхаской, которую, впрочем, разделяют некоторые орки. Я открыл пыльную книгу, чтобы напомнить себе всё-всё-всё про этих дикарей, не знающих Бога Отца и Богиню Мать.

К моменту, когда «пророк» Тамаджид, сын тимсаха Латифа, — сподвижника Люция, захватил в 109 году Эры Люция город Алькудас. Святой почти для всех, кто тогда жил. Это была уже какое-то время существовавшая религия, корни которой теряются в годах, но уж точно не в веках, как многие думают.

Тамаджид выгнал лета'а из Мицаха, и они, уйдя в скитания, поклялись отомстить и вернуться. Мелочно, хотя и вызывает уважение, что спустя тысячелетия они верны той же клятве. Образованный таким образом Тимсахский Халифат очень быстро рос, словно буйный цветок, даже после смерти своего лидера не развалившись и подмяв под себя Гратийский полуостров, где жили гатосы-иноверцы. Они остались верны Люцию, и тимсахи обложили тех кабальным налогом.

То, что вся огромная территория северного Рахима от перешейка Мицаха до, собственно, Гратии, была под единой властью Халифата, думаю, даже моим тугодумам-студентам, напоминать не приходится. Скорее история древних веков, чем религия.

Наш великий Эльфоней, единый и древний, тогда вместе с исторической мелочью в виде Пьеранса служил Айкуменским противовесом всему этому цирку на колёсиках. Примерно в это время Монс Пьеранский совершал своё «чудо» и заложил, варварскую не признанную даже другими люцианами традицию ритуального самоубийства люмьеров, вырвав своё огненное сердце и прикурив от него алтарь в храме. Красиво. Жутко. Бессмысленно. Как и вся их бредовая религия.

Мы тогда только складывали свою собственную, но она уже была во всём лучше и тимсахских варваров, и люцианского словесного поноса, обращённого в предание.

Первый круг.

Духи природы, духи животных, низшие Боги старых пантеонов, ставшие у нас едины…

…Ох, и помоги мне Дух Древа, кой чтят столь многие, — чтобы бумага из твоих детей впитала знание и отдала его ученикам моим.

Второй круг из Пяти Богов, который эти дуралеи, будто бы не ходившие в храм с самого детства, постоянно путают. А ведь так легко запомнить:

Сигрих — Бог войны, доблести и чести.

Благослови меня, ибо я веду войну — войну за умы молодого поколения.

Гарн — Бог дипломатии, хитрости и покровитель власти.

Дай мне силу, ибо от тебя моя власть над ними, когда я стою у кафедры.

Эдель — Богиня любви и семьи, покровительница матерей, жён и путешественников.

Будь милостива ко мне, ибо я отправляю студентов моих в долгую дорогу — дорогу их взрослой жизни.

Брутцель — Бог ремесла и огня, созидания и разрушения.

Будь со мной, ибо я не знаю лучшего созидания, чем дарить эльфам знание, и не знаю более праведного разрушения, чем корчевать из их голов нечестивое.

И Кройт, Бог природы и жизни, покровитель душ.

Смилостивись и над моей душой, ибо я верный хранитель воли твоей.

Вовеки.

Немного помявшись, я сначала просунул руку в приоткрытое окно, чтобы почувствовать весенний ветер, а затем сжал её же на груди, где висел мешочек родной земли из другого города.

Третий круг. Те, чьи имена знает лишь жречество, и я даже не в праве под страхом смерти рассказать их студентам. Но те, кому молятся ежедневно всего усерднее.

Бог-отец Ван и Богиня-мать Фарин.

Бог земли, Богиня воздуха.

Бог, что наказал служить своей стране мужчинам, и Богиня, что благословила воевать наравне с ними женщин.

Так восславлю же я вас. И пусть на тех, кого учит Военная Академия, снизойдёт ваша слава. Пусть они обретут Силу. Бесстрашие. Отвагу. Отрешённость.

Убеждённость.

***

— Итак, Володенька…

Молодой лисёнок мялся на двух лапах, поджав хвост, ощущая лёгкий страх перед учительницей.

— …что же ты можешь рассказать классу об объединении Лисии?

— Ну… э-э…

Школьники впились в своего товарища глазами.

— Младоград, там живёт моя сестра…

Класс взорвался смехом.

— Очень полезная информация, Влад. Наверное, твоя сестра невероятно сильно повлияла на историю ранней Эры Царей, да? Остаётся удивиться тому, что она до сих пор жива.

— Я просто забыл…

— А голову ты дома не забыл? Садись, два. — Опозоренный ученик пошёл к своей парте. — А пока снова повторим эту тему, чтобы все усвоили.

Объединение Лисии закончилось в 14-м году Эры Царей, которая следует сразу за Эрой Люция. За право объединения нашего народа сражалась прекрасная Равва, где мы сейчас живём, тогда она была мелким городом, но очень милитаризованным и фанатично люцианским. Она выступала против торгового города Младограда с республиканским строем и входившего в большую конфедерацию торговых городов по всему северному окончанию Айкумены.

Младоградцы проиграли Равве при раввском князе Богдане, которому тут же пришлось отбивать нападение Турфарии и эльфов. Он первым объявил Лисию единым государством, столицей которого стала Равва. И от раввского князя ведёт свою историю вся лисья государственность, хотя некоторые учёные, особенно иностранные, разделяют почти вздорную турфарскую теорию на этот счёт.

— Богдан был предшественником панлисизма, провозгласив самой главной целью объединение не только лисьего восток Айкумены, но и всех лисьих народов в одну большую прекрасную страну, которая должна раскинуть свои границы на пол-континента… — учительница улыбнулась подопечным детям. — Эту мечту всего нашего народа в данный момент выполняет товарищ Лисичкин, отец нашего народа, а проложил ему дорогу ещё сотни лет назад князь Богдан. Поэтому все мы должны чтить

память князя раввского как первого панлисиста. Хоть он и заблуждался в своём люцанстве: всё-таки, в то время коммунизма ещё не было, как и материальных условий для его создания.

Тем временем, пока объединенная Лисия росла и крепла, в мире также происходили изменения. Тамна Крайна боролась за свою независимость, но в 89 году Эры Царей проиграла Халифату. Союз Короны возымел свою финальную форму, выбрав особый путь: отрицание власти жрецов Фатумской церкви над всеми люцианами, а также начал агрессивную экспансию, захватив несчастный народ кеироа. Союз уже тогда являлся врагом малым народам и только зарождающегося рабочего класса. Их загребущие безволосые руки сгребли к себе многие земли в процессе масштабной морской колонизационной кампании.

— Я, — учительница лучилась детским восторгом, — верю в то, что товарищ Лисичкин освободит не только лис, но даже кеироа от деспотии Союза Короны. И даже тинтов от страшных убийств, до сих пор идущих на Новом Севере. Он освободит и орков от колониального гнёта…

…давайте все покажем наш жест — наш кулак рабочего класса, будто показываем его людям! — весь класс поднял на полусогнутой левой руке сжатую в кулак лисью лапу, все они радовались и некоторые смеялись, не от смешного, впрочем, а от почти эйфоричной радости, подняла его и учительница. — Вперёд, Лисий Союз! Вперёд, товарищ Лисичкин!

Вперёд, к свершениям.

Наше дело верное. Мы победим.

Нет сильней Убеждённости, чем в нашу победу!

***

Бог знает.

Не та часть вереницы «Богов», которых чтят остроухие мрази, наши союзнички.

Не то Знание, которым чёртовы коммунисты подменили Бога.

И не мерзкое извращение воли Бога, которое практикуют, пусть даже по-разному, люди и горгульи.

Бог один. Он един, Он вечен, Он первороден. Его имя — Люций, и не может быть никак иначе.

Мы пронзим всех неверных кинжалами, подобно тому, как когда-то кинжалом пронзили Его. Мы будем сражаться также яростно, как когда-то бились рыцари Мицахского Похода. Пусть нынешняя история стремительно летит вперёд, но раньше она текла

мерно, не спеша следуя своим обязанностям вечного жнеца и могильщика. Так было и в Мицахе в середине Эры Царей.

Да, дата начала Похода потерялась в веках. Но произошло это потому, что на клич из Фатума отбить из грязных лап иноверцев-тимсахов святой город Алькудас, где творил свои дела сам Люций, откликнулись со всех краёв Айкумены. Даже Союз Короны обратил своё внимание на этот отчаянный зов. Даже восточная ветвь веры в виде Тамны Крайны и Раввской Лисии.

К 516-му году Эры Царей мы, конечно, победили.

Так был основан град и вкруг града родилась страна. Капитолийский Бастион.

Как и многие из нашего воинства, я бывал в Бастионе. Я видел Алькудас, я прижимался щекой к камням древних храмов. Я чувствовал, что никакое сражение за веру не было зря. Теперь, когда у нас вместо катапульт крупнокалиберная артиллерия. Когда небо, разрывает и режет стрела наших самолётов. Когда земля содрогается от армий в разы сильнее, чем во времена всего Похода, — я напоминаю себе, в часы сомнения: нет ничего невозможного для веры.

Победив в той войне, мой народ вернулся в свои земли. Земли, которые также захватили иноверцы. У нас был опыт, у нас было оружие, у нас были щедрые на верующих дары Бастиона. И мы победили вновь, мы довели до конца свой собственный Поход — нашу Конкисту Либера, изгнав врага с Гатонской земли навсегда. Пусть глупые дварфы твердят, что они первые стали свободными во время Конкисты. Я буду кромсать их штыком лишь страшнее.

Моя Родина вновь захвачена. Её не покорили тимсахи, её не склонили под ноготь ни люмьеры с востока, ни немезии с запада. О нет. Её загребли в жадные лапы коммунисты, анархисты и прочая шваль.

Я буду резать коммунистов, я повешу анархистов, я сожгу социалистов. Я буду давить траками лис-интервентов, я буду косить из пулемёта всех партизан под флагами врагов.

Гатония может отмыться от республиканского позора только одним путём — в ванне из крови.

Нет ничего неверного в этих словах. А знаете, почему?

Бог знает.

А я — Убеждён.

***

«И когда радость смелых и дерзких
Именем Люция в мир понесём,

Весь Австер наше слово услышит:
Мы — дети драконов и с ними умрём.

Солдаты Республики — вас Люций ведёт,
Победу иль смерть добудем огнём.

Не видел весь мир благородней
Пламени волн, словно моря прибой,
Коли в сердце бьётся свободно
К Отчизне любовь, как огонь.

Солдаты Республики — вас Люций ведёт,
Победу иль смерть добудем огнём.

Пусть ветры враждебные веют над нами,
Пусть артиллерия песнь свою рвёт,
Мы — дети страны с пылающим знаменем,
Пусть вся Гатония с нами поёт:

Солдаты Республики — вас Люций ведёт,
Победу иль смерть добудем огнём»

— гимн Партии Объединения Рабочих Мира, автор слов неизвестен.

***

— Мы, как коммунисты, должны знать историю своей страны и мира, особенно Эру Покорения.

Собравшиеся одобрительно, но сдержанно похлопали говорившей. Она была из гатосов, как и большинство слушателей, но сидели рядом и парочка дварфов. Для собрания в столице северной части страны, Кастримьере, которая вечно конкурировала за статус престижа с настоящей столицей, Рьёсмелизос, не было ничего удивительного в таком составе. Дварфы, в конце концов, тут и живут.

— Конечно, не вся она касается геноцида драконов. И пусть лисоветские авторитарные «коммунисты» не приняли люцианские истины, особенно дуальную сущность Люция, позволяющую взаимосвязать Его со святостью Знания — мы как члены ПОРМ, знаем правду.

Многие одобрительно закивали. На собрании царила атмосфера уюта, дружбы и доверия, как будто бы за окнами родная им всем страна не была в состоянии войны, где шансы были пугающе равны и карнисьера захватили половину территории.

— Так вот, позвольте мне, — сказала девушка, помешивая сахар в кружке аккуратной ложечкой, контрастирующей со стоящей на фоне винтовкой, — прочитать вам небольшую историческую лекцию. В конце концов, чем заниматься политическому руководителю, если не просвещением своих солдат?

— Будьте так добры. — послышалось из зала.

Политрук прочистила горло, отпив чай.

— Началось всё, конечно, с развала Эльфонея.

Эльфы даже называют начало своей раздробленности не Эрой Покорения, а Эрой Тьмы. Отсталое в плане социума и просвещения эльфийское общество, к тому же не принявшее Люция как спасителя, начало естественным образом производить расизм. Кончилось дело тем, что когда-то единая эльфийская государственность распалась на Эльфоней, оставивший старое название, но получивший лишь половину территорий, и Остерелянд, существующий примерно в тех же границах поныне. Тёмные и лесные эльфы, в большинстве своём, остались в Остерлянде, вторая же страна оказалась под властью высших.

Это был момент зарождения панэльфизма — такой же дурацкой идеи, как панлисизм Лисичкина, но принёсшей ещё больше горя народам Айкумены.

На фоне ослабления Эльфонея началась война, длившаяся с 108 по 453 год Эры Покорения, людей Союза Короны и люмьеров Пьеранса. Они провоевали веками лишь затем, чтобы поделить сферы влияния на континенте. Это мероприятие кончилось победой Пьеранса в качестве гегемона тогдашней материковой Айкумены, что, в свою очередь, толкнуло Союз Короны к исследованию и колонизации территорий за океаном. Об этом, впрочем, позже.

К 492 году Эры Покорения наша любимая Гатония окончательно завершила дела оставивших свой след ещё со времён Эры Царей, освободившись от последних следов влияния тимсахов. Очень многим в этом вопросе мы, конечно, обязаны нашим братьям дварфам. Красавица Кастримьера первой вернулась в руки гатонцев. Будь то гатосы или дварфы, нам по праву и принадлежит эта земля.

Далее, впрочем, дела пошли хуже и для прогресса, и для общества.

Гатонская армия к завершению Конкисты Либера была хорошо оснащена, насчитывала огромное количество солдат и имела колоссальный боевой опыт. К тому времени, Союз Короны хорошо исследовал новый свет, и на картах были размечены местоположения Нового Севера и лежащего южнее континента Боскес.

Началась колонизация Боскеса, но быстро выяснилось, что его животные и любые разумные существа, ступившие на эту землю, становятся рабами Чёрной Слизи — того, что мы только недавно познали как вредоносный вирус, во многом благодаря дварфийским учёным-анархистам. В наше время провели несколько экспедиций, включая дварфийскую, что досконально изучили вирус. Но тогда лучшее, что могли предположить колонисты, — это две вещи: или нарушение Убеждённости, каким бы ни было их примитивное представление о ней… или проклятие.

Колонизация обернулась выживанием.

Некоторые из колонистов ушли на свободные от заразы острова близ Боскеса, став самыми непримиримыми врагами Гатонии, что бросила их на убой. Многие столетия они затем, являясь культурно частью Гатонского Боскеса, промышляли лишь пиратством на торговых маршрутах с метрополией.

Остальные же учились действовать в состоянии перманентной войны и милю за милей, по принципу двух шагов вперёд и шага назад, отвоёвывали Боскес. Много позже и они обретут независимость, но в Эру Покорения им лишь удалось очистить от вируса большую часть территории. Сам вирус, будучи разумен и обладая сознанием роя, тем не менее отказался налаживать какой-либо контакт. Всё, что колонисты узнали от него, — угрозы смерти и требования вернуть его исконные земли.

Гатония заработала огромные деньги на продаже товаров из нового света и ещё больше приумножила их внутренней торговлей с собственными колониями. Примерно в то же время люцианство захватило умы гатонцев. О, в этот короткий промежуток времени наша страна была прекрасна. Буйным цветом расцвело знание, обмен им, и позволило нам сделать семимильные шаги в теологии. Мы наладили отношения с драконами, которые создали движение апелеристов, признающих дуальную сущность Люция. Тем более, что драконы проживали примерно между нашей страной и Пьерансом. То был золотой век для веры.

Но всяк коммунист знает: если только мы не едины — религия становится проституткой при политике.

Апелеризм не признавался официальной гатонской церковью. Это была религия мира, религия народа и знания. Церковь хотела лишь войны, аристократии и мракобесия. Ими была создана так называемая Гатонская Инквизиция. И её инквизиторы хотели лишь одного — жечь.

Не жечь, как мы. Не предавать праведному огню врагов знания, не жечь пером глагол.

Они жгли книги.

И не только древние фолианты пали их жертвой, но книгожоги также истребили весь народ драконов. Это был один из первых геноцидов в истории Австера. К 673 году Эры ни одного дракона не осталось.

Тем временем, Союз Короны колонизировал земли Нового Севера, основав там одноимённое государство. Они встретили существ из чернил, ныне известных как тинта… И так, вслед за гатонскими «первопроходцами», люди сотворили ещё один геноцид. Из всех тинта, живших тогда, к сегодняшнему дню осталась лишь жалкая горсть в резервациях. Их переработали на чернила. Их же кровью сейчас написан оригинал конституции человеческого государства, что там пролегает.

Вот так называвшие себя люцинами резали, били и кромсали.

Наша главная цель — ими не стать.

Мы — честь и совесть люцианства. В нас, как в коммунистах, живо дело Эйслера-Доброградова.

Мы предадим возрождающему пламени всех врагов веры, всех, кто веру извратил и кто веру не принял. Мы сложим костры из врагов рабочего класса. Ни один капиталист не уйдёт от факела, ни один предавший Люция поп не избежит петли на подожжённом столбе.

— Огонь! Огонь! — лектор резко встала. — Огонь очистит страну!

— Мы разожжём её пламя! — в её глазах горел огонь, о котором она же и говорила. — Мы подольём в это пламя бензин!

Огонь соткал самих нас — ярче нет в этом мире огня.

Многие теряются в своей вере на трудном пути, так что я не верю. Они теряют свет всепрощающего знания, так что я не знаю. Так что у меня есть слово лучше…

…я Убеждена.

***

— «Книгу взяв с собой понуро
И пройдя опрос о типе стула,
Сложив пиджак на полку с курткой,
Философ отдыхает в дурке».

— Красивые слова, мой друг. — пожилой тёмный эльф в массивных роговых очках отпил из бумажного стакана с водой. — И всё же, вы, будучи столь молодым больше меня сведущи не только в поэзии, но и в истории философии времён Эры Разума.

Кеироа рядом с ним задумался. Это было сложно понять кому-то незнакомому с его народом, ведь огромный единый куб субстанции, похожей на мёд, который взаимодействует с предметами материального мира путём перетекания этой полутвёрдой жидкости усилием воли, не показывал никакого выражения лица, за неимением, собственно, лица.

Но попавший в сумасшедший дом представитель рода эльфийского уже давно завёл там такое необычное товарищество. Ему было всё ясно.

— …если не хотите, впрочем, не стоит.

— Да нет, — сказал куб. — Я охотно вам поведаю от чего есть пошла современная диалектика и какие политические силы стояли за её появлением.

Эльфоней тогда вошёл во вкус как завоеваний, так и навязывания другим народам вассалитета к нему. Высшие эльфы вернули себе Остерлянд, подмяли Гатонию прямо

вместе с колониями, сожрали на десерт Пьеранс, Турфарию, Нувемад… Да что там, Союз Короны, оставшись независимым, нехило так поделился территориями. Люциане просто взвыли, узнав, что Фатум вместе с церковью перешёл под контроль иноверцев — ведь вся Иллирия пала к их ногам.

В общем, дела Айкуменские были хреновые.

Эльфы считали, что ничья раса не превзойдёт их культурно, и это же стало их главной ошибкой. Как-то так они проворонили каждое из многих будущих восстаний ещё с первых дней после захвата материка.

В процессе развития их собственной философской науки, которая должна была заместить всю прочую, выделилась так называемая классическая эльфийская философия. Ты, конечно, хорошо знаком с трудами главного и де-факто последнего её представителя Фрица Вольфганга Крётехоффа.

— Разумеется. Кажется, благодаря его работам я и попал в это невесёлое заведение… — эльф посмеялся над своей же шуткой.

— Конечно, были и конкуренты диалектики Крётехоффа.

Философия Пьеранса в то время переживала настоящий расцвет. Её главной чертой была радикальная революционность, за которой уже следовало предопределение процесса формирования национальной идентичности, свободолюбие и свободомыслие. Когда эльфы боролись с несогласными, они за деревьями не увидели леса, сажая по тюрьмам политиков, но не философов, литераторов и поэтов. Пьеранская философия выдвинула тезис о революционном терроре — пацифизме вовне и беспощадном горниле революции внутри.

— Иллирия, тем временем, пробуждалась от долгого сна. Заново явили свой лик изначальные, которые до того копили колоссальное количество Убеждённости, чтобы из облака над морем вновь превратиться в мыслящих прямоходящих существ. — От кеироа последнее было забавно слышать. — Пьеранские идеи о революции и тамошняя же ветвь люцианства нашли в Фатуме и окрестностях самую благодатную почву.

Консервативными остались лишь Гатония, которая строила планы своего освобождения из-под эльфийской пяты вокруг восстановления монархии, и авторитарная Лисия. Тем не менее, гатонские дварфы очень хорошо усвоили уроки люмьеров, ожидая момента применить их и против гатосов, и против эльфов. Их преследовала национальная идея о том, что раз они одолели даже тимсахов раньше, чем остальная Гратия, то и под другой властью им не бывать.

Новый Север не отставал. И в срочном порядке отделился от Союза Короны, победив военную машину своих собратьев по роду человеческому при поддержке из Пьеранса.

Национальное самосознание рождало национальные претензии. Никого больше не устраивала эльфийская гегемония.

Мир ждала буря.

— Буря бурей, а вас обоих ждёт укол. — Сказала медсестра, плавно набирая в шприц лекарство для одних, и яд для других. — Никакой бури, пока врач не разрешит.

— Но чем закончилась история? — встрепенулся эльф. — Что было?!

— Укол!! — не унималась сестра.

— Подставляй уже своё филе, товарищ. Нам пора пускать слюни в подушку.

— Но…

— Уверен, ты вернёшься ото сна. А может, когда-нибудь мы даже выйдем отсюда. Как проснешься после укола — дорасскажу.

— Я не настолько уверен как ты!

— А зря. Всё будет хорошо.

Я полон Убеждённости в хорошем исходе.

***

Война!

Великая Война, равных которой нет.

Война, длившаяся почти тысячелетие — с 94-го по 918-й года.

Года Эры Войны.

Союз Унитас (от клича люциан Unitas Lux!) сложился против эльфийской власти в Айкумене вокруг революционного Пьеранса, установившего республику вместо подконтрольной Эльфонею монархии, Гатонии и Союза Короны. К ним присоединились также изначальные Санктума, которые недавно объединили свою страну под предводительством Арпилия. Лисия присоединилась к альянсу последней из благородных побуждений…

— Точнее, пьеранских кредитов.

— Да тихо ты!

Многие километры территорий Эльфонея попали в руки к изначальным и люмьерам. Но, заключив союз с тимсахами на востоке и дриадами в Сумречной Зоне, эльфы отбили их и началась позиционная война, затянувшаяся затем на невероятные 824 года.

Это была первая в истории война, которая велась по всему Австеру, охватившая каждый народ и каждую страну.

Вооружение совершенствовалось. Огнемёты, новейшая артиллерия, пулемёты, газовое оружие, первые танки и БТР, и даже рождение авиации — всё это страшные дети Великой Войны. В этот момент появился совершенно новый вид войны: массовый и беспредельно жестокий, с уничтожением целых городов и разорением тысяч деревень.

В этом Аду выкована наша…

— Выруби уже.

Экран одной из первых в Австере моделей телевизора пискнул и погас.

— Не буду смотреть эту штуку больше, если там одна пропаганда. А обещали показывать кино!

— Дорогой, не всё так плохо…

— Да я готов расстаться со шляпой в споре, что это ваше телевидение — шляпа.

— Ты уверен?

— Я Убеждён.

***

Последние годы Эры Войны, уже после окончания самих боевых действий на её фронтах, были чистым политическим безумием.

Будучи лисом-эмигрантом, живущим в слабо затронутом событиями Капитолийском Бастионе, я, конечно, хорошо знал историю о том, как моя страна, моя родная Лисия, потеряла себя.

Живущий в Эльфонее лета'а Густав Эйслер заложил основы коммунизма как переосмысление теории Крётехоффа в политическом ключе классовой борьбы. Это была новая религия — культ знания и признание святости рабочего класса. Где-то неподалёку развивался анархизм, который ушёл по похожей дорожке куда дальше: науколюбие привело их к радикальному атеизму, что внесло свой вклад в разлад между двумя новыми течениями. Коммунисты возвели знание в объект поклонения, однако анархисты видели в нём самоценность. Из того же периода растут ноги всех правых мировоззрений вплоть до откровенного фашизма.

И здесь, увы, первой проиграла войну, не Великую Войну, а войну за умы, моя страна.

В 917-м году Эры Войны под предводительством Лисьей Партии Демократов-Социалистов вспыхнула революция. И, может, у несчастной, разорённой войной Лисии ещё были шансы на лучшую долю. Но пока правое крыло партии собирало новый парламент, левое, т.н. «элковцы», ведомые Велимиром Доброградовым решили разогнать его. Долго ли, коротко ли, у нас установилась власть коммунистов, у первых в мире.

Но дух сражений не покинул Лисий Союз. Со столицей в Равве, которую туда перенесли из лежавшего в руинах Санкре-Монса после смерти Доброградова, а сам Санкре-Монс переименовали в Доброград. О нет. Вместо этого началась борьба умов и грызня за власть в партии.

Конечно, Михаил Таврин, лета'а с настоящей фамилией Гольдтштейн, проиграл чёрному лису Илье Лисичкину, который позорно прикрыл этим панлисистским эпитетом своё непривычное большей части страны имя Авенир Мквели.

Лисия, потерявшая шансы стать нормальным айкуменским государством после разгона правого крыла ЛПДС, теперь похоронила надежды и на советскую республику — Мквели установил страшную, жестокую тиранию внутри и взял курс на внешний агрессивный панлисизм. Вся его власть — продолжение пистолета ГУБ, Главного Управления Безопасности.

Тем временем с концом Великой Войны революция сотрясла и проигравшей в ней Эльфоней. Это привело к жёсткому политическому кризису и окончательному разладу между лесными, тёмными и высшими эльфами, всё ещё живущими под одной крышей теперь уже республики. Последствия этого кризиса, как я могу заметить, мы жнём до сих пор.

В Сакнтуме поэт и солдат Габриэле Рискатто вовсе собрал ветеранов Великой Войны и наперекор собственному правительству отхватил кусок Эльфонея — Унсерландскую область, где основал страну красоты — Республику Белеццо. И пусть он вместе с другим поэтом Семюэлем Сиело утверждают, что их микрогосударство пришло с миром, оно — рак Айкумены, который дал уже метастазы фашизма.

Меня жрёт изнутри нечто страшное.

Я предвижу конец. Я предвижу боль и страдание для всей Айкумены, для Боскеса и Нового Севера. Что нынешний мир, нарушившийся в Гатонии, — лишь передышка перед чем-то, что сделает тысячелетнюю Великую Войну детским притворством.

Я не могу объяснить это чувство.

Но моя Убеждённость в нём крепнет.

***

Нынешняя эра в мире игры носит название «Нынешняя Эра».

Но мы можем подсказать вам, что рано или поздно её назовут Эрой Восстания.

Незадолго до игровых событий в Санктуме пришла к власти Партия Национального Спасения во главе с Амилькаре Сарфатти. Он захватил и присоединил Республику Белеццо.

Эльфоней вышел из политического и экономического кризиса за счёт партии «Единый Народ Эльфонея». Её лидер Ганс Блут объявил внутренними врагами лета'а и коммунистов, а внешними — весь остальной мир. Пропаганда его министра Давида Люнгера, армия в виде Ландструппен и тайная полиция Собирателей Жатвы наверняка претворят его страшные планы в жизнь.

Но самое главное происходит в Гатонии.

Её народ восстал после Великой Войны против пьеранской монархии династии Амори. Трудовая Партия Гатонии — коммунисты, ориентирующиеся на Лисий Союз, Партия Объединения Рабочих Мира — секта пироманьяков, объединившая с коммунизмом люцианство, и Гратийская Конфедерация Труда — преимущественно дварфийские анархисты, а также множество умеренных социалистов и левых националистов похоронили старый режим.

Но сторонники монархии не будут молчать.

Адмирал Суарес поднял восстание, поддержанное правыми синдикалистами из организации «Коготь». По приглашению адмирала авиация Нувемада, Эльфонея и Санктума бомбит республиканские города, не говоря уже об их наземном вторжении. Войска из колоний стягиваются на Гратийский полуостров преимущественно на сторону «дерешес» — так себя называют правые, а Лисий Союз отправил их массивным контингентом на выручку своих протеже из ТПГ.

Ведутся упорные бои за северную Кастримьеру, падение которой в правые или левые лапы определит судьбу боёв за столицу Рьёсмелизес.

И только вам решать исход этой битвы.

Вам.

И вашей **Убеждённости**.

— команда Pax Noctua

Pax Noctua

Игры — людям!

