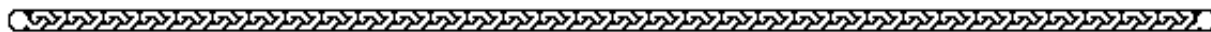


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: La Femme Nikita

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)

Блок: Общие правила, разное



Городская Ролевая Игра

**La Femme Nikita** from Section One master group

Москва/Подмосковье, июль-август 2003 года.

### **Прелюдия к неизвестности.**

Первое десятилетие XXI века. Земля. Расцвет преступности терроризма, мафиозных кланов и семей, продажных правительств и полицейских. На них больше нет надежды. Кто сохранит мир от хаоса?

Наступает время секретных спецслужб. Они контролируют некоторые части земного шара, стремясь захватить все и подчинить собственному контролю. Многие из них настолько секретны, что о них вообще известно только другим, им подобным, и больше никому.

Некоторые из них при создании руководствовались благородными мотивами и целями сохранения мира и порядка на Земле. Таким был Первый Отдел, когда его создавала Эдриан. Но время шло, Отдел набирал обороты, стал контролировать некоторые территории и иметь значительное влияние на ближнем востоке. Время Эдриан закончилось. Ей пришлось уйти. Настали времена Шефа. Кто он? Какими целями руководствуется? Что планирует?

Со времен Эдриан в Отделе многое изменилось. Люди стали расходным материалом, они набираются из смертников, маньяков-убийц и других представителей темной половины человечества. Выживают только сильнейшие и умнейшие. Их оставляют в живых, так как они приносят отделу пользу. Но живут они, только пока способны выполнять задания. Лишних людей в Отделе не оставляют.

Между тем, приближается эпоха киберпанка. Информация стала важнейшим товаром. Информационные технологии развиваются с невероятной скоростью. Постепенно, Отдел становится одной из самых высокотехнологичных организаций. Квалифицированный труд хакеров и ученых - самая высокооплачиваемая профессия. Ломают и изобретают все и вся. Хакерские и научные группировки обретают силу и влияние и становятся собственными организациями со своими целями и средствами, со своими учеными. Идет

постоянная перекачка умов из организации в организацию.

Но Отдел не один. Есть совет координаторов, контролирующих и спонсирующих деятельность многих других отделов. Многие из них неизвестны и Первому Отделу.

Некоторые и откалываются от контроля Совета, становясь на путь собственного захвата контроля над мировыми ресурсами, технологиями и судьбами людей. Одной из самых сильных таких организаций является Красная Ячейка. Ее базы рассредоточены по всему земному шару. Она ничем не уступает Отделу. Идет их постоянная конфронтация.

Простой терроризм уже не в моде. В моде масштабность проектов. Многие пытаются получить доступ к информации различных организаций или объединится с ними. Идет всеобщая монополизация и централизация управления, как в политике, так и в экономике.

Мир превращается в ад. Что ждет его в будущем? К чему приведет гонка военных технологий? Кто будет контролировать мир? Или кто его разрушит?

Чтобы ответить на эти вопросы, как и многие другие, мы предлагаем сыграть в эту игру. Быть может, нас ждет это время, и мы должны быть к нему готовы. Морально подготовлены. Знать, что делать. Знать, как выжить. Знать, как спасти мир. От хаоса неизвестности. "Что-то страшное грянет..."

Да пребудет с вами сила.

**Мастер-координатор** Beercoff. section1@nm.ru

**Вопросы по технической части** направлять мастеру Вальтеру kaiveland@newmail.ru

### **Заявка на игру.**

Для командной заявки – информация подается о каждом члене команды. Заявки отправлять на section1@nm.ru

Ф.И.О. (по паспорту)

Имя (может совпадать с паспортным)

Координаты для связи в интернете (если есть) (email, icq).

Домашний адрес.

Телефон, мобильный телефон, пэйджер.

Пожелания насчет роли, в частности возможно игровое имя (+для команд – численность команды) (не обязательно, мы сами можем Вам что-нибудь предложить).

Возможность предоставления на игру: мобильного телефона, интернет-доступа, компьютера, квартиры, машины, любого другого помещения, средства связи или передвижения. (Все предоставляемые средства используются только вами самими или, по поручению, людьми из вашей команды, имеющим соответствующее разрешение на использование данного средства.).

Дополнительные сведения, примечания, комментарии, предложения и т.д.

Хронические болезни, увечья и т.п.

Желание участвовать в создании данной игры путем участия в ней в качестве мастера-посредника.

Денежных взносов на игру в данный момент нет, и пока не предвидится. Мастерская

команда делает все возможное, чтобы Ролевые Игры оставались, доступны всем, кто хотел бы в них играть.

2.0.0.3