

# Однажды на Юге

от

Константина «Ордоса» Трофименко  
Игоря «Dracosha» Серкина

**Данный модуль был написан для конкурса Зимний Кашевар-2010, проводимого Лабораторией Настольных Ролевых Игр makerpg.ru. Для его создания были использованы три «ингредиента»:**



авантюра



наркотик



ворон

## **Плейтестеры:**

Константин «Ордос» Трофименко  
Егор «Lord Of The Hunt» Борковский  
Игорь «Dracosha» Серкин  
Кирилл «Dorian» Румянцев  
Иван «RatOgre» Яньков

## **Тестовый модуль для сеттинга Красная Земля, разрабатываемого под систему Savage Worlds:**

Егором «Lord Of The Hunt» Борковским  
Константином «Ордосом» Трофименко  
Игорем «Dracosha» Серкиным  
Агасфером/Стеклодувом  
Иваном «RatOgre» Яньковым  
и др.

**Страница проекта на makerpg.ru:**

[http://makerpg.ru/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=124](http://makerpg.ru/index.php?option=com_k2&view=item&id=124)



*Длительность:* 2-3 сессии

*Количество игроков:* 3-5

*Персонажи:* имеющие магические силы подпольщики: большевики, анархисты и их союзники.

*Ранг:* Seasoned (30 очков опыта).

*Уровень:* Политический.

## О сеттинге

В октябре 1919-го Вооруженные Силы Юга России (ВСЮР) под командованием Деникина прорвали Южный фронт большевиков и вышли к Москве. Одновременно под ударами сил Колчака рухнул Восточный фронт, и столица Советской России стала уязвима для удара в тыл. Казалось, провозглашенная большевиками Российская Советская Социалистическая Республика (РСФСР) неминуемо должна пасть, но случилось нечто... странное. В ночь с 31 октября на 1 ноября, во время решающего штурма Москвы, мир изменился. Большинству людей до сих пор неизвестно, чьи действия и ритуалы были тому причиной, но в ту ночь грань между мирами материи и духа, мирами живых и мертвых нарушилась. Скошенные пулями красноармейцы вставали и вновь шли в бой, а большевистские комиссары рвали своих врагов на куски, черпая силу в багровом зареве, нависшем над городом. Позже этот переломный момент стали называть Переломом.

Неудача под Москвой рассорила белых между собой. Сибиряки обвиняли в неудачах «южан», деникинцы – колчаковцев, в итоге Красной Армии удалось начать контрнаступление, после которого на всех фронтах установилось позиционное равновесие. Юг России в 1920 году перестал признавать власть Верховного Правителя, и объявил себя независимым государством Новороссией, а ВСЮР были переименованы в ВСН – Вооруженные Силы Новороссии.

На сегодняшний день это одна из самых боеспособных белых армий. Наиболее яростное, но безрезультатное противостояние между силами Красной Армии и ВСН наблюдается в окопах и блиндажах Царицынского фронта.

## Интрига

Идет апрель 1922 года. Реввоенсовету РСФСР доподлинно известно, что на май Генштабом ВСН запланировано несколько крупных военных операций против РККА на Царицынском фронте. Однако, за исключением офицеров, ударных дивизий и казачьих частей, немалая часть мобилизованных белых войск испытывает проблемы с моралью. Эти проблемы может усугубить тыл, образцом которого для Новороссии является Южный берег.

Реввоенсоветом РСФСР было принято решение сформировать группу террористов, которая, войдя в контакт с подпольем анархистов и левых эсеров Южного берега, дестабилизирует обстановку в самом сердце Новороссии, что поможет сорвать наступательную операцию.

## Создание персонажей

Персонажи модуля образуют диверсионную группу, выполняющую поручение Реввоенсовета в Новороссии.

Создание персонажей идет на ранге Seasoned («Бывалый»), на 30 очков опыта (6 «Улучшений»). Принципы создания персонажей в Savage Worlds на русском языке были описаны **Арсением / Mikage**, и могут быть найдены по следующей ссылке: <http://forums.rpg-world.org/index.php?act=attach&type=post&id=1960> или <http://stream.ifolder.ru/16613106>

В рамках сеттинга Красная Земля эти принципы изменены следующим образом:

1. Выбор расы. Все персонажи – люди.
2. Персонажи должны выбрать Движение, к которому они принадлежат. Движение персонажа – это то, чем он одержим, то, что заставляет его действовать. От Движения зависит, какие виды магии могут быть использованы персонажами. (см. Приложение в конце модуля).

## Политические партии

Персонажи модуля должны принадлежать к одной из оппозиционной режиму Деникина политических партий, имеющих развитое подполье в Крыму и способных на террористические акты. Скорее всего, это будут большевики, анархисты или левые эсеры.

### Большевики

Большевики разрушают старый мир ради построения мира нового. Пролетариат под их руководством должен стать основой новых людей, живущих в новом, справедливом обществе трудящихся. Ради осуществления этой мечты большевики готовы пойти на любые жертвы и преступления.

В Крыму контрразведка ВСН ведет достаточно успешную охоту на большевиков, однако Революционному Комитету Южного берега (Южберревкому) удалось сохранить костяк бойцов, которые сейчас затаились в глубоком подполье.

Персонажи модуля могут быть как местными, крымскими подпольщиками, так и специальными агентами Реввоенсовета и ЧК, присланными из Москвы.

*Движения:* красное.

*Примеры персонажей:* профессиональный подпольщик; наделенный революционной сознательностью пролетарий; член тайного общества, желающего изменения человеческой природы.

### Анархисты

Анархисты отрицают государственную власть, считая, что коллективы людей должны управлять собой самостоятельно. Данный тезис был раскрыт во многих томах, однако уверенно в теории анархизма разбираются только члены «Лиги Анархистов» («лигийцы») – последователи Прудона, Бакунина, Кропоткина. Им противопоставляют себя в качестве практиков мажоры, распространяющие анархизм в деревнях, пользуясь традиционной среди



малороссийских крестьян любовью к воле. Наконец, существуют абсолютно не разбирающиеся в анархизме т.н. «анархистствующие», которые усвоили для себя только то, что нужно бунтовать, воровать и убивать буржуев.

На территории Крыма анархисты имеют самое мощное и многочисленное подполье, так как их идеи и поведение находят некоторое эстетическое приятие у части декадентствующей аристократии.

*Движения:* чёрное, зелёное (у махновцев).

*Примеры персонажей:* анархистствующий студент-нигилист; деревенский беспредельщик-махновец; бунтующий мистик-декадент.

### **Левые эсеры**

Левые эсеры (социалисты-революционеры) – революционная партия, защищающая интересы крестьян. В отличие от большевиков, придерживающихся западных социалистических идей, социализм эсеров имеет корни в идеях российских народников 19-го века. В отличие от анархистов, левые эсеры не отрицают государства и поддерживают идею советской власти, под которой понимают, правда, не диктатуру пролетариата и Совнаркома, а полную власть выбранных органов местного самоуправления.

В ряды левых эсеров идут люди, остро чувствующие свою национальную, народную идентичность, желающие при этом немедленного восстановления справедливости. В Крыму левые эсеры опираются на население хуторов, недовольных деникинской властью, а также, частично, на крымских татар.

*Движения:* красное, зелёное.

*Примеры персонажей:* сельский учитель-мечтатель о счастье народном; борец за освобождение крымских татар; выступающий за равенство всех людей деревенский знахарь-ведун.

## **Локации**

Действие модуля происходит в сердце независимой белой Новороссии – на Южном Берегу.

Модуль подразумевает достаточно широкую свободу действий игроков в рамках основной сюжетной линии, поэтому Мастеру следует ориентироваться в реалиях места действия.

Южный Берег – это несколько расположенных на небольшом расстоянии друг от друга бывших курортных городов, находящихся на южном побережье Крымского полуострова.

Это надежно защищенный и – титаническими усилиями казны Новороссии – нарочито идиллический уголок, куда после 1918-го стеклись дворяне, творческая интеллигенция, промышленники со всей бывшей Российской Империи. Офицеры в отпусках гуляют под ручку с дамами по цветущим набережным, из смотрящих на море классических усадеб и вилл доносятся звуки музыки, поэты за столиками в ресторанах продолжают серебряный век русской поэзии, театры ежедневно собирают аншлаги. Однако сквозь все это проступает скрытая тревога и декаданс, иногда принимающие пугающие, садистские формы. Очень популярны различные

окультные кружки, опиумные курильни, кокаиновые оргии.

Очевидно, что это не то, за что умирают белые офицеры, месяцами не вылезавшие из окопов Царицынского Фронта. Реввоенсовет РСФСР считает, что «нужно разворошить этот гадюшник» – после такого даже стойкие офицеры могут углубиться в рефлексию, и победить в бою их будет проще.

### **Общие сведения**

*Власть:* Новороссия – это военная диктатура ВСН во главе с Деникиным, Врангелем и другими генералами.

Функции гражданского правительства выполняет ОБСОВ (Общественное Совещание при Главнокомандующем ВСН), имеющее совещательный статус при Деникине.

ОБСОВ тратит нерационально громадные деньги (в основном, взятые по кредитам у Антанты) на построение в Южном Берегу и подконтрольных крупных городах идиллической мирной жизни. При этом в деревнях силами ВСН взимается т.н. «продовольственный налог» – у крестьян отбираются все излишки продовольствия.

*Валюта:* Новороссийский рубль приравнивается местными банками к 1/10 золотого царского рубля, однако почти нигде за пределами Новороссии хождения не имеет. Единственной твердой валютой является золото.

### **Севастополь**

«Город русской военной славы» является одновременно и военной столицей всей Новороссии. Именно здесь расположен Генеральный Штаб ВСН, Ставка Главнокомандующего ВСН и Главное Управление Контрразведки ВСН. Ставка Главнокомандующего ВСН одновременно является резиденцией ОБСОВА. Севастополь всегда полон прибывающих с передовой и убывающих обратно офицеров, как следствие здесь могут быть шпионы, и поэтому Контрразведка ВСН имеет в городе очень сильную агентурную сеть.

В Севастополе же базируются верные ВСН корабли Черноморского флота.

### **Ялта**

Ялта – культурная столица Южного Берега, а также место скопления самой богатой элиты Новороссии. Именно здесь даются самые престижные балы, на которые иногда является руководство Новороссии, проходят другие значимые мероприятия. Ялтинский Театр им. А.П. Чехова – символ консервативной и аристократичной культуры Новороссии.

### **Линии межгородского электропарового трамвая (МЭПТ) Южного Берега**

Линия МЭПТ – это изобретение известного российского инженера Петра Шиловского, который не смог остаться в Советской России из-за своего дворянского происхождения.

Несмотря на многочисленные лекции создателя, объясняющие устройство этого странного вида транспорта, похоже, что только он сам понимает, как это работает.



Как бы то ни было, линия МЭПТ позволила соединить города и усадьбы Южного Берега – от Севастополя, через Ялту до Феодосии в единую городскую агломерацию.

У состава МЭПТ есть головной вагон, на котором установлен паровой котел и катушки, и несколько вагонов первого и второго классов (индивидуальные кабинеты и общий зал со скамейками), способные перевезти около 50 человек. Среднее расстояние между станциями в 1 км состав МЭПТ проходит за 5 минут.

### Усадьбы

Весь Южный Берег от Севастополя до Феодосии изобилует усадьбами и дачами – как дореволюционными, так и построенными на скорую руку за последние годы богатыми беженцами со всей России.

Старые усадьбы иногда представляют собой настоящие дворцы, новые – чаще всего изящные деревянные двухэтажные домики, но всех их объединяет царящая атмосфера декаданса и гедонизма. Даются балы, проводятся частные выступления музыкантов, поэтов и странствующих мистиков. Кое-где воскуривается опиум и проводятся разнузданные оргии. Как ни странно, некоторые молодые обитатели этих усадеб настроены вполне революционно, в основном в сторону анархизма.

### Пригороды

Иномировые силы, вызванные Переломом, особенно ощутимо ударили по столице бывшей Империи. С 1919-го Петроград стал совершенно непригодным для жизни в силу захлестнувшей его чертовщины. Поэтому уцелевшие столичные жители разбежались кто куда – в зависимости от политических пристрастий. На Южный Берег приехало примерно 500 тысяч бывших петербуржцев – чиновников, приват-доцентов, капиталистов, лавочников, большинство из которых, лишенные средств к существованию, разместились в заполнивших пригороды южнокрымских городов «петербургских ночлежках». Это перенаселенные грязные трущобы, и хотя их населяют в основной своей

массе люди в прошлом интеллигентные, случившиеся катаклизмы надломили многих из них. Кто-то сошел с ума, кто-то крайне озлобился – поэтому ходить по Пригородам бывает небезопасно.

### Прочий Крым

По окружающим Южный Берег горам проходит так называемый «Заслон» – километры колючей проволоки и застав, призванные не допустить на территорию Южного Берега действующие в остальной части Крыма партизанские отряды подогреваемых левыми эсерами крестьян и снабжаемых Турцией татарских националистов.

За Заслоном начинается горный и степной Крым, с разбросанными по нему хуторами и аулами, каждый из которых потенциально может являться базой очередного отряда крымскотатарских националистов, или красно-зеленых левозсеровских банд, стремящихся провозгласить Советскую Республику Тавриды.

Офицеры ВСН скованы приказом о недопустимости террора в отношении мирного населения («*Мы не красные головорезы!*» - не устает повторять Деникин), однако иногда оказывается, что все население хутора или аула поголовно готово стрелять в войска, особенно пришедшие ради взимания продовольственного налога. Впрочем, новый губернатор Крыма, генерал Слащев-Крымский, нашел действенную меру. Дело в том, что в приказе Главнокомандующего написано:

*«...недопустимо примѣнять по отношенію к мирному насѣленію насиліе, особенно с примѣненіем плетей, огнестрельнаго или холоднаго оружія»,* поэтому Слащев приказал попросту расстреливать подозрительные населенные пункты тяжелой артиллерией. «*Артиллерия стреляет по координатам, а не по мирному населению. Если кто-то из них погибнет – это их проблемы.*»

Кроме того, в предгорьях Крыма расположен крупный город Симферополь, где также силами ВСН поддерживается жесткий порядок, а связь Крыма с материком прикрывает Перекоп, неприступная белая крепость.





## Приключение

### Часть 1. Дерзкая авантюра.

Если среди персонажей есть большевики, то модуль начинается с совещания в Южберревкоме, на конспиративной квартире где-то в Пригородах. Председатель Южберревкома Илья Жикин представит собравшимся приехавшего из Москвы куратора операции, представителя Реввоенсовета товарища Георгия Авербуха.

Впрочем, местные и так помнят Жору Авербуха, в царское время это был известный в Новороссии дебошир. Он читал вслух Маркса по грязным пивным, бегал от полиции, жил случайными заработками, был связан с бандой Котовского. А потом, в 1917-м внезапно исчез. Думали – навсегда, но нет, вот он появился вновь, при кожанке и высокой большевистской должности.

Товарищ Авербух ставит первую задачу: выйти на контакт с представителями анархистов и левых эсеров, затем, совместно с ними совершить несколько небольших терактов и беспорядков – лучше руками анархистов и эсеров, так как у них больше людей, и их не жалко.

Анархистам за сотрудничество предлагают отпустить из московского ЧК одного их видного лидера, левым эсерам – признание их Советской Республики Тавриды и военная помощь.

Выходы на анархистов и эсеров у местных большевиков имеются. Лидером подполья анархистов-«лигийцев» Южного Берега является известный маргинальный философ, теоретик анархо-трансцендентализма Ярослав Ольшанский. Боевыми операциями анархистов руководит крайне опытный террорист Александр Панич. Именно он фактически управляет анархистским подпольем, тогда как Ольшанский приглашен на формальное руководство исключительно из-за его великих заслуг в развитии и обосновании теоретической науки анархизма.

Операции махновцев в пределах Южного Берега курирует Пантелеймон Тарантайка – доверенный человек Лёвки Задова, начальника махновских спецслужб. Ольшанского и Панича называет «интиляхенцией» и презирает.

Лидер левых эсеров Крыма Афанасий Пятов – бывший деревенский учитель, увлеченный славянской стариной, обладает репутацией кристально честного человека.

Если среди персонажей нет большевиков, то модуль начинается с предложения о сотрудничестве со стороны Ильи Жикина.

**Лучшие цели для терактов** – станции и вагоны линии МЭПТ, балы в усадьбах, собрания офицеров в Севастополе. Конкретные цели партия может выбирать самостоятельно. Контрразведка ВСН не знает о готовящихся терактах, поэтому противниками партии могут быть только случайно находящиеся рядом с местами терактов патрули военной полиции (5-10 человек). При выкинутых социальных проверках в общении с Паничем и Тарантайкой (для анархистов), Ильей Жикиным (для большевиков) или Афанасием Пятовым (для эсеров) для своих нужд партия может привлекать дб подпольщиков – большевиков, анархистов или левых эсеров (см. Приложение, NPC).

### Часть 2. Наркотические откровения.

Примерно на третий день после первого теракта на след партии выходит Контрразведка ВСН, о чем партию предупреждает тов. Авербух. Как ни странно, источником информации о партии для контрразведки является наркотический бред генерала Слащева-Крымского, который плотно сидит на тяжелых наркотиках.

Видения Слащева указывают ему точное местоположение партии, куда направляется боевая группа Контрразведки ВСН (5-6 человек).

После боя, чтобы разобраться, как можно противодействовать Слащеву, анархисты рекомендуют обратиться к своему лидеру, Ярославу Ольшанскому, который в обычных ситуациях никого не принимает. Левые эсеры аналогично рекомендуют обратиться к Пятову.

Ольшанский сидит в тайной комнате подпольной опиумной курильни, которую охраняют Панич и его боевики. Даже если в партии есть анархисты, Панич не будет склонен пускать их на разговор с Ольшанским, однако при успешных социальных проверках все-таки впустит. Внутри комнаты два стола, за одним из которых сидит матрос с черным бантом и пулеметом «Максим», а за другим – сам Ольшанский, неторопливо курящий кальян и созерцающий пространство.

Матрос, если начать его расспрашивать, расскажет про восстание на броненосце «Потёмкин», в котором он лично принимал участие. По его версии, основной причиной восстания было то, что *«капитан, паскуда скребучая, нам, матросам, в борщ натурально конский хер положил! Нате, мол, лососните жеребца, быдло»*.

Ольшанский игнорирует большинство вопросов. Любая попытка заговорить с ним о политике наткнется на его пространный ответ следующего содержания:

*«Большевики заявляют, что занимаются последовательным отчуждением всего, что препятствует Свободе человека. Однако что произойдет в будущем, когда будут отчуждены экономическая эксплуатация, частная собственность и государство? Маркс не даёт четкого ответа на этот вопрос, но его даёт философия анархо-трансцендентализма. Логически развивая эту линию, мы утверждаем, что далее будут отчуждены объекты, ограничивающие сознание. Первым отчужденным в данном контексте объектом должно стать человеческое тело, которое естественным образом (о)граничивает сознание, конечным – человеческое эго, индивидуальное «я». Только тогда состоится Полное Освобождение индивидуальной человеческой личности – вместе с отчуждением самого понятия индивидуальной человеческой личности!»*

Когда партия уже захочет уходить, Ольшанский, по-прежнему глядя в пространство, сообщит, что через 10 минут у него назначена встреча со Слащевым в горних сферах тонких миров, и что он лишит Слащева его дивинационной мощи, но только, если герои послушают Посланца Железного Человека, и не послушают Посланца Льва. Комментировать свои слова он отказывается, погружаясь в транс.



Афанасий Пятов обычно прячется в малоприметном украинском шинке в черте Пригородов. Он будет более разговорчив, чем Ольшанский, однако истолковать слова последнего не может. Узнав суть проблемы, Пятов воскурит на изукрашенном солярными символами самодельном алтаре степных трав, побормочет заклинаний, призывающих предков и русалий, и расскажет, что Слащев выпустил на охоту за партией того, кто не жив, и не мертв, чья верность Идее сильнее, чем смерть. Убить его можно, только нарушив его связь с Идеей, которая обязательно должна быть запечатлена при нем в виде материального предмета. Кто это такой, Пятов не знает, но предупредить партию о его появлении может грай ворона.

### Часть 3. Ворона грай.

Внезапно партию вызывает к себе тов. Авербух. Он задает не совсем понятный вопрос каждому члену партии: «Что для тебя такое революция?» Активно вступает в дискуссию, и пытается убедить каждого, что революция есть раздувание пожара преобразования по всему миру, в соответствии с учением о перманентной революции товарища Троцкого. Для всех людей должна стать священной схема действия: сначала – интересы человечества, потом своего класса, потом близких людей, потом свои. В любом случае Авербух говорит, что герои обязаны убить Слащева, чтобы обезопасить себя. Сделать это можно по дороге на запланированный через два дня концерт Фёдора Шаляпина в ялтинском театре им. А.П. Чехова, где генерал должен присутствовать по статусу (обычно же он сидит, плотно запершись в своем кабинете в здании Генерального Штаба ВСН). Таков приказ Реввоенсовета РСФСР.

Отдельно от Авербуха, с партией захочет встретиться Илья Жикин. Он задаст аналогичный вопрос про революцию, напирая при ответе на то, что сейчас необходимо удержать завоевания, дать возможность пролетариату уверенно наладить жизнь хоть где-нибудь, чтобы потом народы мира сами увидели, какое прекрасное дело делают марксисты-ленинцы.

Жикин советует не трогать Слащева, потому что такой кадр во главе Крыма гораздо лучше может поспособствовать делу удержаний завоеваний Октября. И главное – это распоряжение московского ЧК.

Ольшанскому и Пятову больше нечего сказать. Паничу нравится идея убийства Слащева, и он готов пойти на дело сам и выделить бойцов.

Если обратиться к махновцам, то Пантелеймон Тарантайка, поглумившись над неосведомленностью партии, расскажет, что для Лёвы Задова давно нет секретов об интрижках большевиков. Внутри их партии борются за влияние несколько сильных фракций. Одна из них – так называемые «перманентники», которых возглавляет Председатель Реввоенсовета РСФСР товарищ Лев Троцкий. Другая – «централисты», основу которой составляют чекисты во главе с «Железным Феликсом» Дзержинским.

«Шо они хочють», Пантелеймон не знает, но в любом случае уверен, что «для нашего брата-анархиста подарков от большевичков не жди!».

Между тем при каждом перемещении партии её сопровождают вороны. Чем дальше партия находится на одном месте, тем интенсивнее их грай. Где-то через 10 минут после его начала партию находит идущей по её следу Бессмертный Корниловец (см. Приложение), стремящийся уничтожить её.

Авербух будет настаивать, чтобы партия уходила от боя, и шла убивать Слащева – тогда Бессмертный якобы перестанет преследовать их. Если партия принимает бой с Бессмертным, не проводя покушения на Слащева, и выживает, то пребывает известие от Ольшанского, что Слащев замкнулся в себе и потерял свой странный пророческий дар. Ольшанский также готов сколдовать для партии *Divination*, для того, чтобы они могли узнать о большевистских фракциях.

«Перманентники» хотят убить Слащева, подставить анархистов и эсеров. «Централисты» хотят сохранить Слащева, использовать анархистов и эсеров.

Авербух устраивает настоящую истерику, когда узнает об этом. Потрясая «маузером», он взывает к имеющимся в партии большевикам «не слушать анархистишек и эсеришек, и решительно отмежеваться от оппортунистов и контры!». Придется выбирать – развернуть ли оружие против своих недавних товарищей, или против Авербуха. В случае смерти последнего, товарищ Жикин не будет сильно горевать, и согласится подтвердить, что тов. Авербух был убит в перестрелке с белогвардейцами.

Иначе развиваются события, если партия решает организовать покушение. Слащева охраняют 2-4 офицеров-марковцев (см. Приложение), которые будут склонны сами кидаться под пули, закрывая генерала. Проще всего совершить покушение на Слащева либо у здания генштаба (тогда, кроме марковцев, из здания быстро прибегут 5 человек Боевой Группы Контрразведки), либо напасть на его автомобиль в дороге (может уехать), либо у театра (+патруль волонтеров).

Во время боя Слащев будет держать себя очень спокойно и отрешенно. Если марковцы проигрывают бой, он безумно хохочет и говорит партии: «Что, большевички, убить меня вздумали?! Но вам это не удастся, потому что я уже перешагнул смерть! Не верите? Вот, смотрите!» – с этими словами генерал достаёт пистолет и стреляет себе в висок. Его тело растворится в вспышке белого света.

Тут же близости истошно каркает ворон. Бессмертный корниловец появляется в поле зрения и пытается закрыть партии пути к отступлению.

Если партия выживет и после этого боя, то мало того, что за партией теперь охотится вся Контрразведка ВСН, – Жикин со своими подпольщиками приготовил заседание Военно-Революционного Трибунала при Южберревкоме, и собирается судить партию за нарушение распоряжения ЧК и революционной целесообразности. Авербух сбежал в Москву. Партия может либо сдать её, надеясь на милость трибунала, либо прорываться в степи, пользуясь услугами Тарантайки и махновцев.



## Приложение. Игромеханика модуля.

**Движения:** подробнее описаны в диздоке сеттинга, см. на [странице проекта на makerpg.ru](http://makerpg.ru)

*Красное Движение* – Массово-организованное. Изменение природы людей, приближение Будущего.

*Зеленое Движение* – Массово-хаотичное. Этнические корни, косность, хтоничность.

*Черное Движение* – Элитарно-хаотичное. Освобождение людей от любых связывающих их пут.

*Белое Движение* – Элитарно-организованное. Выстраивание людей в рамках единой иерархии, кастовость

### Магия

Основы магии сеттинга, достаточные для игры по данному модулю, могут быть найдены в презентационном документе, скачать который можно по этим ссылкам: <http://forums.rpg-world.org/index.php?act=attach&type=post&id=2189> или <http://stream.ifolder.ru/16613097>

### Оружие

Тип	Range	Damage	RoF	Cost	Weight	Shots	Min Str	Notes
Револьвер «Наган»	12/24/48	2к6+1	1	250	5	6	-	AP 1, Revolver
Маузер С96	15/30/60	2к8	1	300	6	10	d6	AP 2
Пистолет (9мм)	12/24/48	2к6	1	200	4	8	-	AP 1, SA
Винтовка Мосина	24/48/96	2к8	1	300	9	5	d6	AP 2, штык
Обрез винтовки	10/20/40	2к6+1	1	350	6	5	d8	AP 2
Пулемёт «Максим»	24/48/96	2к8	3	800	100	Лента, до 200	-	AP2, Auto only, May not move
Пулемёт Льюиса	24/48/96	2к8	3	1000	24/26	47/97	d10	Auto only

### NPC

**Илья Жикин.** Немолодой рабочий, плотного телосложения, с красной мордой и пышными усами. Резок, прям и недоброжелателен. Внутри Партии большевиков поддерживает линию «централистов». Как **Обычный подпольщик**, только Vigor d10, Guts d8, Fighting d8, Notice d6, Persuasion d6, Shooting d8, Command, Inspire.

**Георгий Авербух.** Классический еврейский комиссар. Поддерживает идеи «перманентной революции» тов. Троцкого. Линия поведения: «я же вам лучший друг, и знаю, что нужно сделать для торжества Революции». Как **ВВП ВСН**, только Smarts d10, Investigation d10, Notice d10, Persuasion d6, Streetwise d10, Tracking d8, Investigator, **Gear:** Маузер С96

**Ярослав Ольшанский,** лидер анархистов. Худой человек в круглых очках и с косичкой, одет в черный фрак. При общении с ним складывается впечатление, что он наполовину в астрале. Как **Обычный подпольщик**, только Spirit d10, Investigation d6, Knowledge (Occult) d10, Notice d6, Persuasion d8, Stealth d6, Charisma +2, Mag (Пламень) (**Powers:** Divination + на выбор Мастера).

**Александр Панич,** лидер боевого крыла анархистов. На вид – озверелый интеллигент. В очках, давно небрит. Жесткий, конкретный и расчетливый человек, не раз стоявший под пулями. Как **ВВП ВСН**, только Smarts d8, Agility d8, Guts d6, Notice d8, Streetwise D8, Shooting D8, Danger Sense, Dodge, Improved Level Headed.

**Пантелеймон Тарантайка,** представитель махновцев. Крестьянин в городе, стремящийся дорого (но безвкусно) одеться, посорить деньгами. Нагл и глумлив. Разговаривает с сильным малороссийским говором. Как **Обычный подпольщик**, только Spirit d8, Vigor d8, Guts d8, Notice d6, Persuasion d8, Survival d6, Taunt d6, Filthy Rich.

**Афанасий Пятов,** лидер левых эсеров. Производит впечатление человека простого, но учёного. Борода, одет в косоворотку, носит амулеты с традиционной славянской символикой. Разговаривает спокойно и просторечно. Как **Обычный подпольщик**, только Spirit d8, Investigation d6, Knowledge (Occult) d6, Notice d6, Charisma +1, Mag (Волхв).

**Обычные подпольщики: Attributes:** Agility D6, Smarts D6, Spirit D6, Strength D6, Vigor D4 **Skills:** Fighting D4, Notice d4, Streetwise D8, Shooting D6 **Pace:** 6 **Parry:** 4 **Toughness:** 4 **Charisma:** 0 **Gear:** «Мосинка» у большевиков, обрезы у эсеров, пистолеты 9мм и бомбы (см. SW Explorer's Edition) у анархистов.

**Обычные волонтеры военной полиции (ВВП) ВСН: Attributes:** Agility D6, Smarts D4, Spirit D6, Strength D6, Vigor D6 **Skills:** Fighting D4, Guts D4, Investigation d4, Streetwise D6, Shooting D6, **Pace:** 6 **Parry:** 4 **Toughness:** 5 **Charisma:** 0 **Gear:** Винтовка Мосина.

**Офицер боевой группы Контрразведки ВСН: Wild card. Attributes:** Agility D8, Smarts D8, Spirit D8, Strength D6, Vigor D6 **Skills:** Fighting D8, Guts D4, Intimidation d8, Streetwise D8, Shooting D10 **Pace:** 6 **Parry:** 6 **Toughness:** 5 **Charisma:** 0 **Gear:** «Наган», Пулемёт Льюиса **Special Abilities:** Command, Combat Reflexes, Rock'n'Roll! **Bennies:** 2

**Офицеры-марковцы:** элитная охрана генерала Слащева-Крымского. **Wild card. Attributes:** Agility D8, Smarts D6, Spirit D10, Strength D8, Vigor D10 **Skills:** Fighting D8, Guts D6, Intimidation d6, Shooting D10, **Pace:** 6 **Parry:** 6(7) **Toughness:** 7 **Charisma:** 0 **Gear:** Пистолет 9мм, Винтовка Мосина со штыком **Edges:** Danger Sense, Improved Dodge, First Strike, Level Headed, Nerves of Steel, Improved Sweep **Bennies:** 2

**Генерал Слащев-Крымский:** военный губернатор Крыма. Талантливый, но абсолютно отмороженный белый генерал. Бледен, явно близок к нервному срыву. Как **Офицер Контрразведки**, только Smarts D10, Spirit D10, **Gear:** «Наган».

**Бессмертный корниловец:** Бледный, лицо абсолютно не выражает никаких эмоций. Одет в корниловскую офицерскую черную форму с красной фуражкой, форма пробита плотной пулеметной очередью. На груди – знак 1-го Ледяного Похода, на шее кулон, который и связывает его с миром живых (изображение богини Свободы с российским триколором в пламени и подписью «За Россию и Свободу, если позовут, То корниловцы и в воду, и в огонь пойдут»). **Wild card. Attributes:** Agility D10, Smarts D8, Spirit D8, Strength D10, Vigor D10 **Skills:** Fighting D12, Guts D6, Intimidation d6, Shooting D12, Мистика d8 **Pace:** 6 **Parry:** 9(10) **Toughness:** 5 **Charisma:** -2 **Gear:** «Наган», Винтовка Мосина со штыком **Special Abilities:** Improved Block, Immune to damage (can only be Shaken), Dead Shot, Improved First Strike, Improved Frenzy, Improved Level Headed, Marksman, Undead, Weakness (Если был Shaken прицельным попаданием в кулон (-4), то погибает), Mag (Оккультист) 13 PP (**Powers:** Barrier, Deflection, Fly, Puppet) **Bennies:** 2