

Егор Борковский

ВОСТОК — ДЕЛО ТОНКОЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ИГРОВОГО МИРА «КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ»



Персонажи ведущего

♥ Посол Бехнам аль-Садид	4
Телохранитель	4
♥ Капитан Калахан	5
♥ Исмадулла, суфий	6
♥ Боевой слон	7
♣ Шермухаммадбек, курбаши	8
Басмач	9
Бывалый басмач	9
♣ Галиб, лучший воин курбаши	10
Иван Топоров, водитель	11
Автомобиль «Руссо-Балт С-40»	11
Шпион	13
Зульфия, наложница	14
Евнух	15
♣ Нуреддин, советник курбаши	16
Пёс Нуреддина	17
♣ Джинн	18

Содержание

Вам задание!	3
Персонажи	3
Обзор приключения	3
Нападение на посольство	4
Разведка	4
Участие персонажей в сражении	5
Дары эмира	6
Лагерь Шермухаммадбека	8
Прибытие в лагерь	8
Подозрения советника	9
Выходка Галиба	10
Катание на автомобиле	11
Похищение курбаши	12
Переговоры с Галибом	12
Русский водитель	13
Наложница в гареме	14
Убийство Нуреддина	16
Роль Джинна	18
Бои в лагере	19
Окончание миссии	20
Погоня	20
Приложение: Тайлы	21

Сергей Михайлович Прокудин-Горский (30.08.1863 — 29.09.1944) — пионер цветной фотографии в России, создатель «Коллекции достопримечательностей Российской империи». Снимки, использованные в оформлении, сделаны в 1904 — 1916 годах. Узнать подробнее об этом замечательном человеке и увидеть своими глазами дореволюционную Россию в цвете можно на сайте посвященного ему международного научного проекта: <http://prokudin-gorsky.org>



Автор:
Егор Борковский

Верстка, оформление
и картография:
Михаил Шалупаев

В оформлении
использованы фотографии
С.М.Прокудина-Горского

Вам задание!

До недреманного ока Красного Меджлиса Туркестанской Советской Исламской Республики, да продлит Аллах дни его почтенных членов, дошли достойные доверия сведения, что нечестивый курбаши Шермухаммадбек, вот уже третий год ведущий несправедливую войну против Советской Власти в южных районах Туркестана, вступил в переговоры с реакционным ханским правительством Бухарского Эмирата. Готовится военный союз против молодой Советской Республики: по донесениям разведчиков, эмир Сеид Алим-хан направил к разбойнику посольство с богатыми дарами и оружием, а возможно, и не только с ним. Вам, прославленным героям Революции, поручено расстроить этот визит. Устранить посла было бы слишком просто, так на Востоке не делается! Вам нужно занять самим его место, проникнуть под его личиной в логово Шермухаммадбека и выкрасть самого курбаши, списав всё на людей эмира. Так будет вбит клин между басмачами и бухарцами и приближён час рассвета Нового Солнца Коммунизма!

Персонажи

Для этого приключения лучше всего подойдут персонажи Красного движения, заслужившие доверие правительства ТСИР. Персонажи других движений тоже могут присоединиться к экспедиции, но за ними будет установлен вполне ожидаемый строгий контроль. Хотя бы один из персонажей группы должен обладать развитыми социальными навыками (развитые навыки Убеждение, Уличное чутьё, высокая Харизма), потому что именно ему предстоит занять место посла и играть его роль в лагере курбаши. Кроме того, для командования эскадрой нужен персонаж с навыком Военное дело. Если его нет, то командовать будет комэск-статист с навыком Военного дела d8. Действие приключения происходит в Туркестане, поэтому персонажи с происхождением Инородец родом отсюда не получают изъян Чужак в общении с местными. Зато персонажам из-за пределов Средней Азии, которые прибыли сюда недавно и не успели освоиться с местными обычаями, этот изъян будет вполне уместен.

Для выполнения этого ответственного задания героям будут выданы стандартное оружие и боеприпасы, а также запас еды и конь *нормального качества*. Чтобы получить более совершенное оружие и лошадей, устройства Новой Науки, медикаменты или специальные вещества, они должны сделать проверку *Убеждения*. Каждый *успех* и *подъём* на этой проверке даёт 200 рублей на приобретение инвентаря. Если персонажи обладают *чертой Спецгент*, они получают дополнительное снаряжение в соответствии с их *статусом*.

Обзор приключения

Героям во главе эскадрона бойцов Туркестанской Красной Армии предстоит напасть на караван из Бухары, везущий посольство во главе с именитым вельможей Бехнамом аль-Сади. Никто не должен уйти живым. Затем один из героев должен переодеться в одежду посла, а его спутники — в одежду охраны, и продолжить путь к логову Шермухаммадбека. Там посол должен передать курбаши письмо и дары от эмира и при этом не вызвать подозрения, что он ненастоящий. В это время другие члены группы должны на месте разработать план похищения курбаши и осуществить его, списав всё на бухарцев. Они ни в коем случае не должны выдать, кто они на самом деле. Курбаши должен быть вывезен в ближайший контролируемый Красной армией город Фергану, где его допросят и предадут революционному суду. При планировании похищения героям лучше всего опереться на противоречия в свите курбаши. Может быть, им удастся обнаружить там сочувствующих советской власти, тогда они могут на свой страх и риск открыться потенциальным союзникам. В любом случае, действовать надо по обстановке. Получив инструктаж в Самарканде от приближённых Фрунзе, герои отправляются в путь.

Место действия

Юг Туркестанской Советской Исламской Республики и Бухарского Эмирата уже не первый год находится под властью басмачей: повстанцев, сражающихся как против красных, так и против войск эмира под зелёными знамёнами ислама. И те, и другие, стремятся раз и навсегда расправиться с ними, но ещё больше они ненавидят друг друга. Дальновидные курбаши (предводители басмачей) научились извлекать из этого выгоду, получая оружия и боеприпасы как от Фрунзе, так и от Сеид Алим-хана под гарантии помощи тем и другим, которые они выполняют на своё усмотрение. Шермухаммадбек — один из таких курбаши. В его распоряжении до трёх тысяч сабель, а база находится в горах на юге от Ферганской долины.

Туркестанские имена

Мужские: Абдулла, Абдурахим, Абдурахман, Абдурашид, Адолат, Акбай, Арслан, Батыр, Берди, Бобожан, Бой, Болта, Болта, Бури, Дост, Ер, Жиянбой, Жон, Зухра, Инаятулла, Искандер, Каримм, Келди, Кетмон, Килич, Маджид, Ниса, Нур, Нуруддин, Ок, Олма, Пулат, Рустам, Садруддин, Сайфуддин, Саримсок, Сарыбек, Тахир, Темир, Тогай, Тохта, Тош, Тургун, Турсун, Ульмас, Умид, Урман, Урус, Фархад, Фатхулла, Ширин, Юсуф.
Женские: Азиза, Аиша, Айда, Алтынгиль, Басима, Бахира, Видад, Гульнара, Гульфия, Гульчехра, Джамиля, Зайнаб, Зарима, Зафира, Зульфия, Зухра, Ильнара, Камиля, Лейла, Маджида, Мадиха, Маймуна, Майсун, Мухаббат, Набиля, Наджа, Надира, Надия, Назиха, Наиля, Найрият, Оим, Ой, Рабия, Райхана, Саадат, Салиха, Салма, Тахира, Турайа, Фаридэ, Фариха, Фатима, Хабиба, Хадия, Ханифа, Шарифа, Чинара, Эльнара, Ясмин,

Структуру восточного имени и более подробный список имён со значениями можно посмотреть в «Википедии»:

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%B8%D0%BC%D1%8F

и http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD

♥ Исмагулла, суфий

Мудрый суфий Исмагулла посвятил свою жизнь познанию мудрости Аллаха и обрёл сверхчеловеческие способности. Его сила манифестируется в виде потоков яркого света разных цветов. Причины, побудившие святого человека примкнуть к посольству, окутаны тайной.

Движение: Белое;

Происхождение: Дворянин;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d10, Сила d4, Выносливость d6;

Навыки: Верховая езда d4, Внимание d6, Драка d4, Лечение d6, Образование Классическое d10, Образование Реальное d6, Окультизм d10, Провокация d6, Расследование d10, Стрельба d4, Убеждение d4;

Харизма: 0; **Шаг:** 5 (6 верхом);

Защита: 5; **Стойкость:** 5;

Изыяны: Дворянская честь, Преследуемый, Старость;

Черты: Ангел-хранитель*, Искушение духа, Мистический дар: Окультизм, Образование, Пункты Силы, Новая Сила;

Силы (все имеют аспект Свет): ПС 15, Взрыв, Исцеление, Невидимость, Стрела, Смятение, Усилить/Ослабить параметр, Щит;

Вооружение: посох (2d4, Защита+1).

Сам посол сражаться не будет и в случае опасности постарается спастись бегством на верблюде (*Шаг 6*). Если он покинет условное поле сражения, то в этом раунде его убить не удастся.

Смерть суфия лишит защитников каравана бонуса +2 к *Военному делу*. Смерть посла уничтожит их решимость сражаться, давая штраф -4 при *проверке боевого духа*.

Если персонажам будет сопутствовать удача, защитники каравана дрогнут и побегут или сдадутся в плен. Если посол не был убит во время боя, он достанется победителям живым после разгрома бухарцев. Приказ красного командования суров: никто не должен уйти живым. Всех бежавших необходимо преследовать и уничтожить, а пленных — расстрелять. Красноармейцы без колебаний расправятся с классовыми врагами, несмотря на их мольбы и стенания. Если персонажи решат проявить милосердие, им придётся отправить часть своих бойцов с пленными обратно к красным, потому что вести их с собой невозможно.

Дары эмира

Теперь герои должны решить, как им лучше выдать себя за посольство. Красноармейцы могут переодеться в одежду защитников каравана, а среди даров, предназначенных для курбаши, найдётся несколько комплектов хорошей и отличной одежды. Также среди вещей посла находится самое главное: письмо бухарского эмира Шермухаммадбеку и сабля из дамасского булата в усыпанных драгоценными камнями ножнах, очевидно предназначенная ему в дар. Любой, кто возьмёт её в руки, почувствует сокрытую в ней сверхъестественную силу и захочет ей обладать. Это зачарованный предмет, повышающий *навык Драки* на две ступени. Также в числе подарков для курбаши многочисленные ткани, конь *отличного качества*, десять верблюдов, нагруженных новым британским оружием и боеприпасами.



