



Город под пятой

Приключение для системы «Пионеры-попаданцы»

Вводная: в этом сказочном, фантастическом городе есть роскошные дворцы, дымные мануфактуры, бедные рабочие кварталы и гниющие у причалов корабли. По улицам чеканят шаг механические солдаты Великого канцлера, когда-то покорившего этот город и держащего его в железном кулаке. Горожане, учёные, мастера и ремесленники почти забыли о том, каким был их дом раньше, и многие уже смирились с властью Канцлера.

Ваши герои – пришельцы из иного мира, пионеры или просто отважные дети, случайно оказавшиеся здесь и ясно видящие, что людям нужна ваша помощь. Пусть со стороны кажется, что весь город превратился в бездушный, дымящий механизм, где загадочный и всемогущий Канцлер следит за всеми и каждым – кому как не вам стать теми песчинками, что остановят его шестерни, и искрами, которые разожгут пожар восстания?

Мир: загадочный город-остров, в котором сочетается архитектура, мода и оружие XVIII века со странными технологиями, механическими солдатами и изобретениями. Корабли не выходят в море, по улицам ходят автоматы, на множестве башен размещены часы. В городе много мануфактур, но работают там не механические солдаты, а люди, потому что солдаты охраняют порядок и ловят бунтовщиков.

Главная проблема: несколько десятков лет город был захвачен врагами во главе с Канцлером и армией механических солдат.

Способ решения: ходят слухи, что существует Великий шифр, который позволит отключить всех солдат; в народе тлеет недовольство Канцлером, но восстание готовят разные люди, почти не общающиеся друг с другом. Если использовать Великий шифр во Дворце справедливости, то солдаты отключатся, и восстание сможет победить.

Ключ: Великий шифр, металлическая пластина размером с перфокарту, покрытая узорами, складывающимися в странные буквы. Шифр может находиться у самого Канцлера или быть изготовлен кем-то из заговорщиков (возможно, уже в темнице).

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Шаг 1. Попадание в иной мир: ведущий подчёркивает сюжетные особенности игры (не пропускайте этот шаг!), а потом рассказывает, как герои попали в этот мир, а игроки – чем занимались их персонажи. В этом приключении герои могут быть членами мореходного кружка «Бригантина», которые вышли в учебный поход, угодили в полосу туманов, а выйдя из неё, оказались у берегов Города.

Шаг 2. Знакомство с местными: герои должны ещё с борта корабля увидеть *ходящих* по городу и побережью механических солдат, вышагающий где-то вдаль дворец и бесчисленные часовые башни. На берегу их встретит **Ортега**, который примется расспрашивать о корабле, о том, откуда они, и примерно опишет положение города; также они могут столкнуться с **канцлерскими гвардейцами** или **патрулём механических солдат**, которые попытаются задержать странных чужаков. В любом случае игроки должны понять, что попали в не слишком гостеприимное место, в котором распоряжаются злодеи.

Шаг 3. Изучение мира и поиск союзников: герои могут исследовать мир, находить союзников и помогать им (попутно попадая в неприятности). Новых людей пионеры могут встречать случайно или знакомиться с ними через уже имеющихся союзников. На роль людей, с которыми легко подружиться, хорошо подойдут **мастер Каспар**, **шайка беспризорников**, **рабочий Джот**, а если герои окажутся в богатых кварталах – **Лора** и **Флинт** (скорее всего, пионеры достаточно опрятны и образованы, чтобы без труда сойти за детей местных богачей). Если вам нужно подтолкнуть историю дальше, любой из уже имеющихся союзников может предложить вариант помощи или представить героев своему другу или родственнику (который может оказаться возможным или уже готовым союзником). На этом этапе можно дать первые намёки на Великий шифр. Враги пока что не должны быть слишком активными – даже если гвардейцы и механические солдаты ищут странных пришельцев, это может происходить «фоном», а непосредственные противники могут не столько представлять серьёзную опасность, сколько лишний раз подчёркивать природу мира – таковы **лавочник Лотто**, **глашатай Клор**, одинокий **гвардеец Форс**. Также на этом этапе можно начать задействовать недостатки.

Шаг 4. Столкновение с угрозой: когда герои достаточно «наследят», Канцлер может начать действовать против них более активно: отрядить **гвардейцев** и **механических солдат** прочёсывать кварталы, послать **сыщика Эхо**, предугадывать действия героев, и т. д. На этом этапе стоит попытаться задействовать все недостатки пионеров, чтобы не думать об этом потом, дать героям ресурс в виде автоуспехов и развить характеры персонажей; также на этом этапе герои могут попасть в темницу, познакомиться с другими революционерами (например, **Стахом** или **Теодором**), воспользоваться помощью союзников или поднять полноценное восстание в тюрьме. Если герои пока мало знают про Великий шифр, они должны получить достаточно чёткое указание, где его искать.

Шаг 5. Пионеры отправляются на квест: к этому мигу у героев должно сложиться понимание того, что им нужно добыть Великий шифр и применить его в главной часовой башне дворца. У них уже должно быть достаточно союзников, побеждённые недостатки и (возможно) ещё не использованные автоуспехи. Разрешите героям любой достаточно разумный план (поднять народ на борьбу, переодеться в гвардейца или часового солдата, поплыть ко дворцу Канцлера на своём корабле и выпалить из пушки).

Шаг 6. Победа, завершение истории и возвращение домой: скорее всего, с применением Великого шифра все условия победы выполняются, и можно будет описать триумфальное завершение истории (если героям не хватает союзников, вы можете проигнорировать это). Нет смысла отыгрывать всё до последней сцены: когда будет побеждён Канцлер и применён Шифр, вы можете остановить действие на красивой сцене, а потом начать «последнюю главу книги», попросив игроков описать, как изменился город после восстания, как герои вернулись домой и как путешествие повлияло на их судьбу.