



Через тернии к звёздам



авторы: Radaghast Kary (общая задумка, переписывание начисто, оформление, редаKTура),
Василий Шаповалов (персонажи), Volka (завязка и сюжет),
Zerginwan (вторая высадка и интрига третьей), Nevermind (четвёртый контакт)

Вводная

Персонажи игроков – инопланетяне, посланные на землю с исследовательской миссией. Посадка их корабля происходит почти удачно, корабль переносит сравнительно небольшие повреждения, которые бортовой компьютер обещает восстановить в сжатые сроки. Место посадки – Москва; корабль при посадке скрывается системой маскировки и местным жителям в глаза не бросается. Вооружившись знаниями о мире вокруг них (перед миссией им всем начитали лекций по истории Земли, что моделируется остаточными знаниями игроков школьной программы), они выходят на разведку, в которой могут провести только несколько часов, после чего тело начинает сильно страдать от незнакомой атмосферы, и надо вернуться на корабль для восстановления (таймеры организованы в виде колец). Войдя в контакт с местными, герои понимают, что они попали совсем не в двадцатый век, а в глубокое средневековье. Тем не менее, для ремонта запасных частей не хватает, и им нужно достать некоторые ресурсы.

Сканирование систем подскажет, что:

1. Расплавлены кристаллы фокусировки энергии в реакторе. Оригинальные растут в пещерах на Тау Кита, но их можно заменить местными кристаллами окиси алюминия. Подойдут необработанные рубины, весом грамм в десять (то есть очень крупные), нужно три штуки.

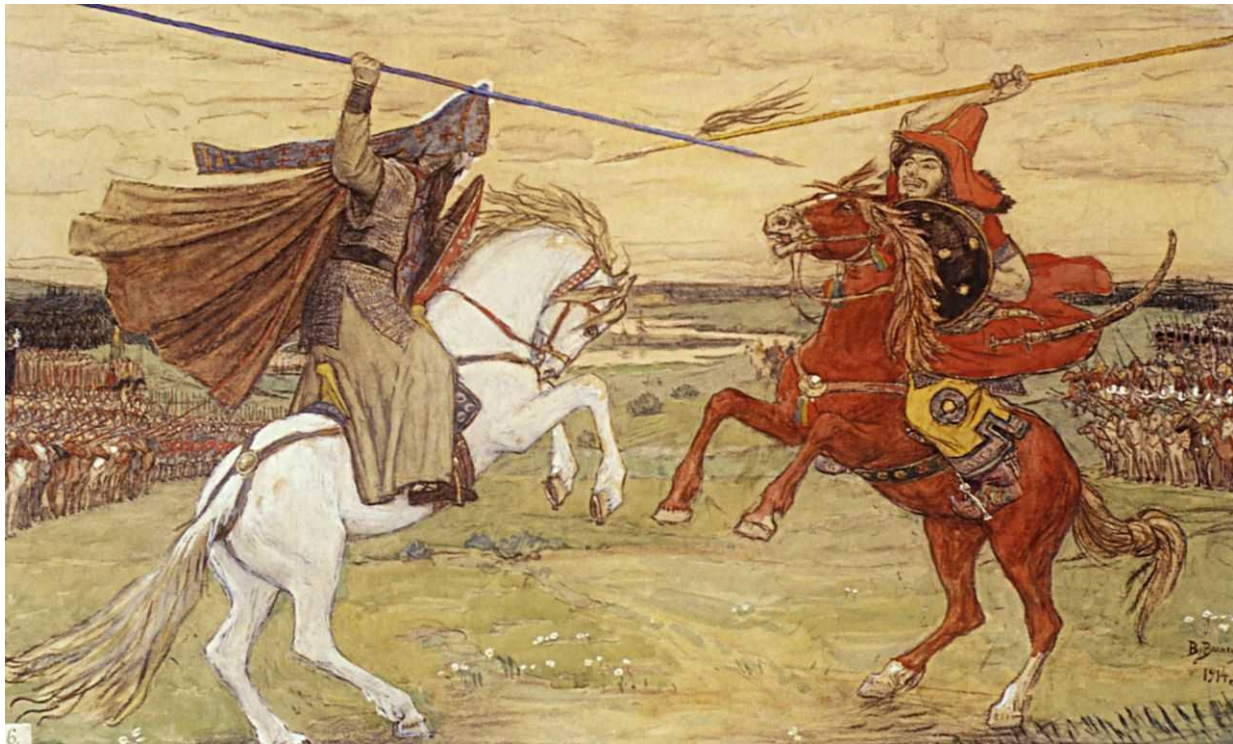
2. Сломан кронштейн в системе охлаждения. Найти такой же сплав нереально, но в принципе кованный стальной кронштейн сойдёт за замену, особенно если кузнецу подсказать, что и как делать...

3. Утечка охладителя. Необходимо заварить дыру и найти, из чего синтезировать новый. Подойдет ртуть, примерно полведра.

Если за день справиться не получится, то нужно вернуться на восстановление и с утра двинуть дальше. Когда все ресурсы будут найдены и доставлены на корабль, можно запустить проверку систем, установить курс домой, поднять корабль и тогда уже спать спокойно.

У героев имеются:

- Пищевой синтезатор. Может быть перенастроен на синтез некоторых лекарств и охлаждающей жидкости на органических кислотах, но потребует дополнительного сырья.
- Универсальный переводчик – по одному на каждого персонажа. Позволяет им общаться с землянами «без акцента».
- Материал-навигатор. Показывает направление и расстояния до нужного материала в достаточно чистом виде. Один на партию.
- Маскировочный покров (работает недолго). Один на партию.
- Шприц-пистолет, переделанный из медицинского. Может быть заряжен снотворным, смертельным токсином или чем-то ещё – в зависимости от фантазии игроков. Но «что-то ещё» надо синтезировать на корабле и тратить время. Один на партию.
- Универсальный сварочный гель. Запас достаточный на несколько десятков соединений.



Первый контакт

Герои прибывают в Москву в разгар лета 1381 года. Леса зелёные, поля цветут, строятся дома, укрепляется городская стена, торговцы стекаются рекой. На первый взгляд всё замечательно. Дату они могут установить из подготовительного курса по истории Земли, ведь они помнят, что 1381 год – это сразу после успешной Куликовской битвы, но до пожара. Значит, в Москве княжит Дмитрий Донской, имеет мирные и военные связи со всеми окрестными княжествами, кроме разве что Литовского, татары никого не беспокоят, всё хорошо и стабильно. Прогулявшись по улочкам да отведав мочёных яблок, герои могут узнать о предстоящей казни дочери купца, обвинённой в колдовстве, поклонении нечестивым богам, распутстве и прочих грехах, приписанных ей молвой. Мнения горожан разделились: кто-то злословит в её адрес, считая казнь заслуженной («*Нечестивая семейка! Отец её деньги на крови сделал, а яблочко от яблони...*»), другие наоборот, сомневаются в виновности («*Завистников много у них. Отец работает всю жизнь за троих, Марьяна же добрая, трудолюбивая да лицом пригожая выросла – чего ж злым людям добра им желать?»*»)

Материал-навигатор показывает, что рубины нужного размера есть где-то очень близко и в большом количестве. Отправившись в указанном направлении, они находят дом **Феофана Даниловича**, отца осуждённой Марьяны. Отец девушки – купец, и готов щедро отблагодарить любого, кто поможет спасти любимую дочь: если обратиться к нему, горящему посреди двора, он с радостью пообещает полную шапку рубинов в обмен на помощь. Расспросив людей, герои могут выяснить, что девушка помогала при церкви, заботилась о сиротах. Внезапно дети заболели, двое уже умерли. Симптомы болезни: острая боль в животе, температура, бред. Те, что ещё в сознании, бормочут непонятные слова и едят мел, глину, грызут деревянную посуду – не иначе демоном одержимы.

Проведя несложный анализ или сопоставив факты, можно выяснить, что всё вышеперечисленное – симптомы отравления свинцом. Время не ждёт: счёт идёт на часы, и если не вывести токсин из организма, все дети умрут или останутся умственно неполноценными. Имеющиеся на корабле медикаменты не подходят для человеческих детей, нужно собрать определённые травы и на их основе синтезировать лекарство. Чтобы сделать это быстро, надо пойти к травнику и на пальцах объяснить человеку XIV века, что требуется очистка крови, выведение тяжёлых металлов из тканей головного мозга и восстановление нервной деятельности.

Когда герои расскажут об отравлении отцу девушки, тот позаботится, чтоб её освободили и схватили взамен церковную кухарку и её помощника, которых приговорят к казни вместо неё.

Если герои будут действовать достаточно быстро, то до того, как кончится время их пребывания в городе, кто-то из детей придёт в себя и расскажет, что Марьяна приносила им «особый взвар» и «особый хлеб», якобы только для них испечённый, и велела никому не говорить об этом. Марьяна к этому моменту скроется из города вместе с сыном диакона.

Если герои начнут расследование с того, что проверят обвиняемую, то узнают, что та частенько где-то пропадала, притом время её отлучек и время нахождения в церкви не совпадает. Страшно опасаясь гнева хозяина, дворовая девка, помогающая при кухне купца, расскажет, что последние недели три кто-то ночью пользовался кухней – утром печь была ещё теплой, мука рассыпана. Всё списывали на домового, даже оставляли ему стопарик меда, чтоб косы не путал. В комнате Марьяны под половицей спрятан горшок с характерным серым порошком соединения свинца.

Мотив Марьяны – захват земли. Церковь была небольшая и держалась там больше за счёт сиротского приюта, нежели прихожан. Марьяна соблазнила сына диакона, и они разработали план, по которому она травит детей, а он уговаривает отца съехать из «проклятого места» и перенести церковь. Однако всё пошло не так, как они планировали: слишком многие горожане были настроены против богатой девицы, и её схватили, обвинив в том, в чем она была виновата, однако твёрдых доказательств ни у кого не было.

Пока разворачиваются все эти события, игроки надеются на автопочинку, хотя вполне могут отправиться на поиски и других требуемых компонент, чтобы ускорить процесс. Если у них получается достаточно оперативно и полноценно раскрыть преступление Марьяны Феофановны, она может вывести их на «кудесника», который занимается разной алхимией и может подсказать, где он берёт ртуть, но у него её мало, так что даже если успеть отобрать все его запасы и добыть всё из его секретной шахты, то этого для ремонта будет недостаточно.

Когда дозволенное время нахождения вне корабля подходит к концу, персонажи возвращаются на корабль, немного занимаются ремонтом, если удалось достать нужные ресурсы, и расходятся по каютам, где ложатся в свои регенерирующие капсулы и отключаются. Проснувшись, они с ужасом видят, что повреждения корабля не восстановлены до конца, бортовой компьютер отключён, его аккумуляторы на нуле. Отправившись за следующей порцией ресурсов, чтобы восстановить корабль вручную и заново запустить бортовой компьютер, герои обнаруживают, что они проспали не одну ночь, а пару сотен лет! Дальше начинается попытка что-то успеть сделать за день, потому что к ночи всё равно надо вернуться в свои капсулы, которые ещё надо запустить.



Второй контакт

Поздняя осень 1571 года. Москва словно после войны. Люди затравленно сидят до домам, боясь лишний раз выглянуть в окно. На улицах грязь, вонь, на обочинах гниющие трупы животных, а то и людей. В стране голод и мор. Вооружённые отряды опричников прочёсывают город, с гиканьем и песнями преследуя случившихся им на пути — по их поведению и одежде, а также после первого разговора с кем-то местным, они могут определить дату и соответствующий ей контекст. Есть и положительный момент: детектор материалов восторженно мерцает, указывая на оружейную мастерскую, которую герои находят сравнительно легко. Там есть достаточно приличная сталь для кронштейна! Однако прямо перед входом их останавливает опричный патруль на основании чужеземного вида. Из-за отсутствия возможностей быстро объясниться, кто они такие и откуда, с опричниками, скорее всего, схватки не избежать (если не будут приняты совсем уж активные меры). С этого момента на партию открывается охота. Если хоть один свидетель доберётся до начальства, в течении двух часов по всему городу мобилизуются опричные части с описанием партии.

Персонажам с этого момента необходимо действовать на условиях партизан — реже попадаться на глаза власти имущим, постоянно изменять внешность, передвигаться по городу скрытно и, при всём при этом, не привлекать к себе внимания. Это всё объясняет им найденный в своей мастерской злющий мастер **Андрей Чохов**, который сидел и думал, как ему спасти младшего брата-дурака. **Максим Чохов**, порывистый да глупый, имел неосторожность записаться в ряды опричников, о чём вскоре пожалел. То, что его заставляли делать, оказалось ему противно до глубины души, однако уйти он не мог — ему грозила казнь за дезертирство. Сумев передать весточку брату, он в страхе ждал, что вот-вот их отправят на очередную резню. Андрей отказывается делиться с чужеземцами материалами, *«покуда они не вытащат его брата из незримых оков, в кои он, по собственному недоразумению, влез»*. Тем не менее, он может

снабдить их оружием, которое очень поможет в самом ближайшем будущем. В ходе расспросов можно выяснить, что спасти Максима можно как минимум тремя путями.

Первый вариант: Помочь сбежать из казарм и выбраться из города с запасом одежды, еды и конём. Партии нужно где-то раздобыть коня (на фоне всеобщей паранойи это может быть как очень легко, так и очень трудно), еду (тут, впрочем, сам Андрей сможет подсобить), Максима. С нахождением Максима для инопланетных гостей возникнуть не должно — казарму заметно издалека, её хорошо охраняют денно и нощно постоянно сменяющие друг друга отряды более патриотично настроенных опричников. Внимательных глаз на территории казармы достаточно много, а территория освещается факелами. Лишь изредка из-за дуновений сильного осеннего ветра в углах и вдоль стен образуются островки тени. Причём, если войти ещё как-то можно, то возвращаться с аборигеном-Максимом будет ещё сложнее. Скорее всего, партию обнаружат, и начнётся красивая погоня через всю древнюю Москву к ближайшему выходу из города (где стоят конь, еда и Андрей Чохов с кронштейном).

Второй вариант: Выкрасть списки новобранцев и подделать их, вымарав его имя. Списки скоро будут переданы Скуратову и отправлены в архив царю, потому надо спешить. Списки хранятся у **Андрея Щелкалова**, который, не являясь опричником, на удивление сильно интегрирован в их внутренние дела. По сути, он является бухгалтером у этого сборища безжалостных головорезов. Так же он частенько передаёт волю Ивана Грозного непосредственно Малюте (которому можно и приврать, чтобы тот заодно разобрался с политическими или экономическими противниками хитрого диакона). Несмотря на своё высокое положение, диакон не держит в доме много охраны — восемь опричников, разбитые на четыре смены по шесть часов. Всю документацию (включая нужные героям списки) диакон хранит в кабинете. Именно сегодня диакон весь день планирует провести, работая с документами. В случае обнаружения партии диаконом с ним можно договориться. На данный момент его цель — убийство **Михаила Черкасского**, который ранее заподозрил диакона в махинациях. Оговорить Михаила Щелкалову удалось, но тот всё ещё сохраняет некоторые позиции, поэтому диакон хочет устранить потенциальную угрозу. Руками Малюты он этого сделать не может (подобные приказы Иван Грозный отдаёт лично), а наёмников по городу диакон не знает. Подвернувшиеся под руку гастролёры ему очень нужны! В случае согласия диакон обязуется лично внести исправления в списки.

Михаил Черкасский владеет двором на Воздвиженке, в двух шагах от Кремля. Возле его дома расположен небольшой барак с 40 опричниками — формально он всё ещё имеет некоторую власть (хоть и не надолго). К тому же эти четыре десятка действительно преданы своему старому командиру. Дом охраняется. Черкасский не расположен к разговорам — ведь на партию уже открыта охота. Весть о предательстве диакона он воспримет обыденно. Партию скорее всего тут же бросят в темницу, после чего пошлют за Малютой. пытки и тюремное заключение на ближайшую неделю — вот что грозит верящим в силу слова в это жестокое время. Что, конечно, идет вразрез с планами партии, у которой есть только сутки. Сам Михаил неплохо обращается с шашкой.

В случае убийства Михаила и возвращения партии к диакону, тот хитро улыбнётся, и на партию нападёт десяток опричников — диакон решил, что свидетели слишком дорого могут обойтись. Однако, если партия перебьёт опричников, трусливый диакон тут же сделает всё как надо — но только если не успеет убежать, что он попытается сделать сразу же, как только поймёт, что «гости» не собираются уступать.

Третий вариант: Инсценировать его смерть, сымитировав схватку и смертельное ранение, либо уговорив какого-нибудь священнослужителя им помочь: отпеть тело и записать его в церковную книгу официально мёртвым. Пособирав слухов, партия поймет, что следующая цель опричников — дом Михаила Черкасского. Малюта собирается нагрянуть на дом после заката. Так

же существует мнение, что 40 опричников Черкасского могут до конца остаться верными своему командиру. Похоже, намечается настоящая мясорубка. Скорее всего, Максим Чохов примет в ней участие. Битва будет разыгрываться во внутреннем дворе дома. У героев будет форa, если они отправятся туда заранее, однако это также будет означать, что они всегда будут слишком близко к приличному отряду опричников. Неважно, на чьей стороне партия будет драться (если будет), любой опричник будет думать, что партия на чужой стороне – ведь никто из них до сих пор их толком не видел, а если видел, то преследовал, как врага. Тут так же надо учесть, что Максим Чохов, если он не предупрежден заранее (что крайне трудно сделать, см. вариант 1), будет так же считать партию врагом, который пытается его убить. Сделав свою задачу, герои должны сбежать с поля боя.

Теперь – констатация смерти. Либо заранее (с помощью опроса Чохова и местного населения. Возможно – пленных опричников, с которыми столкнулись в процессе перемещения по городу), либо после битвы (пронаблюдав за действиями опричников), герои установят, что опричники отпеваются в храме Святых Апостолов Петра и Павла. Их задача – найти там нужного им святого отца и уговорить его подыграть. В храме партия найдёт отца Николая, который служит богу и верит в добро людское, но не одобряет действия опричников. Отец Николай, если ему честно расскажут о ситуации, в которой оказался Максим Чохов, согласится помочь парнишке. Тем более – когда-то давно отец Николай лично крестил Максима и помнит его в лицо.

После окончания всех действий третьего варианта у партии будет около часа, чтобы забрать материалы у Андрея Чохова и вернуться на корабль. Однако на выходе из города они наткнутся на довольно большое скопление местной дружины под предводительство полудюжины опричников. В случае, если партию заметят (а им нужно двигаться быстро), начнется погоня. Вариант «победить всех» в данном случае никак не спасает – времени остаётся слишком мало, чтобы и подраться и добежать. Эффектная сцена спасения от полусотни взбешенных дружинников на исчезающем во времени корабле завершит этот сумасшедший день.

В этой эпохе теоретически присутствуют все три нужных ресурса: кронштейн выкует Чохов, если хоть как-то ему помочь; рубины есть в доме Черкасского – трёх не найдется, но один или два можно «подрезать» и унести незаметно. Ртуть есть у Щелкалова – по тем временам иметь дома сосуд с ртутью считалось полезным для здоровья. Проблема с ртутью в том, что её крайне трудно вынести в нужных количествах. Проблема резко упрощается, если была добыта ртуть в первую высадку.

Вернувшись на корабль с ресурсами или без, наши герои разбредаются по каютам и погружаются в столь нужный им сон. Проснутся они уже в 1699 году.



Третий контакт

Всё более-менее спокойно. Несмотря на периодические волны недовольства нововведениями Петра, жизнь течет мирно. Вот-вот должны сменить календарь, перейти на счёт от Рождества Христова, а не от Сотворения Мира – это главная тема разговоров в городе.

Именно в этот период герои могут достать все три элемента для починки корабля, если раньше не сумели. Поплутав да пособирав слухи, они вскоре получают наводки на следующие события:

1. В казначействе скандал: похищена партия монет новой чеканки. Глава Головин в ярости, потому что если он не найдет похитителей в ближайшее время, царский гнев неминуем.
2. В кабаке третий день не просыхает выписанный Петром немецкий архитектор Штольц. Он должен спроектировать мост, однако ни один из его эскизов не нравится государю, а что нравится – невоплотимо в рамках известной Штольцу технологии. Если немец не выполнит заказ, то его имя осмеют конкуренты, и о карьере можно забыть. Немец богат и влиятелен, он может щедро отблагодарить за помощь.
3. Блюменстрот, глава аптекарского приказа, подозревается в хищении и мошенничестве, присвоении государственных денег. Старик всё отрицает, но в газете пишут, что князь-кесарь Ромодановский уже выдвинул ему обвинение, и что смещение Блюменстрота – дело решённое (первая печатная газета вышла в России в 1702, но до этого были дорогие рукописные газеты). Кто и зачем подставил старика – это предстоит выяснить героям. Тут замешана политика,

делёж власти и нежелание Блюменстрота сотрудничать с некоторыми нечистыми на руку людьми.

Пункт 2: Штольцу нужны от партии технологии. Можно вручить ему сварочный гель и научить им пользоваться — но придётся отдать все запасы; можно (если игроки догадаются) просто объяснить что-то из незнакомой Штольцу математики, что позволит ему рассчитать новые варианты конструкции. Штолец на радостях поможет партии получить доступ в мастерские, где им без проблем выкуют всё необходимое. Если кронштейн партия получила в прошлую высадку, Штольца можно и не вводить вовсе. (Можно также сделать Штольца источником ртути, если вдруг партия получила кронштейн, но ртути не нашла совсем).

Пункты 1 и 3 взаимосвязаны. Интрига заключается в следующем. Оливер Шнайдер, немецкий эмигрант британского происхождения, приехал в Москву недавно, прослышав о грядущей «вестернизации» России и решив, что на этом можно сделать имя. Практически сразу мелкий аристократ Шнайдер знакомится с Головиным, помогая ему принимать новомодные течения, давая ценные советы. Блюменстрот, естественно, считает Шнайнера ближайшим другом. Из-за близости Шнайнера с главой монетного двора и его любви к красивой жизни, на Оливера быстро выходит Михаил Трубадуров — глава местного бандформирования, крышующий мелкую розничную торговлю, ремесленников и воров. Трубадуров уговаривает Шнайнера помочь ему с «небольшим дельцем» — похитить немного денег. Тот соглашается. Разработанный план ограбления включал в себя отравление охраны. Но такое количество снотворного просто так не купишь, поэтому преступники предварительно «взяли» склад медицинского сырья. Чтобы на них не вышли и не сорвали основную операцию, они решили обставить все так, будто сырья никогда и не было, для чего подкупили главного писаря у Блюменстрота. Тот за неделю работы переписал почти всю документацию, которая касалась партии медикаментов, оставив хвосты, ведущие на Блюменстрота.

Теперь же Оливер готовится тайно уехать из Москвы и залечь где-нибудь в глубинке репетитором, чтобы затем перебраться в Санкт-Петербург, который, по слухам, скоро будут строить. Однако Трубадуров не хочет выпускать Оливера из города с деньгами, ведь его доля — четверть — это очень приличная сумма. Да и кто хватится какого-то иностранного эмигранта? На данный момент Оливер прячется в съёмном жилище от властей и, в первую очередь, от своего недавнего коллеги, понимая, что деньги для того — слишком хороший куш, чтобы его не взять.

Героям эти факты интересны прежде всего тем, что украденные монеты чеканились по свежевнедрённому процессу под руководством нового минцпробирера, француза Шарля д'Аврва. Состав этих монет был гораздо более стабилен, чем у всех, чеканенных ранее — а значит, правильно настроенный материал-навигатор способен эти монеты найти. Узнать эти факты можно собственно в монетном дворе.

Радиус действия навигатора довольно большой, но всю Москву, конечно, он не покроеет. Просто ходя по значным местам, персонажи могут засечь две монеты в придорожном трактире. Естественно, монеты эти уже прошли через нескольких людей, но их все же можно отследить:

- В трактире расплачивался местный карманник. Это может вспомнить трактирщик, благо монеты он получил недавно. (Конечно, он не знает, что это карманник — но внешность опишет).
- Карманника можно отловить на улицах неподалёку — он тут работает. Если персонажи достаточно убедительны, он расскажет, что утром срезал кошель у «какого-то франта на рынке».
- Франта можно найти путём расспросов на рынке. Обнаружив потерю, он довольно громко сокрушался, и свидетелей было немало. Некоторые его знают — это приказчик из продуктовой лавки неподалёку.

- Приказчик может рассказать, что недавно в лавке закупили немалый запас; и доставить его надо было по такому-то адресу... а это и есть адрес дома, где скрывается Оливер.
- Также можно тем же навигатором отслеживать не монеты, а лекарства, и выйти таким путём на Трубадунова.

(Если партия идет по следам слишком быстро, на любой стадии можно добавить и пару тройку ложных следов...)

После того, как монеты найдены, у партии есть два варианта действий. Либо сообщить об их местонахождении на Монетный Двор – Шнайдера «возьмут» в мгновение ока, а нашедшим его положена любая награда... в пределах разумного. За информацию можно выпросить себе один рубин нужного размера, но уж никак не два. Либо – взять Шнайдера самим (особенно если после второго контакта у героев не порастратился боевой пыл), а деньги употребить на покупку нужных ресурсов. В этом случае, в принципе, можно купить и все три камня – хоть сначала и надо найти продавца.

Если игроки выбирают второй путь, найденный продавец окажется человеком Трубадунова. Он поймёт, откуда у покупателей такое количество подозрительно новеньких монет, сообщит боссу, и на партию будет совершено нападение с целью отбить и камни, и остальные деньги. На корабль опять придется возвращаться, спасаясь от погони...

На этом этапе лучше всего будет заняться рубинами, но если кронштейн и ртуть герои не достали на прошлых этапах, то и здесь можно вплести их как дополнение.



Четвёртый контакт

Персонажи просыпаются утром третьего сентября 1812 года. Москва горит – не полностью, но мелкие пожары вспыхивают тут и там по разным причинам, тушить их особенно некому, и корабль если не среди, то в опасной близости от пожара. Город оставлен жителями и захвачен французами, которые, впрочем, сами этому не рады – добычи мало, и та сгорает на глазах. Оккупанты пытаются тушить пожары, но выходит не очень, тем более что оставшиеся жители, похоже, поджигают всё новые и новые дома.

Если партия всё делала на отлично в течении прошлых контактов, они должны иметь достаточно ресурсов для полной починки корабля. Если же нет, можно добавить следующие задания:

- **Рубины:** французы разграбили Кремль, и обоз с драгоценностями стоит как раз недалеко от корабля. Он, конечно, хорошо охраняется, но учитывая общую неразбериху – выкрасть оттуда рубин-другой вполне возможно.
- **Ртуть:** на уже известном партии Монетном Дворе, вернее, рядом с ним – ювелирные мастерские. Ценности разграблены, а вот ртуть, используемая в процессе золочения, осталась. Получить её несложно – приходи да бери – сложнее будет добраться туда и обратно по оккупированному городу.
- **Кронштейн:** оружейные мастерские заняты французами. В принципе, они могут изготовить нужное, но нужна оплата – и приличная, чтобы на «халтуру» закрыло глаза армейское начальство. У партии могут быть деньги с прошлой высадки – они, конечно, уже не ходят, но серебро есть серебро; если своих нет – смотри выше про обоз с драгоценностями.

Наконец, всё необходимое собрано, корабль отремонтирован и готов к взлёту. Однако, включившийся бортовой компьютер взлёт запрещает. Оказывается, что за время, прошедшее с прошлой высадки, кто-то успел вырыть подвал почти точно под кораблем. Во время войны в подвале устроили пороховой склад — и, с типичной русской безалаберностью, забыли вывезти при отступлении. А может, оставили как раз нарочно? Как бы то ни было, взлет непременно приведёт к взрыву. Не взлетать, впрочем, тоже нельзя — вокруг пожар, и склад того и гляди взорвётся сам!

Исправить положение можно, залив склад водой. Ближайшие колодцы, однако, заняты французской пожарной командой, которая не настроена подпускать к воде кого попало. В принципе, французов можно заставить тушить нужное место, используя смесь дипломатии и хитрости. Если продемонстрировать им склад, пожарные в ужасе разбегутся: мешать не станут, но и помогать тоже.

В идеале времени игрокам должно хватить, чтобы испортить большую часть пороха, но всё-таки не весь. Компьютер разрешает взлёт, когда оценённая им вероятность успеха достигает 80%. Корабль взлетает над огненным шаром и покидает горящую Москву.



Историческая справка

1381 год

Сразу после успешной Куликовской битвы (1380), но до нашествия Тохтамыша (1382). В Москве княжит Дмитрий Донской, имеет мирные и военные связи со всеми окрестными княжествами, кроме разве что Литовского, татары никого не беспокоят, всё хорошо и стабильно. Персонажи:

- **Феофан Данилович**, уважаемый купец и путешественник. Окладистая борода, сытое брюхо и дом – полная чаша. Сочетает щедрость с практичностью, пользуется всеобщим уважением. Не в последнюю очередь благодаря непритворной набожности. Сыновей нет, так что очень балует умницу-дочку.
- **Марьяна Феофановна**, умница и красавица. Избалованная дочь купца, ещё в детстве научилась вить из него веревки. Посторонним людям кажется доброй и милой. Но мир, он всё видит.
- **Дионисий**, диакон в местной церквушке. Худой грек с козлиной бородкой и нездоровым жёлтым лицом. Учёный, но образование не принесло ему пользы: из-за воровства сослали в далекую Русь на низкий пост. Жадный и ни в грош не ставит местных «варваров».
- **Бикташ**, болгарский колдун и наушник. Рисковый парень, сбежавший от войны в Москву, но война и тут его достала. Для жён и детей сделает всё что угодно, не гнушаясь нарушать обещания и вести нечистые дела.

Имена случайных NPC: Ольга, Глеб, Игорь, Бажена, Василий, Юрий, Андрей, Добрыня, Пётр, Константин, Анастасия, Мария, Иван, Софья, Анна, Даниил, Симон, Ерофей, Завид, Артамон, Емельян, Настасья, Алтынчура, Алтынбай, Туйбика, Айсылу, Бикташ, Тутай, Уразбика, Тимерхан, Айдар, Айрат, Рафаэль, Давид, Гульнара, Гульназ, Зифа, Азат, Габдулла, Камиль, Лейсан, Мухамат.

Случайные пословицы и поговорки: Где суд – там и неправда водится. Богат творит, как хочет, а убог – как может. Не левой ногой сморкаемся. Азбуку учат – во всю избу кричат. Пошел род на перевод. Суженой конем не объедешь. Отруби руку по локоть, кака к себе не волокет. Знатную в жены взять – не сумеет к работе пристать. Кому сказано – тому велено. Какова пашня – таково и брашно. Косу остряют на траву, а меч – на главу. Ложкой кормит, а стеблем глаза колет. Улита едет – когда-то будет. Счастье без ума – дырявая сума: где найдешь, там и сгубишь. Была бы шея, а хомут найдется. Кулик на месте соколином не будет птичьим господином. Часто во дворцы ходить – ворота скрипеть станут. Кто кого смога – тот того и в рога.

1571 год

Иван Грозный, опричина, массовые казни и психоз. Разительный контраст с первым контактом, в основном драки, беготня от опасности и всеобщая паранойя.

- **Григорий Лукьянович Скуратов-Бельский** (Малюта, князь Бельский), опричный князь: жестокий, в силе, опасный, но находится под «мягким» влиянием Андрея Щелкалова, считая того умным союзником, целиком и полностью преданным идее очищения русской земли от всякой швали.
- **Михаил Темрюкович Черкасский**, опричный князь: оговорённый, потерявший влияние, депрессивный горец. Недавно был успешный татарский поход на Москву, и обороной командовал Михаил. Малюта Скуратов уже провел «расследование» и объяснил поражение изменой Михаила. Но царь, когда-то женатый на сестре Михаила, ещё не дал своего позволения на арест и казнь, и вот Скуратов и Щелкалов вместе торопят события, потому что боятся, что царь опять впадёт в благодушное настроение и простит Михаила.
- **Андрей Щелкалов**, думный дьяк и руководитель посольского приказа: умный, двуличный, понимающий, подлый. Политический оппонент Черкасского – слишком прямолинейного и преданного делу Ивана Грозного для того, чтобы смотреть сквозь пальцы на некоторые махинации Щелкалова.
- **Андрей Чохов**, пушечный мастер: молодой, талантливый, дерзкий. Вершиной его карьеры будет царь-пушка. Очень хочет спасти Максима из опричины.
- **Максим Чохов**, опричник. Порывистый и глупый брат Андрея, имел глупость записаться в опричину.

Боярские фамилии: Вельяминовы, Бутурлины, Шереметовы, Годуновы, Лопухины, Головины, Аксаковы, Салтыковы, Тычковы, Беззубцевы, Лобановы, Стрешневы, Милославские.

1699 год

Пётр Первый, уже вернувшийся из «великого посольства» и разобравшийся со стрельцами, попытки заменить бороды на немецкое платье и ввести новый календарь. Войны со Швецией ещё нет, то есть в целом всё снова хорошо, хоть и несколько странновато

- **Юрий Федорович Ромодановский**, московский князь-кесарь: приверженец старины, беспощадный, пронизательный, полный. Вдобавок глава сыского приказа.

- **Лаврентий Алферьевич Блюменстрот**, глава Аптекарского приказа: саксонец, образованный, ярый патриот России.
- **Федор Алексеевич Головин**, глава монетного двора и долговой тюрьмы (в одном здании): первый подхватывает европейскую моду, престарелый, слаб здоровьем. Бывший дьячок-учитель царя и поэтому на хорошем счету.

Чужеземные имена: Оливер, Шарль, Тобиас, Кристиан, Виктория, Эмилия, Матильда, Вильям, Гримсби, Кульвертон, Виолетта, Флора, Алиса.

Чужеземные фамилии: Андерсен, Кристенсен, Шнайдер, Крамер, Шрайбер, Фишер, МакКарти, Хитерли, Ройллотт, Д'Авруа, Аккерман.

1812 год

Середина сентября: Бородино позади, Москву вроде как взяли, но она в запустении, редкие конвои, редкие партизанские засланцы и финальной сценой, конечно, эпический пожар!

Французские имена: Гильом, Этьен, Реми, Гастон, Андре, Морис, Бертран, Жан, Жак, Бенуа, Пьер.

Подготовлено творческим объединением виртуалов Радагаста
«Творческое объединение»

оригинальный текст на google drive:

https://docs.google.com/document/d/1126PeBCx-XE1EaLx6_Yp6NTDCtulrRjdPONkjbXy4zA/edit?usp=sharing



2013

