

# Глоток воздуха

Подводное футуристичное приключение для 3-5 игроков  
Использованные ключевые слова: война, утро, море

*Затонувший и полуразвалившийся монумент с надписью "Make love, not war" видимый вами из каюты корабля, в которой вы заперты, сейчас выглядит особенно иронично. Полгода назад никто не мог и подумать, что из-за повального загрязнения человечеством окружающей среды Атлантида восстанет из морских пучин и объявит войну на уничтожение.*

*Жительницы Атлантиды - сирены - использовали свои технологии для того, чтобы выманить целые города в море и люди шли, а потом и плыли мимо тех, кто успел утонуть раньше них, пока, наконец, не тонули сами.*

*Когда это началось, правительства различных стран пытались нанести ответный удар, направляя множественные ракетные залпы в сторону атлантиды, но технологии стелса и мобильность легендарного острова сводили любые атаки на нет. Было принято решение отправить к сиренам с мирной миссией дипломатическое судно "Эйрена" (на самом деле напичканное самой передовой сканирующей техникой, которая позволила бы собрать все необходимые данные для ликвидации цели). Через несколько дней после отправки корабль сообщил, что вышел на контакт и начал отправлять данные через беспроводные сети, но внезапно связь оборвалась, а спутники зафиксировали, что "Эйрена" была затоплена.*

*Ваш отряд - собранный из тщательно подобранных специалистов-дайверов, должен был проникнуть на затонувший корабль и скачать данные, но раньше, чем это произошло, сирены схватили вас и только благодаря специальным шумоподавляющим скафандрам вам удалось защититься от их смертельных песен. Удивлённые этим фактом, сирены заперли вас в каюте корабля, чтобы решить, что делать с вами дальше. Сколько они будут принимать решение и какое решение примут - неизвестно, но запаса воздуха в баллонах хватит только до утра. Во что бы ты ни стало вам нужно выбраться отсюда, и здесь любые методы будут хороши: война есть война.*

## Теги сеттинга

Альтернативное будущее, подводный мир, война, побег из тюрьмы

## Обратите внимание

На большой глубине действия законов физики отличаются от привычных. Обсудите с игроками, какая степень реалистичности вас интересует.

Цель игроков:

Добраться до подводной лодки и покинуть это место. По возможности скопировать данные с компьютеров и/или содержимое сейфа.

### Начало - нижний ярус трюма



### Верхний ярус трюма



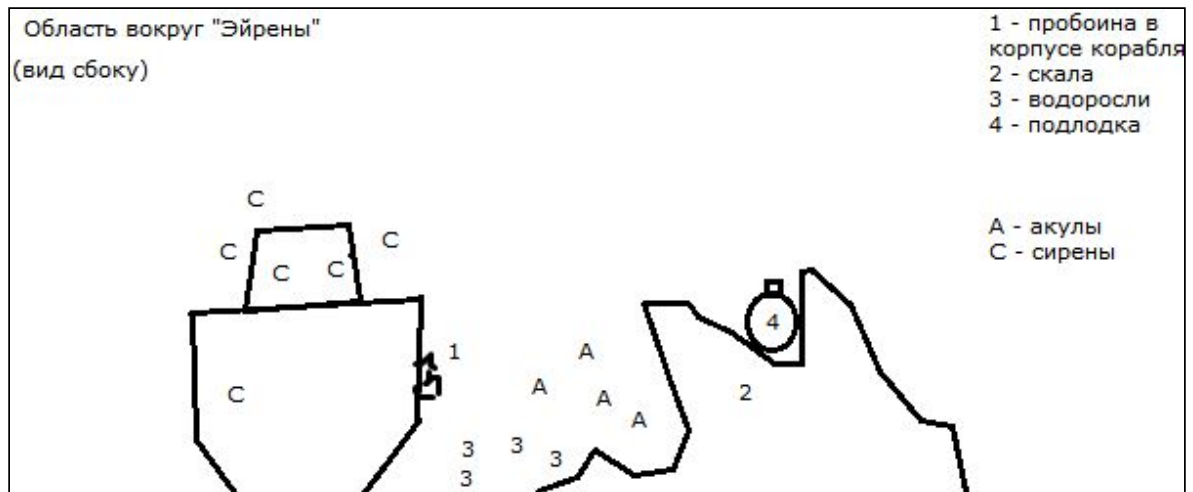
### Капитанская рубка



### Каюта капитана



### Область вокруг "Эйрены" (вид сбоку)



## Дополнительные рекомендации

Данное приключение можно использовать с любыми правилами настольных ролевых игр, но лучше всего оно подходит для систем, рассчитанных на ваншоты (короткие приключения без продолжения). Если создание персонажей с нуля в вашей системе занимает больше 15 минут, подготовьте персонажей заранее предложите игрокам выбрать из них.

Если вы хотите разнообразить геймплей для разных персонажей, предложите игрокам по одной особенности, после чего введите их в качестве игромеханических аспектов или как дополнительные факты (в скобках указаны примечания для ведущего):

- в тебя влюблена одна из сирен-стражниц (не обязательно, что она откроет камеру, выпустит или даст ключи, но в целом это должно обеспечить преимущество, пусть даже пару секунд замешательства в нужный момент; задайте вопрос "а что ты к ней испытываешь?");
- в твой скафандр встроен гарпун, но ты ранен (гарпун должен дать более высокую боевую эффективность против одиночного противника. Одновременно с этим вы можете использовать раны персонажа как ограничитель для активных действий, но убедитесь, что не превращаете его в бесполезный балласт; задайте вопрос "как именно тебя ранили?");
- твой акваланг отсоединяется от скафандра (не слишком полезная на первый взгляд особенность, которая может позволить, например, уменьшить габариты персонажа, создать отвлекающую приманку или пожертвовать своим газовым баллоном для какой-то большей цели; задайте вопрос "почему ты попросил установить себе эту модификацию?")
- тебя заперли в отдельной неохраняемой камере (игрок всё ещё может переговариваться с остальными через рацию, но при этом в начале действует отдельно от них. Он находится недалеко и может отвлечь на себя охрану или сделать что-нибудь не менее полезное; задайте вопрос "почему отдельно посадили именно тебя?")
- знаешь, что находится в сейфе на втором этаже (задайте вопрос "и что же находится в сейфе?"; игрок может сам определить содержимое сейфа, в начале игры или в момент его открытия. Даже если игрок озвучит, что там находится портативная ядерная бомба или любимое пиво покойного отца, ваша задача как ведущего по возможности не пресекать идею на корню, а сделать путь на второй этаж и последующее применение содержимого сейфа достаточно интересной частью приключения);

Если в вашей системе есть любые формы короткого отдыха, позвольте игрокам воспользоваться этой возможностью около двух раз за всю игру. Убедитесь, что они нашли способ скрыться от патрулей, но не добавляйте персонажам внезапных осложнений. Время и так работает против них.

Чтобы разнообразить игру, вы можете добавить правдоподобные маршруты движения и особенности смены караула для сирен.