

Утро на театре военных действий

Эта игра - шпионский детектив с элементами хоррора и боевика. Действие игры происходит в лафкрафтианском сэттинге во время второй мировой войны.

Использованные ключевые слова – война, утро, море.

Предлагаемая система – Дневник Авантюриста.

После разгрома американского флота 7-го декабря 1941-го года в Пёрл-Харбор, США вступает в войну с Японией. Спустя три с половиной года Фашистская Германия была разбита и Япония осталась в одиночестве, окруженная врагами со всех сторон. Армия США решает испытать супер оружие - ядерную бомбу “Малыш” для победы над врагом. Персонажи игроков - экипаж самолета-“Суперкрепости” B-29 «Enola Gay», несущего бомбу в небе над Тихим океаном утром 6-го августа 1945-го года.

План полета

Основной целью первой американской ядерной бомбардировки была Хиросима (запасными были Кокура и Нагасаки). Хотя отданный Трумэном приказ предусматривал проведение атомной бомбардировки начиная с 3 августа, вплоть до 6 августа этому мешала облачность над целью.

6 августа в 1:45 американский бомбардировщик B-29 под командованием командира 509-го смешанного авиационного полка полковника Пола Тиббетса, несший на борту атомную бомбу «Малыш», взлетел с острова Тиниан, находившегося в 2500 км (примерно 6 часов лёта) от Хиросимы. Самолёт Тиббетса («Enola Gay») летел в составе соединения, включавшего шесть других самолётов: запасной самолёт («Топ Секрет»), два контролёра и три разведчика («Джебит III», «Фулл Хаус» и «Стрит Флэш»).

Экипаж

Экипаж самолёта 6 августа 1945 года состоял из двенадцати человек.

В кабине пилотов находятся:

- Полковник Пол В. Тиббетс (1915 г.р., 30 лет) — командир экипажа.
- Капитан Роберт Льюис (1917 г.р., 28 лет) — второй пилот.
- Майор Томас Фереби (1918 г.р., 27 лет) — бомбардир.
- Капитан Теодор Ван Кирк (1921 г.р., 24 года) — штурман.
- Лейтенант Джекоб Безер (1921 г.р., 24 года) — специалист по противорадарной борьбе.
- Сержант Джо Стиборик (1914 г.р., 31 год) — оператор радара.
- Шифровальщик первого класса Ричард Нельсон (1925 г.р., 20 лет) — радист.

В остальных отсеках находятся:

- Капитан ВМС США Уильям Стерлинг Парсонс (1901 г.р., 44 года) — специалист по атомной бомбе.
- Младший лейтенант Моррис Р. Джеппсон (1922 г.р., 23 года) — ассистент специалиста по атомной бомбе.
- Сержант Роберт Карон (1919 г.р., 26 лет) — хвостовой стрелок.
- Сержант Роберт Шумард (1920 г.р., 25 лет) — бортинженер.
- Сержант Вэйн Дазенберрай (1913 г.р., 32 года) — ассистент бортинженера.

Возрождение Дагона

Выжившие агенты SS Фашистской Германии смогли проникнуть в экипаж самолета и уже подготовили свой план мести. Они давно рассчитали место обитания Дагона - древнего морского бога-рыбы в Тихом Океане и если они смогут взорвать ядерную бомбу в океане, то смогут его пробудить и отомстить за поражение.

Сержант Вэйн Дазенберрай и младший лейтенант Моррис Джеппсон являются агентами SS, опытными оккультистами и обладают паранормальными силами. Дазенберрай хорошо пользуется телекинезом, а Джеппсон за счет телепатии уже взял под контроль капитана Парсонса. Капитан Роберт Льюис же является советским шпионом, чья задача по возможности не дать американцам сбросить бомбу на Японию. Поэтому он будет выступать за сброс бомбы в море, когда придет время, однако он не в курсе о планах SS. Около 6 часов утра фашисты избавятся от экипажа в хвосте самолета, саботируют радиосвязь и активируют бомбу. Все что им останется сделать - взять под контроль бомбардира в кабине пилотов или обрушить самолет вместе с бомбой в океан.

Начало игры

Отдайте игрокам план самолета, список экипажа и листы персонажей из приложения. Зачитайте План полета. Опишите как их персонажи в рубке самолета летят в темном ночном небе над беспокойным Тихим океаном. Добавьте деталей, вроде равномерного пиликанья радара, шума барахлящего третьего двигателя или надвигающихся с севера штормовых облаков, по вкусу. Дайте игрокам проникнуться и перебраться парой фраз.

В 6:14 утра пилоты самолётов-разведчиков, посланные к Нагасаки и Кокуре, сообщили о значительной облачности над этими городами. Пилот самолёта-разведчика «Стрит Флэш», майор Изерли, выяснил, что небо над Хиросимой чистое, и послал сигнал «Бомбите первую цель». Не успел он договорить, как связь резко обрывается. Самолет едва заметно трянуло. Радар и рации больше не работают. В идеале, погасите в этот момент свет в комнате и дайте игрокам один-два не ярких фонарика.

Время идет

Персонажам игроков придется отправиться по темному самолету в хвост, чтобы выяснить у бортинженеров, что же произошло. Второй пилот Льюис должен остаться в кабине, чтобы вести самолет. По пути в бомбовом отсеке они встречают капитана Парсонса. Он ведет себя странно - что-то делает с приборной панелью бомбы, а когда замечает других членов экипажа - нападает на них с гаечным ключом. При этом сам он не произносит ни слова и дерется до смерти. Если игроки смогут обезвредить его не убив, то они все равно не получат с него никакой информации, ведь сознание его уже окончательно разрушено и ни на один вопрос он не ответит.

Если персонажи решают осмотреть бомбу, то они понимают, что она уже активирована и взорвется через 15 минут. За это время им необходимо отыскать младшего лейтенанта Джеппсона, поскольку только он теперь знает как отключить бомбу.

После отсека бомбометания находится комната отдыха с койками и башенкой верхнего стрелка. Если персонажи решат залезть в башенку, чтобы осмотреться, то они обнаружат, что все антенны сверху на фюзеляже погнуты или вырваны. В отсеке беспорядок, на полу валяется два тела - бортинженера Шумарда и ассистента Джеппсона. У Шумарда чем-то проломлена голова и он мертв. Осмотр помещения не покажет орудия убийства, ведь травму нанесли телекинезом. Джеппсон притворяется что лежит без сознания и если его "приведут в чувства" начнет тянуть время, жаловаться на боль в голове и теле, рассказывать что на них напал Парсонс и убил Шумарда гаечным ключом, а его оглушил. В этом месте игроки могут заподозрить, что он врет, если попробуют вспомнить что ключ у Парсонса не был окровавлен.

Если игроки выведут Джеппсона на чистую воду или отправятся проверить хвостовой отсек, то на них нападет Дазенберрай. Он будет в открытую использовать телекинез, расшвыривать противников и при возможности обязательно убьет какого-нибудь не игрового персонажа. Тем временем, Джеппсон постарается взять под контроль другого не игрового персонажа, чтобы напасть на героев, при этом у него горят глаза и он не может контролировать более одного персонажа за раз (или может, если вы так захотите!).

После нелегкой победы над фашистами игрокам остается только провести обыск, чтобы найти хоть какие-то подсказки. В карманах у Джеппсона игроки найдут записную книжку с координатами над которыми они как раз сейчас пролетают, таинственные символы, вызывающие мурашки по коже и надпись "Логово Бога". В хвостовом отсеке, в башенке хвостового стрелка лежит труп Карона - у него также проломлена голова телекинезом.

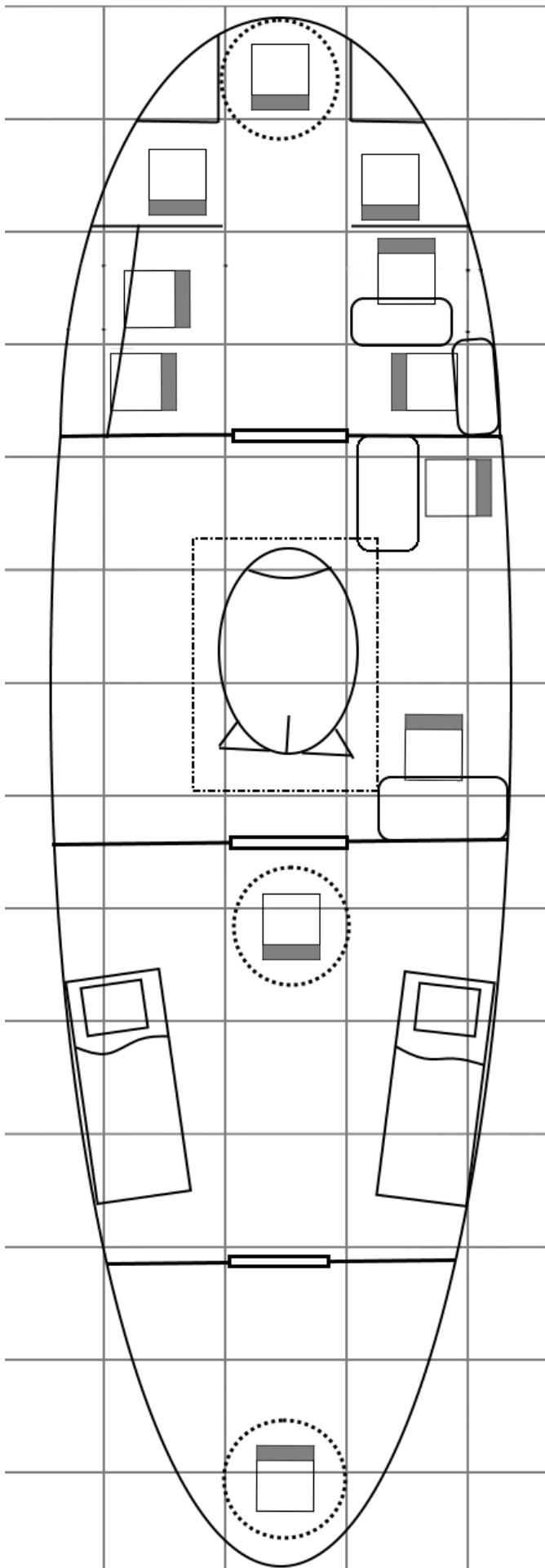
Инженеры мертвы, связи нет, время истекает и обезвредить бомбу невозможно. Более того, даже система управления закрылками повреждена - свернуть или сменить высоту тоже быстро не получится, а ремонт займет какое-то время. Даже прыжок с парашютом с высоты более 9 километров приведет к кислородному голоданию и травмам от потоков ветра. Все что остается игрокам - решить сбросить бомбу в море или взорваться вместе с ней в воздухе. В этот момент можете поставить перед игроками таймер на 2-3 минуты. Второй пилот Льюис будет настаивать на сбросе бомбы, если он еще жив. Если игроки решат обыскать или допросить еще и его, то ничего не узнают - он не сотрудничал с фашистами и не был в курсе нападения.

Если игроки догадаются, то они могут попробовать подать визуальный сигнал самолетам-контролерам, используя флажки или подобный способ. Вряд ли они смогут убедить тех в нападении фашистов-колдунов, но предупредить об опасности взрыва бомбу у экипажа получится. В таком случае, самолеты отлетят подальше и продолжат наблюдение по радару.

Финал

Если игроки решат взорваться вместе с бомбой - никто не узнает о том, что пошло не так. Соседние самолеты не знающие об опасности взрыва также будут уничтожены и свидетелей происшествия не останется. Экипаж самолета навсегда останется неизвестными героями, погибшими при аварии. Саму историю постараются замять ВМС США дабы не портить репутацию себе и новому оружию.

Если же игроки решатся сбросить бомбу, то, в независимости от того как игроки пытались маневрировать, бомба взрывается в море, огромная приливная волна расходится из эпицентра взрыва. Ядерный грибок поднимается в воздух и что-то гигантское начинает подниматься из глубин... Можете продолжать игру по своему вкусу.



Примерная схема внутренних помещений самолета В-29 «Enola Gay».

Спереди находятся места бомбардира (в люке в полу), командира экипажа и второго пилота. За перегородками от них сидят радисты, специалист по противорадарной борьбе и штурман.

В переоборудованном отсеке для бомбометания находятся рабочие места специалиста по бомбе и его ассистента.

В отсеке для отдыха находятся двухъярусные кровати и башенка верхнего стрелка.

В конце самолета располагается башенка заднего стрелка.

Эта игра не привязана к какой-либо системе или сеттингу и может использовать любые инструменты по вашему выбору, но для удобства представляются характеристики персонажей для системы Дневник Авантюриста.

Персонажи игроков:

Полковник Пол В. Тиббетс (1915 г.р., 30 лет) — командир экипажа.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Пилотирование d8, Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Выживание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** — ;

Черты: *Командный голос.*

Снаряжение: *Пистолет Colt 1911 (дальность 12/24/48, урон 2d6+1, ск.1, вес 2, боезапас 7, ББ 1, 2В).*

Майор Томас Фереби (1918 г.р., 27 лет) — бомбардир.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Стрельба d6, Запугивание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Харизма:** — ;

Черты: *Тяжелая рука.*

Снаряжение: *Фляжка с ромом.*

Капитан Теодор Ван Кирк (1921 г.р., 24 года) — штурман.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Знание (Карты) d8, Выживание d6, Ремонт d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** — ;

Черты: *Бдительность.*

Снаряжение: *Нож (урон Сила+d4, вес 0.5).*

Шифровальщик первого класса Ричард Нельсон (1925 г.р., 20 лет) — радист.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;*

Навыки: *Драка d4, Внимание d6, Стрельба d4, Знание (Радиотехника) d6, Знание (Шифрование) d8;*

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4; **Харизма:** — ;

Черты: *Мастер на все руки.*

Снаряжение: *Отвертка (урон Сила+d4, вес 0.2, импровизированное).*

Персонажи Врагов:

Капитан ВМС США Уильям Стерлинг Парсонс — специалист по атомной бомбе.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*

Навыки: *Драка d10, Внимание d6, Стрельба d6, Запугивание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6; **Харизма:** — ;

Черты: *Берсерк.*

Снаряжение: *Гаечный ключ (урон Сила+d6, вес 1, импровизированное).*

Младший лейтенант Моррис Р. Джеппсон — ассистент специалиста по бомбе. (ДК)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d4, Внимание d6, Стрельба d6, Запугивание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Харизма:** — ;

Черты: *Суперсилы.*

Силы: *Кукла, Сон, Ослепление.*

Снаряжение: *Нож (урон Сила+d4, вес 0.5).*

Сержант Вэйн Дазенберрай — ассистент бортиженера. (ДК)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*

Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Стрельба d6, Запугивание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Харизма:** — ;

Черты: *Суперсилы.*

Силы: *Волна, Телекинез, Щит.*

Снаряжение: *Гаечный ключ (урон Сила+d6, вес 1, импровизированное).*