

Почтовые голуби

Приключение для НРИ-Кашевара 2024 года

Система: OneDice Universal

Тема: Туман

Слова: батарея, молния, свод

Автор: Илья Еськин

Благодарности: mitya87ru, t1ktak, mrlaptop

Синоopsis

“Почтовые голуби” – сценарий военного приключения, созданного для системы OneDice Universal для персонажей первого уровня. Действие разворачивается в мрачном мире первой половины XX века, на фоне затяжного боя за стратегически важный железнодорожный тупик.

Игроки берут на себя роли военных связистов. Они получают приказ отправиться к артиллерийской батарее, чтобы доставить сообщение от командования. Боевая ситуация быстро меняется и союзную базу атакуют враги. По пути к батарее герои видят, что враги уже двигаются в тыл. В финале им необходимо принять решение, как повлиять на ход битвы, но хватит ли им сил?

Почтовые голуби

Персонажи служат в регулярной армии связистами. Они первыми возвращаются с поля боя, чтобы доставить информацию командному пункту. Туман войны скрывает поле битвы, лишая командование информации для принятия решений, только связисты могут пролить свет на ситуацию на поле боя.

СЕТТИНГ

Мрачный военный мир первой половины XX века. Мастер может самостоятельно решить какая война первая или вторая мировая война или первая мировая никогда не заканчивалась. Действия происходят осенью, на холмистой равнине, недалеко от железнодорожного тупика. В этом мире нет магии.

ЗАВЯЗКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи участвовали в операции "Молния" связистами. Их основной задачей было сбор информации о бое, чтобы составить сводку, по которой будет принимать решение командование. Сейчас персонажи возвращаются с поля боя, чтобы передать последние новости.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В квадрате М-38-67 уже месяц ведутся бои за доступ к железнодорожному тупику. Однако ни одна сторона до сих пор не смогла нанести сокрушительный удар и закончить битву. Командование увидело тактическую выгоду в прорыве в этом месте, поэтому в старую крепость на возвышенности была доставлена поездом артиллерийская батарея с личным составом. Перенос по скользким камням и сборка в древних стенах крепости не прошли без человеческих жертв.

Развернувшись в крепости менее чем за неделю орудия заработали на полную мощь, поливая постоянным огнём артиллерии сотню квадратных километров. Обильный пороховой дым покрывает поле битвы и прилежащие низины. Под гром снарядов началась одноименная с батареей операция "Молния".

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

Что героического произошло во время боя? Какие осложнения произошли в бою?

СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ

В сообщении сказано, что союзная армия победила, добывая остатки врагов. В действительности они ошиблись в своём суждении. Вражеские силы прямо сейчас продвигаются вглубь тыла.

ХОД ИСТОРИИ

Персонажи знакомятся в Штабном грузовике на подъезде к командному пункту. По прибытию они отдают боевую сводку и **получают документ**, который необходимо доставить артиллерии. **Базу атакуют** вражеские силы, Персонажи отступают в сторону **ложа высохшей реки**. Выбираясь из ложа, молния освещает вражеский **пехотный взвод**. **Артиллерия стреляет**, не жалея снарядов, **командный артиллерийский пункт** готов выполнить приказ. Персонажам предстоит **сделать выбор**, что делать дальше.

ВЫБОР

Командный артиллерийский пункт получил старую информацию. По координатам уже нет врагов. Что сделают персонажи, зная об этом?

Сцены

ВОЗВРАЩАЯСЬ С БОЯ

Тип: Вступительная

Время: 10-15 минут

Осень, морось, взрыхленная взрывами земля, лёгкая тряска мотора, сбивчивые покачивания подвески. Пряный запах земли, пороха и сырости. Влажные портянки натирают ноги.

Вы спите глубоким сном после боя в переоборудованном под командный пункт грузовике. В деревянном кузове по периметру установлена скамья, ближе к кабине стоит поврежденная установка связи, с встроенным дешифратором, а на полу свалены части складной антенны.

Видят ли персонажи сны после битвы? Какие?

В кабине находится кол-во игроков + 2к2(3) человека. Ваш чуткий сон прерывается грубым падением автомобиля в глубокую лужу, а после резкий подъём подбрасывает вас. Вы замечаете, что зелёный солдатик, крепко спавший на сиденье подле выхода, теперь висел вялым телом над дорогой.

Инициативные игроки могут взять действие в свои руки и описать, как они хватают солдата, втягивая его внутрь. Попросите игрока сделать проверку Силы со сложность 4.

Если игроки предпочитают следить за развитием ситуации пассивно, вы можете затянуть солдатика при помощи НПС, огласив о его смерти от пулевого ранения, или позволить ему упасть в дорожную колею.

После этого позвольте игрокам познакомиться.

В КОМАНДНОМ ПУНКТЕ

Тип: Вводная

Время: 30-45 минут

Грузовик со скрипом останавливается у КПП. Сквозь брезент вы слышите приглушенный разговор и металлический стук бардачка. К выходу приближается двое, отстукивая каждый шаг каблуком. Кто-то с силой откидывает брезент и резкий свет фонаря слепит вас, задерживаясь на каждом лице на долю секунды.

Если мёртвый солдатик выпал из грузовика, то пограничник поинтересуется, почему не хватает одного и после сделает пометку на планшете и не будет расспрашивать персонажей дальше о случившемся.

Если мёртвый солдатик находится в грузовике, то на КПП это заметят. Пограничнику безразлична смерть солдата, он считает, что нужно доложить об этом, и командование решит, что делать с телом.

Пограничник пропускает грузовик на территорию базы. Снаружи слышен шум активного лагеря: шаги, приглушённые голоса, отдалённые команды. Персонажей встретит лейтенанта в форме, который жестом приглашает их выйти. "Следуйте за мной. Командование ждёт," — коротко бросает он.

Если солдатик не приехал с героями, то лейтенант попросит пробегающих мимо солдат пройтись по дороге и найти его труп, чтобы забрать документы и убрать труп с дороги. Раздаётся гром и начинается идти дождь.

Если солдатик приехал с персонажами, то Лейтенант тяжело посмотрит на персонажей и попросит найти документы погибшего, пока он идёт за санитарами. Раздаётся гром и начинается идти дождь.

Документы находятся во внутреннем кармане их поиск не составляет труда. Спустя минуту к грузовику бегом прибыло 3 человека с брезентовыми носилками. Они достанут труп и предложат игрокам проводить его до "конца пути". Трупы сбрасывают в **пересохшее ложе реки**. Лейтенант готов закрыть глаза на неподчинение и отпустить персонажей.

Пока персонажи идут с НПС, медики спросят, что происходило на поле боя и как обстоят дела сейчас.

Герои проходят от базы не более 5 минут до берегу высохшей реки, внутри видно лишь чёрное дно, резко уходящее вниз на 4-5 метров.

Медики сбрасывают труп, который неуклюже скатывается вниз. Гроза разрезает небо, освещая мрачную сцену. С полсотни трупов покрывают дно вперемешку с водорослями.

Персонажи могут обсудить ситуацию по дороге обратно или сразу продолжить у командного пункта внутри блиндажа.

Внутри командного пункта, блиндажа

Запах стоит затхлый, царит полумрак, освещенный лишь тусклой лампой над столом, заваленным картами и документами. Пару стульев отодвинуты к стене, железная печь без гофры тлеет в углу. Над столом возвышается Командир полка. Он сосредоточенно изучает карты. Рядом стоит Лейтенант с планшетом и что-то записывает.

— Неужто связисты с боевой сводкой? Наконец-то я узнаю, что чёрт возьми происходит за этим туманом.

Персонажи могут рассказать, что произошло героического и какие осложнения были на поле боя

После доклада командир двигает указкой несколько фишек на карте. Он спрашивает у лейтенанта сводку для артиллерии и просит передать её персонажам.

Сводку с приказом необходимо донести командующему артиллерийской батареей “Молния” в крепость в 5 километрах от сюда. Сводка находится в **опломбированном воском конверте**.

ОТЫГРЫШ ЗА ВИКТОРА СЕРОВА

Командир Виктор Серов – третий командующий, назначенный на эту позицию. Его вступление в должность прошло в спешке, оставив мало времени для адаптации к новым обязанностям.

Внешне Виктор Серов показывает себя собранным и спокойным человеком. Однако он очень переживает как за отряд в распоряжении, так и за судьбу этой боевой зоны.

Он не верит в успех операции “Молния”. А больше всего его раздражает туман, скрывающий поле битвы.

ВИКТОРУ СЕРОВУ НРАВИТСЯ:

- Свою команду
- Стратегическое планирование
- Порядок и дисциплину

ВИКТОР СЕРОВ НЕ ЛЮБИТ:

- Спешку
- Неопределённость
- Необоснованные риски

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Тип: Угроза

Время: 20-35 минут

Вражеская танковая рота с мотострелковым взводом незаметно приближается к союзной базе. Шум дождя скрывает рокот двигателей, а туман скрывает силуэты бронированных машин. Строй – караван, где в центре едет командный грузовик. Они атакуют базу и быстро сметают одну линию колючей проволоки за другой.

Когда персонажи покинут базу, молния может раскрыть силуэты, следующие за ними. За персонажами **может** гнаться автомобиль или отряд людей с собаками. Высохшая река хорошее место, чтобы спрятаться. На дне находится большое количество трупов и к ней легко выйти, спустившись с горы.

Чтобы скрыться персонажи могут пройти проверку Скрытности (Проворность) со сложностью 6. Проверка считается успешной, если её пройдёт половина игроков.

НА ДНЕ ЛОЖА

Тип: Вариативная

Время: 10-25 минут

Пересохшее ложе представляет собой извилистую тропу 5 - 6 метров шириной и 4 - 5 метров глубиной с дальностью обзора от 10 до 100 метров. Дно покрыто земляными трещинами и серой речной травой. Воздух душный и спёртый. На дне слышны только взрывы артиллерии, которые проносятся с ветром. Берега песчаные и легко разрушаются под руками, не давая подняться. Сверху клубится и не спускается вниз туман. Персонажи могут подняться если пройдут проверку Скалолазания (Проворность) со сложностью 8.

Пересохшая река – символ застоя в войне и смерти природы. Река может содержать в себе мистические свойства или быть элементом атмосферы.

В зависимости от количества “человечных” поступков персонажи совершали атмосфера в реке изменится. Если персонажи игроков совершили достаточное количество “человечных” поступков, примеры которых приведены ниже, то в ложе произойдут изменения.

Примеры человеческих поступков:

- Снилось мирное время.
- Попытаться спасти солдата.
- Проводить солдата в последний путь.
- Похоронить солдата.
- Поддержать моральных дух.
- Написать письмо домой.
- Помочь человеку в нужде.
- Починить свою экипировку.

Ни одно не выполнено – река сухая, ничто в ней не движется. Идти тяжело, душный воздух сдавливает лёгкие.

1 - 2 – Земля ведёт себя, как жидкий грунт, ходит ходуном.

3 - 4 – Напор воды разбивает плотину из трупов, и река наполняется водой по щиколотку. Герои смогут выбраться из реки, поднявшись по обрушенному берегу в лесную ложбину. Персонажи не встретятся с вражеским пехотным отрядом.

Чем ближе персонажи к горе, тем плотнее становится туман.

ПОДНИМАЯСЬ НА ГОРУ

Тип: угроза

Время: 20-25 минут

С вершины горы тянется вниз кулуар до самой реки. Талая вода стекает по нему в реку. Крутой берег обрушился, создавая возможность выбраться из ложа реки по покатоному песчаному склону.

Молния осветит в 100 метрах со стороны боевых действий силуэты вражеской пехотной роты. Их цель обойти артиллерийскую батарею и занять станцию железнодорожного тупика.

Вокруг горы растут кусты, в которых не составит труда спрятаться. Когда рота будет проходить мимо замыкающие солдаты могут говорить о целях их похода.

Если игроки решат опередить их и взорвать/повредить тупик, чтобы замедлить продвижение врагов, они могут это сделать, найдя отсыревшие снаряды на станции и взорвать их на железнодорожной развязке ниже по пути.

Если игроки решат противостоять роте, то их убьют и сбросят в реку. Игроки могут сдаться в ходе противостояния их возьмут в качестве пленных и запрут на станции в помещении дежурного вокзала.

Обойдя гору до юго-восточной стороны, можно увидеть тропу шириной 1,5 метра. По пути вверх можно увидеть трупы мулов и людей в форме с повреждениями, как будто их чем-то раздавило. Другие лежат у дороги рядом с разбитыми коробками. Внутри коробки лежат снаряды.

НА ГОРЕ

Тип: развязка

Время: 30-45 минут

На вершине стоит каменная крепость, по форме напоминающая улитку. Стены покрыты лишайником разных оттенков жёлтого и серого.

Звук выстрелов становится невыносимо громкий, постоянные взрывы не дают нормально разговаривать уже на входе в крепость.

Вместо ворот стоят блокпосты из ежей, склепанных из рельса. Каждый выстрел сотрясает крепость, маленькая каменная крошка падает со стен.

Персонажей остановит один солдат, покрытый каменной пылью, чтобы проверить их документы и спросит о их цели прибытия.

Он плохо слышит. Никто больше не охраняет вход.

После второго, пустого, КПП персонажи попадают в крепость. Запах пороха и жженого машинного масла сразу бьёт в лицо.

Жалостный лязг металла перемещался с отрывистыми командами. Канонада сотрясает крепость и гору, поднимая облака пыли, сквозь которую словно механизмы проносятся силуэт людей. Их движения резкие и отточены. Работа артиллерийской команды завораживает, но одновременно пугает. В их глазах видно изнеможение. Их тела действуют на пределах своих возможностей.

Снарядов уже почти не осталось, гигантская гора пустых коробок подбирается к вершине стены. Кажется, что вот они уже закончатся, но откуда-то всегда появляется следующая коробка.

В командной палатке находится только командир батальона – старый иссохший старик, с чёрными матовыми глазами, его верхняя губа всегда приподнята, открывая под белыми усами ряд желтоватых зубов. У него тощее жилистое тело. Командир молча встречает героев пустым выжидающим взглядом.

ВЫБОР

Тут герои вольны делать, что они посчитают правильным:

Сдаться и покинуть крепость, спрятавшись в лесу.

Стать частью крепости и бороться до конца.

Заняться партизанской деятельностью

Убить командира и попытаться устроить переворот власти.

Противники захватят железнодорожный тупик и застрянут с продвижением из-за работы партизанских групп, которые подорвут главную железную дорогу.

ОТЫГРЫШ ЗА ЭДМУНДА ГРЕЙВСА

Командир Эдмунд Грейвс – человек стальной выдержки, но беспощадный. Его любимая фраза: *“Мы – поборники долга и упорства”*.

Иногда для победы нужно забыть о себе и следовать приказам. Следуя такому плану, Эдмунд Грейвс совершил несколько подвигов и заслужил доверие высшего командования. Эдмунду Грейвсу сложно понять, когда следует остановиться и посмотреть на ситуацию со стороны.

Батальон отражает своего командира, он движется словно машина, поражая своей эффективностью.

ЭДМУНДУ ГРЕЙВСУ НРАВИТСЯ:

- Выполнять приказы
- Дисциплину
- Победы

ЭДМУНД ГРЕЙВС НЕ ЛЮБИТ:

- Непослушание
- Сомнения
- Чувства

Эдмунд Грейвс готов сменить курс стрельбы по координатам в сводке игроков и защищать крепость пока не умрёт. Он не готов слушать персонажей без физических доказательств и отказывается отступать.

“Пока наша железная воля не будет сломлена, крепость не падёт.”

Эпилог

Если персонажи умрут по дороге, что это значит для войны? Как изменится ситуация, когда они уйдут, а вражеские войска продолжат наступление?

Если Персонажи, смогут замедлить продвижение врагов, что каждого из них ждёт в будущем?

Будут ли они продолжать служить? Если да, то на какой должности и где? Если нет, то что они предпримут дальше?

Дополнения

МЕРТВЫЙ СОЛДАТИК

У мертвого солдата есть документы на имя Александр Попов, фотоаппарат (в стиле Leica I), несколько совместных фотографий с сослуживцами, письмо домой, открытая пачка сигарет (2к6 сигарет) и талон на еду в столовой.

СОЮЗНАЯ БАЗА

Логистический отдел

Двухэтажная конструкция из дерева и брезента утопленная на 1 этаж под землю. Внутри находится множество контейнеров и стеллажей с запасами. У входа также находятся коробки с особенно важными вещами. Это место охраняется.

Солдат на посту выглядит неважно. Он слегка сутулится и придерживает живот, рукой. Он давно не ел, но долг не позволяет уйти с поста ни на секунду.

Жилые палатки

Ряды армейских палаток из парусины. На крыше лежит слой мха и еловых веток. Внутри стоят деревянные койки. Пространство перед палатками уложено мелкими камнями. Рядом с палатками находятся импровизированные сушилки для одежды.

Здесь сидит один солдат и пишет домой родителям письмо. Письма отправляют только пачками, поэтому он может попросить персонажей, тоже написать, чтобы отправить своё письмо раньше.

Технический отдел

Сарай, где находятся инструменты и оборудование. Здесь чинят транспорт и оборудование связистов, а также бытовые вещи. Это место охраняется.

У техников сломалось радио. Они готовы поделиться талонами на еду, сигаретами, или сахаром, если персонажи смогут разобраться, что не так с радио. Попросите игрока совершить проверку Анализа или Знание компьютера (Сообразительности) со сложностью 6.

Медпункт

Небольшое деревянное сооружение, в котором хранят медикаменты и проводят срочные операции и палатка для больных рядом. Внутри есть 1к4 больных, которые могут попросить у игроков услуги. Принести им “нормальной” еды, помочь написать письмо или что-то другое.

Здесь персонажи могут получить медицинскую помощь при необходимости.

Столовая кухня

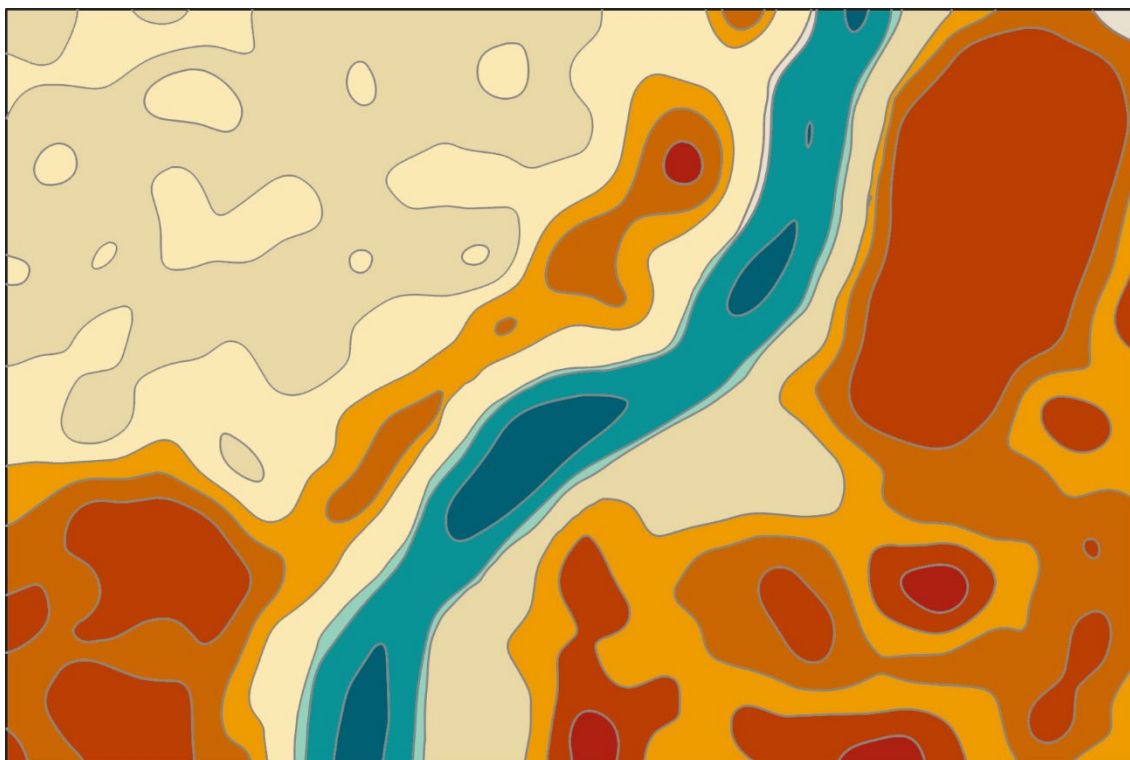
Полевая кухня, погреб для хранения продуктов и зал с сколоченными столами. Рядом находится длинный раковина и ведра с водой.

Здесь персонажи могут обменивать талоны на рационы еды.

Отдел связи

Палатка из толстого брезента. Внутри стоят мотки кабеля и громоздкое устройство связи размером с табурет. Также внутри есть стопка бумаги и конвертов. На входе висит табличка “Не болтай”.

В отделе связи сейчас проходит совещание, на котором обсуждают, где провести линию связи до артиллерийской батареи.



Карта местности

Карта лишена всех обозначений для сохранения секретности.

На возвышенности на юго-западе – союзная база.

На возвышенности на северо-востоке – артиллерийская батарея.

На севере за рекой – зона боевых действий.