

# ЗВАНИЕ

**ВЫБЕРИТЕ:** сержант или младший лейтенант.

**ПОВЫШЕНИЯ:** лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор.

# ИМЯ

**ВЫБЕРИТЕ:** Юлия Саленкова, Марина Даршиашвили, Ханна Рутман, Наталья Мальцева, Софья Александрова.

# ВНЕШНОСТЬ, ДОМ, СЕМЬЯ

В каждой категории выберите один пункт.

**УНИФОРМА:** по уставу, не по размеру, обтрёпанная, неподходящая.

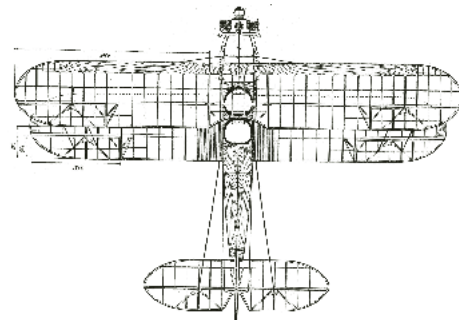
**ВНЕШНОСТЬ:** сутулая, гибкая, приземистая, мужеподобная, в шрамах, эталонная красавица.

**РУКИ:** подвижные, точные, грубоватые, наманикюренные, выразительные, холодные.

**РОДНОЙ ГОРОД:** Москва, Калуга, Брянск, Верхоянск (Якутия), серия детских домов.

**КОМУ ВЫ ПИШЕТЕ ПИСЬМА ДОМОЙ:** себе самой, никому, своему умершему ребёнку.

# НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ВОРОБЕЙ



# ХОДЫ

Добавляются в процессе развития персонажа.

- СДЕЛКА С СУДЬБОЙ:** вы можете взять метку, полностью восстановив здоровье себе или другому персонажу.
  - ТЕНИ ДРУЗЕЙ:** выберите себе в духи-покровители погибшего товарища. Получите три пункта запаса успеха. Когда вы призываете на помощь дух товарища, вы можете тратить пункты запаса успеха один к одному, чтобы добиться результата, как если бы у вас выпало на игральном костях 10 или более. Каждый раз, когда вы это делаете, вы получаете метку или теряете пункт здоровья (на ваш выбор).
  - ЛЮБОВЬ ПРЕВЫШЕ СМЕРТИ:** выберите того, кто является вашей единственной любовью. Ваша связь сильнее смерти. Когда в первый раз вы получаете метку «встреча со своей судьбой и гибель», немедленно сотрите её.
  - ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ:** выберите две вещи из своего прошлого, которые вы скрываете.
    - особое обучение
    - необычная семья
    - политические связи
    - важная тайна
    - носимое при себе богатство
- Придумайте для них подходящие детали. Раскрывая тайны своего прошлого, вы можете произвести впечатление, спасти положение – или разрушить чью-то жизнь.
- ОПАСНЫЕ АМБИЦИИ:** на каждом месте службы вы делаете шаг в развитии, если идёте против приказов, искушая при этом судьбу.
  - Выберите один из ходов другой птицы.

# РОЛЬ

Выберите одну из ролей. Вы сможете взять вместо неё другую при смене места службы или если этого потребует метка.

- БУНТАРКА:** вы хорошо умеете самоснабжаться. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выступили против мужской несправедливости и у вас были из-за этого неприятности.
- ЗАЩИТНИЦА:** вы хорошо справляетесь с ремонтом. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем спасли чью-то жизнь.
- ИДЕЙНАЯ:** вы можете помочь своему звену, со знанием дела раскритиковав кого-то во время рапорта. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем натравили на кого-нибудь НКВД.
- ЛИДЕР:** вы особенно хорошо ведёте бомбардировку. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем кто-то под вашим непосредственным командованием погиб во время задания.
- МЕЧТАТЕЛЬНИЦА:** вы лучше других умеете выкручиваться в неофициальной беседе. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы сделали предсказание и оно сбылось.
- ПУТЕШЕСТВЕННИЦА:** вы особенно хорошо умеете осуществлять экстренную посадку. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выжирались из дымящихся остатков своего самолёта.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

УМЕНИЕ

ТВЁРДОСТЬ

УДАЧА

НАГРАДЫ

**СЕРЖАНТ:** +1 +0 +0 или +2 +0 -1, в любом порядке.

**МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ:** +1 +0 -1 или +0 +0 +0, в любом порядке.

**НАГРАДЫ:** (изначально) +0.

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

# ЧУВСТВА

Добавляйте в список чувства, когда это сказано в описании хода или выбрано при развитии персонажа.

Я .....  
Я .....  
Я .....



люблю, ненавижу, уважаю, презираю, боюсь, жалею и т.д.



этого человека или самолёт

# ЗДОРОВЬЕ

Ущерб здоровью всегда складывается, так что лечитесь своевременно!

- 1 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** стресс или царапины. Отдых позволяет полностью вылечиться.
- 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** незначительное ранение. Медицинская помощь и полноценный выходной позволяют полностью вылечиться.
- 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** серьёзное ранение, госпитализация обязательна.
- 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** смерть.

# НАГРАДЫ

Отмечайте здесь уже полученные награды. Они дают персонажу преимущества при действиях.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОТВАГУ»



ОРДЕН  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ  
ВОЙНЫ



ОРДЕН КРАСНОЙ  
ЗВЕЗДЫ



ГЕРОЙ  
СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА

## РУКОВОДСТВО ПОЛКА

КОМАНДИР ПОЛКА:  
Майор Е. Бершанская.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА:  
Капитан Е. Лебедева.

СТАРШИЙ ИНЖЕНЕР:  
Ст. лейтенант М. Петрова.

НАЧАЛЬНИК ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Капитан О. Барсукова.

ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Лейтенант С. Шереметьева.

## МОЯ ЭСКАДРИЛЬЯ

1,2или3

## МОЁ ЗВЕНО

1,2,3или4

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ:  
Ст. лейтенант А. Хаджиева.

ШТУРМАН ЭСКАДРИЛЬИ:  
Лейтенант Н. Мальцева.

КОМАНДИР ЗВЕНА:

# ПОЛКОВЫЕ НАГРАДЫ

Эти награды не дают персонажу преимуществ, но ими можно гордиться.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОБОРОНУ  
КАВКАЗА»



ЗНАМЯ 46-ГО  
ТАМАНСКОГО  
ГВАРДЕЙСКОГО  
ПОЛКА



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ  
ВАРШАВЫ»



МЕДАЛЬ  
«ЗА ВЗЯТИЕ  
БЕРЛИНА»



МЕДАЛЬ «ЗА ПОБЕДУ НАД  
ГЕРМАНИЕЙ В ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ  
1941-1945 ГГ.»

# РАЗВИТИЕ

Выбирайте и помечайте вариант развития, когда ход, метка или описание задания указывают это сделать.

- ЖИЗНЕННЫЙ УРОК:** добавьте к своим возможностям новый ход птицы.
- ГЛУБОКИЕ ЧУВСТВА:** заполните одну строку в списке чувств.
- ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ:** добавьте +1 к твёрдости, удаче или умению (до максимума +3).
- ЧЕСТЬ И СЛАВА:** отметьте самую левую из ещё не полученных наград в списке. Добавьте +1 к своим наградам.
- ПОВЫШЕНИЕ:** вы получаете следующее звание. Майор может быть только один!
- ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД:** смените место службы. Если вы уже были на шестом, война кончается.

# МЕТКИ

Вы получаете метку, если это сказано в описании хода или по решению ведущего.

- ГИБЕЛЬ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО.**
- ГИБЕЛЬ ТОВАРИЩА ПРЯМО У ВАС НА ГЛАЗАХ.**
- ВЫ ДЕЛАЕТЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ.**
- ВЫ ПРИВЛЕКАЕТЕ К СЕБЕ НЕБЕЗОПАСНОЕ ВНИМАНИЕ.**
- ВЫ ГОВОРИТЕ ПРАВДУ В ГЛАЗА НАЧАЛЬСТВУ.**
- РАСПРОСТРАНЕНИЕ ГРЯЗНОГО СЛУХА.**
- РАСКРЫТИЕ СЕКРЕТА.**
- ДЕЙСТВИЯ ВОПРОКИ СОБСТВЕННЫМ ИНТЕРЕСАМ.**
- ШАГ В РАЗВИТИИ.**
- РАССКАЗ О ВОЙНЕ.**
- РАССКАЗ О ДОМЕ.**
- ВСТРЕЧА СО СВОЕЙ СУДЬБОЙ И ГИБЕЛЬ.**

# ЗВАНИЕ

**ВЫБЕРИТЕ:** сержант или младший лейтенант.

**ПОВЫШЕНИЯ:** лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор.

# ИМЯ

**ВЫБЕРИТЕ:** Евгения Петрова, Александра Юсупова, Оксана Бойкова, Полина Макарова, Екатерина Трюшина.

# ВНЕШНОСТЬ, ДОМ, СЕМЬЯ

В каждой категории выберите один пункт.

**УНИФОРМА:** по уставу, мешковатая, тесная, приметно-яркая.

**ВНЕШНОСТЬ:** малорослая, долговязая, стройная, плотная, рыхлая, худая.

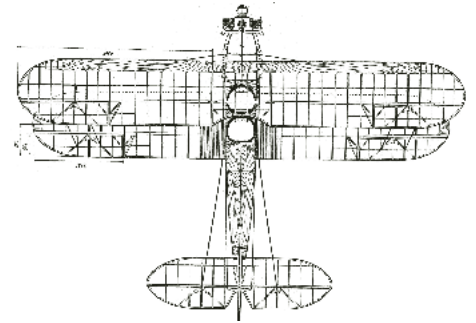
**ГЛАЗА:** бегающие, расчётливые, усталые, жестокие, смеющиеся, спокойные.

**РУКИ:** подвижные, точные, грубоватые, наманикюренные, выразительные, холодные.

**РОДНОЙ ГОРОД:** Москва, Ленинград, Севастополь, Зеленогорск, колхоз №505 (Украина).

**КОМУ ВЫ ПИШЕТЕ ПИСЬМА ДОМОЙ:** матери, сыну Максиму, младшей сестре Вале, Тимуру Лаврову, никому.

# НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ЯСТРЕБ



# ХОДЫ

Добавляются в процессе развития персонажа.

- СТЕРВА:** вы получаете +1 к успеху, действуя как хулиганка. Если вы ведёте себя, как настоящая женщина, вы получаете метку.
- ГЕРОИНЯ ПОЛКА:** выберите высокопоставленное лицо, заинтересованное в вашем продвижении.
- РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ 11.4 МЕТРА:** приземляясь в каком-то новом месте, вы можете спросить ведущего «здесь в принципе можно приземлиться?», и ведущий должен ответить. Если ответ положительный, вам не нужно бросать игральные кости, чтобы сделать там экстренную посадку – она у вас просто получится.
- СТАТЬЯ В «ПРАВДЕ»:** когда вы искушаете судьбу, значение имеют ваши награды, а не твёрдость.
- ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ:** вы делаете шаг в развитии, когда искушаете судьбу, получаете результат 7–9 – и платите предложенную цену.
- Выберите один из ходов другой птицы.

# РОЛЬ

Выберите одну из ролей. Вы сможете взять вместо неё другую при смене места службы или если этого потребует метка.

- БУНТАРКА:** вы хорошо умеете самоснабжаться. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выступили против мужской несправедливости и у вас были из-за этого неприятности.
- ЗАЩИТНИЦА:** вы хорошо справляетесь с ремонтом. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем спасли чью-то жизнь.
- ИДЕЙНАЯ:** вы можете помочь своему звену, со знанием дела раскритиковав кого-то во время рапорта. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем натравили на кого-нибудь НКВД.
- ЛИДЕР:** вы особенно хорошо ведёте бомбардировку. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем кто-то под вашим непосредственным командованием погиб во время задания.
- МЕЧТАТЕЛЬНИЦА:** вы лучше других умеете выкручиваться в неофициальной беседе. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы сделали предсказание и оно сбылось.
- ПУТЕШЕСТВЕННИЦА:** вы особенно хорошо умеете осуществлять экстренную посадку. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы выбрали из дымящихся остатков своего самолёта.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

<b>УМЕНИЕ</b>	<b>ТВЁРДОСТЬ</b>
<b>УДАЧА</b>	<b>НАГРАДЫ</b>

**СЕРЖАНТ:** +1 +0 +0 или +2 +0 -1, в любом порядке.

**МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ:** +1 +0 -1 или +0 +0 +0, в любом порядке.

**НАГРАДЫ:** (изначально) +0.

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

# ЧУВСТВА

Добавляйте в список чувства, когда это сказано в описании хода или выбрано при развитии персонажа.

Я .....  
 Я .....  
 Я .....  
 Я .....



люблю, ненавижу, уважаю, презираю, боюсь, жалею и т.д.



этого человека или самолёт

# ЗДОРОВЬЕ

Ущерб здоровью всегда складывается, так что лечитесь своевременно!

- 1 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** стресс или царапины. Отдых позволяет полностью вылечиться.
- 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** незначительное ранение. Медицинская помощь и полноценный выходной позволяют полностью вылечиться.
- 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** серьёзное ранение, госпитализация обязательна.
- 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** смерть.

# НАГРАДЫ

Отмечайте здесь уже полученные награды. Они дают персонажу преимущества при действиях.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОТВАГУ»



ОРДЕН СЛАВЫ



ОРДЕН КРАСНОГО  
ЗНАМЕНИ



ГЕРОЙ  
СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА

## РУКОВОДСТВО ПОЛКА

КОМАНДИР ПОЛКА:  
Майор Е. Бершанская.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА:  
Капитан Е. Лебедева.

СТАРШИЙ ИНЖЕНЕР:  
Ст. лейтенант М. Петрова.

НАЧАЛЬНИК ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Капитан О. Барсукова.

ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Лейтенант С. Шереметьева.

## МОЯ ЭСКАДРИЛЬЯ

1,2 или 3

## МОЁ ЗВЕНО

1,2,3 или 4

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ:  
Ст. лейтенант А. Хаджиева.

ШТУРМАН ЭСКАДРИЛЬИ:  
Лейтенант Н. Мальцева.

КОМАНДИР ЗВЕНА:

# ПОЛКОВЫЕ НАГРАДЫ

Эти награды не дают персонажу преимуществ, но ими можно гордиться.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОБОРОНУ  
КАВКАЗА»



ЗНАМЯ 46-ОГО  
ТАМАНСКОГО  
ГВАРДЕЙСКОГО  
ПОЛКА



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ  
ВАРШАВЫ»



МЕДАЛЬ  
«ЗА ВЗЯТИЕ  
БЕРЛИНА»



МЕДАЛЬ «ЗА ПОБЕДУ НАД  
ГЕРМАНИЕЙ В ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ  
1941-1945 ГГ.»

# РАЗВИТИЕ

Выбирайте и помечайте вариант развития, когда ход, метка или описание задания указывают это сделать.

- ЖИЗНЕННЫЙ УРОК:** добавьте к своим возможностям новый ход птицы.
- ГЛУБОКИЕ ЧУВСТВА:** заполните одну строку в списке чувств.
- ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ:** добавьте +1 к твёрдости, удаче или умению (до максимума +3).
- ЧЕСТЬ И СЛАВА:** отметьте самую левую из ещё не полученных наград в списке. Добавьте +1 к своим наградам.
- ПОВЫШЕНИЕ:** вы получаете следующее звание. Майор может быть только один!
- ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД:** смените место службы. Если вы уже были на шестом, война кончается.

НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ★ ЯСТРЕБ

# МЕТКИ

Вы получаете метку, если это сказано в описании хода или по решению ведущего.

- ГИБЕЛЬ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО.
- ГИБЕЛЬ ТОВАРИЩА ПРЯМО У ВАС НА ГЛАЗАХ.
- У ВАШЕГО САМОЛЁТА ПРОЯВЛЯЕТСЯ ХАРАКТЕР.
- ВЫ ЗАВОДИТЕ СЕБЕ ДРУГА ИЛИ ВОЗЛЮБЛЕННОГО.
- ВЫ ЛЖЁТЕ, ЧТОБЫ ВОЗВЕЛИЧИТЬ СЕБЯ.
- ВЫ ДЕЛИТЕСЬ НЕПРИЯТНОЙ ПРАВДОЙ О СЕБЕ.
- ВЫ СТАВИТЕ ДОЛГ ПРЕВЫШЕ ЗДОРОВЬЯ ИЛИ ЛЮБВИ.
- У ВАС ПОЯВЛЯЕТСЯ ФОБИЯ ИЛИ ПРЕДРАССУДОК.
- ШАГ В РАЗВИТИИ.
- РАССКАЗ О ВОЙНЕ.
- РАССКАЗ О ДОМЕ.
- ВСТРЕЧА СО СВОЕЙ СУДЬБОЙ И ГИБЕЛЬ.

## ЗВАНИЕ

**ВЫБЕРИТЕ:** сержант или младший лейтенант.

**ПОВЫШЕНИЯ:** лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор.

## ИМЯ

**ВЫБЕРИТЕ:** Дарья Егорова, Сара Рабинович, Елена Шереметова, Светлана Фоменкова, Татьяна Комарова.

## ВНЕШНОСТЬ, ДОМ, СЕМЬЯ

В каждой категории выберите один пункт.

**УНИФОРМА:** по уставу, грязная, порванная, женственная.

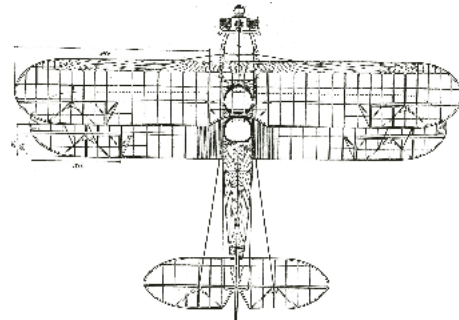
**ВНЕШНОСТЬ:** грациозная, хрупкая, энергичная, подтянутая, маленькая, высокая.

**ЛИЦО:** открытое, выразительное, честное, со шрамом, серьёзное, симпатичное.

**РОДНОЙ ГОРОД:** Москва, Владивосток, Димитровград, Дубна, Новгород.

**КОМУ ВЫ ПИШЕТЕ ПИСЬМА ДОМОЙ:** бабушке, умершему мужу, доктору Бурову, «издателю», никому.

# НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ СОВА



## ХОДЫ

Добавляются в процессе развития персонажа.

- РАДИ ВЫСОКОЙ ЦЕЛИ:** перепишите неиспользованную метку следующим образом – «Вы бросаете товарища и делаете шаг в развитии».
- БЛУДНАЯ ДОЧЬ:** вы делаете шаг в развитии, когда возвращаетесь в полк после того, как вас сочли погибшей или попавшей в плен.
- НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ:** при поиске цели в ночное время вам не нужно прокладывать курс, если вы вместо этого берёте себе метку или теряете 1 пункт здоровья, по своему выбору.
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛАСТИ:** у вас +1 к успеху неуставного поведения, если вы выше по званию, чем тот, с кем вы взаимодействуете.
- ПОЛИТИЧЕСКАЯ СОЗНАТЕЛЬНОСТЬ:** наблюдая за кем-либо, вы можете также задать вопрос – «Есть ли признаки совершения преступлений по 58-й или 133-й статье?».
- Выберите один из ходов другой птицы.

## РОЛЬ

Выберите одну из ролей. Вы сможете взять вместо неё другую при смене места службы или если этого потребует метка.

- БУНТАРКА:** вы хорошо умеете самоснабжаться. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выступили против мужской несправедливости и у вас были из-за этого неприятности.
- ЗАЩИТНИЦА:** вы хорошо справляетесь с ремонтом. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем спасли чью-то жизнь.
- ИДЕЙНАЯ:** вы можете помочь своему звену, со знанием дела раскритиковав кого-то во время рапорта. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем натравили на кого-нибудь НКВД.
- ЛИДЕР:** вы особенно хорошо ведёте бомбардировку. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем кто-то под вашим непосредственным командованием погиб во время задания.
- МЕЧТАТЕЛЬНИЦА:** вы лучше других умеете выкручиваться в неофициальной беседе. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы сделали предсказание и оно сбылось.
- ПУТЕШЕСТВЕННИЦА:** вы особенно хорошо умеете осуществлять экстренную посадку. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы выбрали из дымящихся остатков своего самолёта.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

УМЕНИЕ

ТВЁРДОСТЬ

УДАЧА

НАГРАДЫ

**СЕРЖАНТ:** +1 +0 +0 или +2 +0 -1, в любом порядке.

**МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ:** +1 +0 -1 или +0 +0 +0, в любом порядке.

**НАГРАДЫ:** (изначально) +0.

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

## ЧУВСТВА

Добавляйте в список чувства, когда это сказано в описании хода или выбрано при развитии персонажа.

Я .....  
Я .....  
Я .....  
Я .....



люблю, ненавижу, уважаю, презираю, боюсь, жалею и т.д.



этого человека или самолёт

## ЗДОРОВЬЕ

Ущерб здоровью всегда складывается, так что лечитесь своевременно!

- 1 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** стресс или царапины. Отдых позволяет полностью вылечиться.
- 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** незначительное ранение. Медицинская помощь и полноценный выходной позволяют полностью вылечиться.
- 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** серьёзное ранение, госпитализация обязательна.
- 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** смерть.

# НАГРАДЫ

Отмечайте здесь уже полученные награды. Они дают персонажу преимущества при действиях.



МЕДАЛЬ  
«ЗА БОЕВЫЕ  
ЗАСЛУГИ»



ОРДЕН СЛАВЫ



ОРДЕН СУВОРОВА



ГЕРОЙ  
СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА

## РУКОВОДСТВО ПОЛКА

КОМАНДИР ПОЛКА:  
Майор Е. Бершанская.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА:  
Капитан Е. Лебедева.

СТАРШИЙ ИНЖЕНЕР:  
Ст. лейтенант М. Петрова.

НАЧАЛЬНИК ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Капитан О. Барсукова.

ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Лейтенант С. Шереметьева.

## МОЯ ЭСКАДРИЛЬЯ

1,2 или 3

## МОЁ ЗВЕНО

1,2,3 или 4

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ:  
Ст. лейтенант А. Хаджиева.

ШТУРМАН ЭСКАДРИЛЬИ:  
Лейтенант Н. Мальцева.

КОМАНДИР ЗВЕНА:

# ПОЛКОВЫЕ НАГРАДЫ

Эти награды не дают персонажу преимуществ, но ими можно гордиться.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОБОРОНУ  
КАВКАЗА»



ЗНАМЯ 46-ОГО  
ТАМАНСКОГО  
ГВАРДЕЙСКОГО  
ПОЛКА



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ  
ВАРШАВЫ»



МЕДАЛЬ  
«ЗА ВЗЯТИЕ  
БЕРЛИНА»



МЕДАЛЬ «ЗА ПОБЕДУ НАД  
ГЕРМАНИЕЙ В ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ  
1941-1945 ГГ.»

# РАЗВИТИЕ

Выбирайте и помечайте вариант развития, когда ход, метка или описание задания указывают это сделать.

- ЖИЗНЕННЫЙ УРОК:** добавьте к своим возможностям новый ход птицы.
- ГЛУБОКИЕ ЧУВСТВА:** заполните одну строку в списке чувств.
- ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ:** добавьте +1 к твёрдости, удаче или умению (до максимума +3).
- ЧЕСТЬ И СЛАВА:** отметьте самую левую из ещё не полученных наград в списке. Добавьте +1 к своим наградам.
- ПОВЫШЕНИЕ:** вы получаете следующее звание. Майор может быть только один!
- ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД:** смените место службы. Если вы уже были на шестом, война кончается.

# МЕТКИ

Вы получаете метку, если это сказано в описании хода или по решению ведущего.

- ГИБЕЛЬ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО.**
- ГИБЕЛЬ ТОВАРИЩА ПРЯМО У ВАС НА ГЛАЗАХ.**
- ВЫ ДЕЛАЕТЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ.**
- ВЫ ЗАВОДИТЕ СЕБЕ ДРУГА ИЛИ ВОЗЛЮБЛЕННОГО.**
- ВЫ ПИШЕТЕ ДОНОС.**
- ВЫ ПУБЛИЧНО КРИТИКУЕТЕ ТОВАРИЩА.**
- ВЫ СТАВИТЕ ДОЛГ ПРЕВЫШЕ ЗДОРОВЬЯ ИЛИ ЛЮБВИ.**
- ДЕЙСТВИЯ ВОПРОКИ СОБСТВЕННЫМ ИНТЕРЕСАМ.**
- ШАГ В РАЗВИТИИ.**
- РАССКАЗ О ВОЙНЕ.**
- РАССКАЗ О ДОМЕ.**
- ВСТРЕЧА СО СВОЕЙ СУДЬБОЙ И ГИБЕЛЬ.**

# ЗВАНИЕ

**ВЫБЕРИТЕ:** сержант или младший лейтенант.

**ПОВЫШЕНИЯ:** лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор.

# ИМЯ

**ВЫБЕРИТЕ:** Ирина Гордиевская, Елизавета Воропаева, Любовь Фёдоровна, Галина Любашевская, Мариами Бакрадзе.

# ВНЕШНОСТЬ, ДОМ, СЕМЬЯ

В каждой категории выберите один пункт.

**УНИФОРМА:** по уставу, засаленная, обтрёпанная, не по форме.

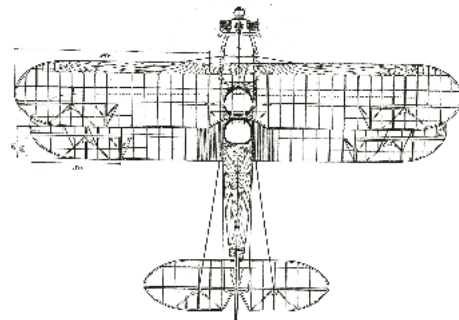
**ВНЕШНОСТЬ:** приземистая, хрупкая, жилистая, сутулая, сильная.

**РУКИ:** выразительные, грязные, мозолистые, твёрдые, нервные, нежные.

**РОДНОЙ ГОРОД:** Москва, Новосибирск, Братск, Харьков, Краснодар.

**КОМУ ВЫ ПИШЕТЕ ПИСЬМА ДОМОЙ:** сестре Соне, братьям Елешёвым, папе Мише, никому.

# НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ГОЛУБЬ



# ХОДЫ

Добавляются в процессе развития персонажа.

- ЗЛОСЛОВИЕ:** выберите другого персонажа, которого вы презираете. Во время рапорта поддайтесь своим чувствам. При результате 10+ получите три пункта запаса успеха, при 7-9 — один. Вы можете тратить этот запас по одному пункту за раз, и ваш недруг будет получать -1 к успеху, если это персонаж игрока. Для остальных персонажей последствия определяет ведущий.
- ЗАПРЕТНАЯ ЛЮБОВЬ:** вы вынуждены скрывать свою любовь к кому-то. Если всё раскроется, или вы оба столкнётесь с суровыми последствиями, или вы можете предать свою любовь и сделать шаг в развитии.
- АНДРОГИН:** демонстрируя неуставное поведение, вы можете вести себя по-мужски (не то же самое, что по-хулигански), пользуясь своей твёрдостью. При неудаче вы получаете метку.
- МЕДСЕСТРА:** пытаясь оказать помощь пострадавшему, вы можете положиться на свою удачу. При успехе повреждения оказываются не столь опасными для здоровья, как казалось. При результате 7-9 это выясняется не сразу, или выздоровление требует времени и ресурсов, по выбору ведущего.
- ЭНЕРГИЧНАЯ ПОДДЕРЖКА:** будучи ведомой и работая прикрьпием, вы сами выбираете последствия для самолёта, который прикрываете.
- Выберите один из ходов другой птицы.

# РОЛЬ

Выберите одну из ролей. Вы сможете взять вместо неё другую при смене места службы или если этого потребует метка.

- БУНТАРКА:** вы хорошо умеете самоснабжаться. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выступили против мужской несправедливости и у вас были из-за этого неприятности.
- ЗАЩИТНИЦА:** вы хорошо справляетесь с ремонтом. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем спасли чью-то жизнь.
- ИДЕЙНАЯ:** вы можете помочь своему звену, со знанием дела раскритиковав кого-то во время рапорта. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем натравили на кого-нибудь НКВД.
- ЛИДЕР:** вы особенно хорошо ведёте бомбардировку. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем кто-то под вашим непосредственным командованием погиб во время задания.
- МЕЧТАТЕЛЬНИЦА:** вы лучше других умеете выкручиваться в неофициальной беседе. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы сделали предсказание и оно сбылось.
- ПУТЕШЕСТВЕННИЦА:** вы особенно хорошо умеете осуществлять экстренную посадку. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выбирались из дымящихся остатков своего самолёта.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

УМЕНИЕ

ТВЁРДОСТЬ

УДАЧА

НАГРАДЫ

**СЕРЖАНТ:** +1 +0 +0 или +2 +0 -1, в любом порядке.

**МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ:** +1 +0 -1 или +0 +0 +0, в любом порядке.

**НАГРАДЫ:** (изначально) +0.

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

# ЧУВСТВА

Добавляйте в список чувства, когда это сказано в описании хода или выбрано при развитии персонажа.

- Я .....
- Я .....
- Я .....
- Я .....
- Я .....

люблю, ненавижу, уважаю, презираю, боюсь, жалею и т.д.

этого человека или самолёт

# ЗДОРОВЬЕ

Ущерб здоровью всегда складывается, так что лечитесь своевременно!

- 1 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** стресс или царапины. Отдых позволяет полностью вылечиться.
- 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** незначительное ранение. Медицинская помощь и полноценный выходной позволяют полностью вылечиться.
- 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** серьёзное ранение, госпитализация обязательна.
- 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** смерть.

# НАГРАДЫ

Отмечайте здесь уже полученные награды. Они дают персонажу преимущества при действиях.



МЕДАЛЬ  
«ЗА БОЕВЫЕ  
ЗАСЛУГИ»



ОРДЕН  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ  
ВОЙНЫ



ОРДЕН КРАСНОЙ  
ЗВЕЗДЫ



ГЕРОЙ  
СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА

## РУКОВОДСТВО ПОЛКА

КОМАНДИР ПОЛКА:  
Майор Е. Бершанская.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА:  
Капитан Е. Лебедева.

СТАРШИЙ ИНЖЕНЕР:  
Ст. лейтенант М. Петрова.

НАЧАЛЬНИК ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Капитан О. Барсукова.

ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Лейтенант С. Шереметьева.

## МОЯ ЭСКАДРИЛЬЯ

1,2 или 3

## МОЁ ЗВЕНО

1,2,3 или 4

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ:  
Ст. лейтенант А. Хаджиева.

ШТУРМАН ЭСКАДРИЛЬИ:  
Лейтенант Н. Мальцева.

КОМАНДИР ЗВЕНА:

# ПОЛКОВЫЕ НАГРАДЫ

Эти награды не дают персонажу преимуществ, но ими можно гордиться.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОБОРОНУ  
КАВКАЗА»



ЗНАМЯ 46-ОГО  
ТАМАНСКОГО  
ГВАРДЕЙСКОГО  
ПОЛКА



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ  
ВАРШАВЫ»



МЕДАЛЬ  
«ЗА ВЗЯТИЕ  
БЕРЛИНА»



МЕДАЛЬ «ЗА ПОБЕДУ НАД  
ГЕРМАНИЕЙ В ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ  
1941-1945 ГГ.»

# РАЗВИТИЕ

Выбирайте и помечайте вариант развития, когда ход, метка или описание задания указывают это сделать.

- ЖИЗНЕННЫЙ УРОК:** добавьте к своим возможностям новый ход птицы.
- ГЛУБОКИЕ ЧУВСТВА:** заполните одну строку в списке чувств.
- ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ:** добавьте +1 к твёрдости, удаче или умению (до максимума +3).
- ЧЕСТЬ И СЛАВА:** отметьте самую левую из ещё не полученных наград в списке. Добавьте +1 к своим наградам.
- ПОВЫШЕНИЕ:** вы получаете следующее звание. Майор может быть только один!
- ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД:** смените место службы. Если вы уже были на шестом, война кончается.

# МЕТКИ

Вы получаете метку, если это сказано в описании хода или по решению ведущего.

- ГИБЕЛЬ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО.**
- ГИБЕЛЬ ТОВАРИЩА ПРЯМО У ВАС НА ГЛАЗАХ.**
- У ВАШЕГО САМОЛЁТА ПОЯВЛЯЕТСЯ ХАРАКТЕР.**
- ВЫ ОБРЕТАЕТЕ ДРУГА ИЛИ ВОЗЛЮБЛЕННОГО.**
- ВЫ ЗАБОТИТЕСЬ ОБ УМИРАЮЩЕМ ДРУГЕ.**
- ВЫ ПРЕДАЁТЕ ДРУГА ИЛИ ВОЗЛЮБЛЕННОГО.**
- ВЫ ПОКРЫВАЕТЕ ПОЗОРОМ СЕБЯ ИЛИ СВОЙ МУНДИР.**
- ВЫ ИГНОРИРУЕТЕ ПРОБЛЕМУ, ПОКА НЕ СТАНОВИТСЯ СЛИШКОМ ПОЗДНО.**
- ШАГ В РАЗВИТИИ.**
- РАССКАЗ О ВОЙНЕ.**
- РАССКАЗ О ДОМЕ.**
- ВСТРЕЧА СО СВОЕЙ СУДЬБОЙ И ГИБЕЛЬ.**



# ЗВАНИЕ

**ВЫБЕРИТЕ:** сержант или младший лейтенант.

**ПОВЫШЕНИЯ:** лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор.

# ИМЯ

**ВЫБЕРИТЕ:** Валентина Малиновская, Мария Герасимова, Людмила Березовская, Анна Репина-Павлова, Вера Громова.

# ВНЕШНОСТЬ, ДОМ, СЕМЬЯ

В каждой категории выберите один пункт.

**УНИФОРМА:** по уставу, почти парадная, с лётными аксессуарами, щеголеватая.

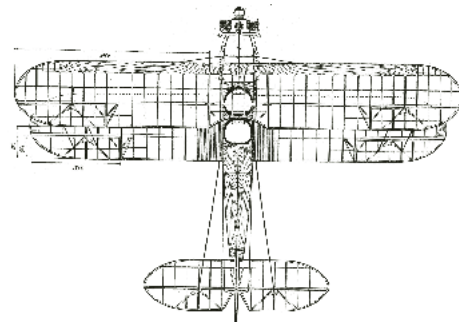
**ВНЕШНОСТЬ:** плотная, угловатая, чувственная, коренастая, мускулистая, аристократичная.

**ЛИЦО:** миловидное, простоватое, худое, пухленькое, доброе, живое.

**РОДНОЙ ГОРОД:** Москва, Вязьма, Суздаль, Вологда, Челябинск.

**КОМУ ВЫ ПИШЕТЕ ПИСЬМА ДОМОЙ:** отцу с матерью, Борису Медникову, дочке Маше, никому.

# НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ВОРОН



# ХОДЫ

Добавляются в процессе развития персонажа.

- ЗА ЧУЖОЙ СЧЁТ:** вместо того, чтобы получить метку, вы можете выбрать персонажа другого игрока и дать метку ему.
- ВЕЗЕНИЕ:** выберите один вид хода. Делая его, вы полагаетесь на удачу, а не на указанную в описании хода характеристику.
- ПОХИТИТЕЛЬНИЦА:** когда вы похищаете у другого что-то ценное, он получает метку. Если вы похитили у этого человека возлюбленного или будущее, вы делаете шаг в развитии.
- ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА:** если вы попадаете в госпиталь с боевыми ранениями, вы можете по возвращении сами выбрать себе назначение, эскадрилью, звено и самолёт.
- ПОДАЧА ФАКТОВ:** когда вы рапортуете командованию, примените свои навыки. Если на игральном костях выпало 10+, выберите два эффекта. Если 7-9, выберите один.
  - Кто-то получает метку.
  - Вашу версия происшедшего признают за правду.
  - Вы добавляете +1 к боеготовности.
- Выберите один из ходов другой птицы.

# РОЛЬ

Выберите одну из ролей. Вы сможете взять вместо неё другую при смене места службы или если этого потребует метка.

- БУНТАРКА:** вы хорошо умеете самоснабжаться. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент выступили против мужской несправедливости и у вас были из-за этого неприятности.
- ЗАЩИТНИЦА:** вы хорошо справляетесь с ремонтом. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем спасли чью-то жизнь.
- ИДЕЙНАЯ:** вы можете помочь своему звену, со знанием дела раскритиковав кого-то во время рапорта. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем натравили на кого-нибудь НКВД.
- ЛИДЕР:** вы особенно хорошо ведёте бомбардировку. Вы делаете шаг в развитии при переходе на новое место службы, если на предыдущем кто-то под вашим непосредственным командованием погиб во время задания.
- МЕЧТАТЕЛЬНИЦА:** вы лучше других умеете выкручиваться в неофициальной беседе. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы сделали предсказание и оно сбылось.
- ПУТЕШЕСТВЕННИЦА:** вы особенно хорошо умеете осуществлять экстренную посадку. Вы делаете шаг в развитии, переходя на новое место службы, если на предыдущем в какой-то момент вы выбрали из дымящихся остатков своего самолёта.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

УМЕНИЕ

ТВЁРДОСТЬ

УДАЧА

НАГРАДЫ

**СЕРЖАНТ:** +1 +0 +0 или +2 +0 -1, в любом порядке.

**МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ:** +1 +0 -1 или +0 +0 +0, в любом порядке.

**НАГРАДЫ:** (изначально) +0.

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

# ЧУВСТВА

Добавляйте в список чувства, когда это сказано в описании хода или выбрано при развитии персонажа.

Я .....  
 Я .....  
 Я .....  
 Я .....



люблю, ненавижу, уважаю, презираю, боюсь, жалею и т.д.



этого человека или самолёт

# ЗДОРОВЬЕ

Ущерб здоровью всегда складывается, так что лечитесь своевременно!

- 1 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** стресс или царапины. Отдых позволяет полностью вылечиться.
- 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** незначительное ранение. Медицинская помощь и полноценный выходной позволяют полностью вылечиться.
- 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** серьёзное ранение, госпитализация обязательна.
- 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ:** смерть.

# НАГРАДЫ

Отмечайте здесь уже полученные награды. Они дают персонажу преимущества при действиях.



МЕДАЛЬ  
«ЗА БОЕВЫЕ  
ЗАСЛУГИ»



ОРДЕН СЛАВЫ



ОРДЕН СУВОРОВА



ГЕРОЙ  
СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА

## РУКОВОДСТВО ПОЛКА

КОМАНДИР ПОЛКА:  
Майор Е. Бершанская.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА:  
Капитан Е. Лебедева.

СТАРШИЙ ИНЖЕНЕР:  
Ст. лейтенант М. Петрова.

НАЧАЛЬНИК ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Капитан О. Барсукова.

ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ОСОБОГО ОТДЕЛА (СМЕРШ):  
Лейтенант С. Шереметьева.

## МОЯ ЭСКАДРИЛЬЯ

1,2 или 3

## МОЁ ЗВЕНО

1,2,3 или 4

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ:  
Ст. лейтенант А. Хаджиева.

ШТУРМАН ЭСКАДРИЛЬИ:  
Лейтенант Н. Мальцева.

КОМАНДИР ЗВЕНА:

# ПОЛКОВЫЕ НАГРАДЫ

Эти награды не дают персонажу преимуществ, но ими можно гордиться.



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОБОРОНУ  
КАВКАЗА»



ЗНАМЯ 46-ОГО  
ТАМАНСКОГО  
ГВАРДЕЙСКОГО  
ПОЛКА



МЕДАЛЬ  
«ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ  
ВАРШАВЫ»



МЕДАЛЬ  
«ЗА ВЗЯТИЕ  
БЕРЛИНА»



МЕДАЛЬ «ЗА ПОБЕДУ НАД  
ГЕРМАНИЕЙ В ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ  
1941-1945 ГГ.»

# РАЗВИТИЕ

Выбирайте и помечайте вариант развития, когда ход, метка или описание задания указывают это сделать.

- ЖИЗНЕННЫЙ УРОК:** добавьте к своим возможностям новый ход птицы.
- ГЛУБОКИЕ ЧУВСТВА:** заполните одну строку в списке чувств.
- ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ:** добавьте +1 к твёрдости, удаче или умению (до максимума +3).
- ЧЕСТЬ И СЛАВА:** отметьте самую левую из ещё не полученных наград в списке. Добавьте +1 к своим наградам.
- ПОВЫШЕНИЕ:** вы получаете следующее звание. Майор может быть только один!
- ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД:** смените место службы. Если вы уже были на шестом, война кончается.

# МЕТКИ

Вы получаете метку, если это сказано в описании хода или по решению ведущего.

- ГИБЕЛЬ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО.
- ГИБЕЛЬ ТОВАРИЩА ПРЯМО У ВАС НА ГЛАЗАХ.
- ВЫ ДЕЛАЕТЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ.
- ВЫ СООБЩАЕТЕ ПРАВДУ БЕЗ ПРИКРАС.
- ВЫ ОБЪЯВЛЯЕТЕ НЕЧТО ПРИНАДЛЕЖАЩИМ ВАМ.
- ВЫ ИГНОРИРУЕТЕ ПРОБЛЕМУ, ПОКА НЕ СТАНЕТ СЛИШКОМ ПОЗДНО.
- ВЫ МЕНЯЕТЕ ЗАНИМАЕМУЮ ДОЛЖНОСТЬ ПО Сомнительным причинам.
- Действия вопреки собственным интересам.
- ШАГ В РАЗВИТИИ.
- РАССКАЗ О ВОЙНЕ.
- РАССКАЗ О ДОМЕ.
- ВСТРЕЧА СО СВОЕЙ СУДЬБОЙ И ГИБЕЛЬ.