

НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ОБЩИЕ ХОДЫ



НАБЛЮДЕНИЕ

Насколько хорошо вы можете оценить человека или ситуацию, зависит от вашего умения. Если в результате броска кубиков получилось 10+, у вас появляется запас успеха 2; если 7–9 – запас успеха 1. Запас можно потратить сразу или позже на то, чтобы задать вопрос. Любые ваши связанные с ответом действия получают +1 к успеху; вместо этого вы также можете дать +1 к действиям другого персонажа, если вам важен их результат. Подходящие вопросы:

- Как я могу ей помочь?
- Чего она хочет?
- Что важное я могла не заметить?
- Как мне получить...?

При неудаче ведущий решает, что вышло – ложь, честная ошибка или трагическое взаимонепонимание.

НЕУСТАВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Если вы начинаете вести себя...

- ...как хулиганка, вы надеетесь на свою удачу.
- ...как настоящая женщина, вы полагаетесь на свою твёрдость.
- ...как героическая советская лётчица, вы ссылаетесь на свои награды.

Если в результате получилось 10+, выберите два из нижеперечисленных полезных эффектов. Если 7–9, один:

- вы заставляете кого-то сделать то, что вам надо (если это персонаж игрока, он может отказаться это делать, но при этом вы оба получаете метки)
- неуставное поведение обходится вам без последствий.
- вы добавляете +1 к боеготовности

При неудаче с вами случаются неприятности.

ЛИЧНЫЙ КОНТАКТ

Когда вы переходите к личному общению и выясняете в процессе нечто важное, бросьте игральные кости. Если в результате получилось 10+, выберите два из нижеперечисленных полезных эффектов. Если 7–9, то выберите один:

- Уменьшите на единицу степень повреждений для себя и для друга, с которым общались.
- Поменяйте уже имеющееся чувство или того, на кого оно направлено
- Увеличьте боеготовность на единицу.

При неудаче вы оказываетесь неэффективны, вас понимают неправильно – или, наоборот, слишком правильно.

САМОСНАБЖЕНИЕ

Когда очень нужна какая-то вещь, её можно достать – либо по официальным каналам (и тогда это просто бросок игральных костей), либо безо всяких бумаг, положившись на удачу. Если в результате получилось 10+, вы достаёте желаемое и добавляете +1 к боеготовности. Если 7–9, вы достаёте желаемое, но выбираете два эффекта из нижеперечисленных (бунтарка выбирает только один).

- Вы привлекаете нежелательное внимание.
- Вы достаёте вещь, но плохого качества.
- Вы влезаете в долги.

При неудаче ведущий устраивает вам все три вида последствий сразу или что-то похуже.

РЕМОНТ

Если самолёт оказался повреждён и вы помогаете механикам его чинить, вам понадобится ваше умение.

При успехе вы его чините и он снова в порядке. При 7–9 вы его чините, но выбираете два нежелательных эффекта (защитник выбирает только один).

- Самолёт будет летать, но не ближайшей ночью.
- В процессе ремонта пришлось пойти на нарушения устава.
- У самолёта появляется характер, если у него его раньше не было.

При неудаче самолёт отправится в полёт с небольшими поломками, причём это может быть как очевидно, так и нет.

ИСКУШЕНИЕ СУДЬБЫ

Если вы искушаете судьбу, вам понадобится вся ваша твёрдость. Если в результате получилось 10+, вы справляетесь с задачей. Если 7–9, вы справляетесь, но дорогой ценой – ведущий может предложить вам такую цену напрямую, неприятный выбор или опасные побочные последствия.

При неудаче вы не просто не справляетесь, а теряете один пункт здоровья и получаете метку. Вот такая сволочная судьба.

ПРЕДПОЛЁТНЫЕ УКАЗАНИЯ (ОФИЦЕР)

На закате вы получаете у ведущего необходимую информацию и собираете своих лётчиц, чтобы выдать им боевое задание на ближайшую ночь. Выберите задание из перечня, предложенного в описании места службы, и представьте его собравшимся.

Назначьте одного персонажа игрока старшим штурманом, а другого – пилотом, который поведёт в атаку. Остальные персонажи будут ведомыми. Назначьте ведомым самолёты (не их собственные), которые им предстоит прикрывать. И пилот, и штурман могут быть ведомыми и работать прикрытием.

Также во время инструктажа выдаются награды и объявляются о повышении в звании.

НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ ОБЩИЕ ХОДЫ



ПРИКРЫТИЕ

Когда вы летите на миссию ведомой и прикрываете самолёт товарищей, вы получаете 1 в запас успеха. Когда с экипажем этого самолёта случаются какие-то неприятные последствия ходов, вы можете потратить этот запас, чтобы прикрыть их собой, – все положенные им неприятности случаются с вами.

ПРОКЛАДКА КУРСА (ШТУРМАН)

Днём найти цель полёта или вернуться на аэродром не составляет никаких проблем. Когда вы ведёте звено к цели ночью, вам потребуются ваше умение. Если в результате получилось 10+, вы находите цель без проблем. Если 7–9, вы справляетесь, но с одним неприятным эффектом из следующих, на ваш выбор:

- Техническая неисправность: ваш самолёт повреждён
- Противник вас поджидал (и вас встречает вражеский огонь)
- Вы получаете травмы – физические или от стресса (поделите как угодно две единицы повреждений между собой и своей напарницей по самолёту).

При неудаче вы либо не находите цель и с позором возвращаетесь на базу, или добираетесь до цели поздно и в одиночку, проводя бомбардировку самостоятельно. Экипажи самолётов, полагавшиеся на вас, сами выбирают для себя вариант неудачи.

БОМБАРДИРОВКА (ПИЛОТ)

Когда вы сбрасываете свой груз на цель, вам требуется вся ваша твёрдость. Если в результате получилось 10+, вы поражаете цель, но с одним неприятным последствием. Если 7–9, то вы по цели попали, но вы выбираете два последствия:

- Цель получает незначительный урон, причём по вашей вине.
- По вам стреляет артиллерия (ход вражеский огонь)
- Один самолёт (по выбору ведущего) из вашего звена повреждён.
- Вы и второй член вашего экипажа получаете метки.

При промахе вы выбираете: или бомбардировка полностью провалена (и это гарантированно приведёт к неформальной беседе на базе), или вы искушаете судьбу, предпринимая новую попытку. Экипажи самолётов под вашим командованием сами выбирают для себя вариант неудачи.

Если бомбы сбрасывает лидер, то потом все остальные пилоты, которые решат тоже сбросить бомбы, получают +1 к успеху.

ИСКУШЕНИЕ СУДЬБЫ

Если вы искушаете судьбу, вам понадобится вся ваша твёрдость. Если в результате получилось 10+, вы справляетесь с задачей. Если 7–9, вы справляетесь, но дорогой ценой – ведущий может предложить вам такую цену напрямую, неприятный выбор или опасные побочные последствия.

При неудаче вы не просто не справляетесь, а теряете один пункт здоровья и получаете метку. Вот такая сволочная судьба.

ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ (ШТУРМАН)

Когда в ваш По-2 летят снаряды или пули, вам понадобится вся ваша удача. Если в результате получилось 10+, вы и ваш самолёт остались в полном порядке. Если 7–9, то вы более-менее целы, но выбираете два побочных последствия:

- Вы и второй член вашего экипажа получаете метки.
- У вас на борту потери (ваш экипаж теряет суммарно 5 пунктов здоровья – распределите их, как хотите; это также ведёт к экстренной посадке).
- Ваш самолёт серьёзно повреждён (повреждение самолёта и вдобавок экстренная посадка).
- Другой самолёт в вашем звене сбивают (самолёт выбирает ведущий).

При неудаче ведущий выбирает три события из списка для результата 7–9 или придумывает что-то ещё более ужасное.

ЭКСТРЕННАЯ ПОСАДКА (ПИЛОТ)

Приземление в условиях, далёких от идеальных, требует умения. Такими условиями является посадка вне лётного поля, посадка повреждённого самолёта либо, когда самолёт заходит на посадку с раненым или неполным экипажем. Если в результате получилось 10+, вы благополучно сажаете самолёт. Если 7–9, самолёт повреждён, а вы также выбираете два последствия (путешественницы выбирают только одно):

- Летать на этом самолёте больше нельзя (он повреждён; если он уже был повреждён, то загорается).
- Потери на борту (распределите 3 единицы повреждения между собой, как хотите).
- Ваше неумение, трусость или небрежность оказываются замечены.
- Вы приземляетесь в очень опасном месте.

При неудаче ваш самолёт вспыхивает, а что случится дальше, расскажет ведущий.

РАПОРТ (ВСЕ)

В рапорте после задания вы рассказываете вашему командиру эскадрильи или начальнику штаба, как прошёл полёт. Если задание было особенно тяжёлым, ведущий может уменьшить здоровье персонажа на единицу. Если хотите, вы можете в этот момент изменить одно из чувств, которые уже испытываете. Если вы идейная, вы вправе публично пристыдить кого-то из товарищей, а также добавить единицу к боеготовности для следующего вылета. Если это было последнее задание на данном месте службы, то после этого начинается передислокация.