

# NIGHT WITCHES AVENTURE PONCTUELLE NOS NUITS À PASHKOVSKAYA

## CE QUE VOUS AVEZ ENTRE LES MAINS

Ce document constitue une aventure ponctuelle qui vous guidera à travers le processus de création de personnages, de l'élaboration d'une base aérienne et de la mise en scène de quelques cycles jour/nuit. Votre objectif consiste à présenter l'univers de *Night Witches* aux joueurs et à mettre en valeur la mécanique ainsi que les particularités du jeu. En raison de la nature épisodique des missions, prévoyez une séance de jeu d'une durée de deux à quatre heures.

## CE QU'IL VOUS FAUT POUR JOUER

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin d'un exemplaire de *Night Witches*, des livrets de Nature, des fiches de Manœuvre et de la fiche d'Affectation 3 (Pashkovskaya). Il vous faudra également des crayons, des dés, des jetons de Réserve de Mission, des casse-croûte, de l'eau et des fiches cartonnées.

## MISE EN PLACE

Avant de jouer, imprimez tous les documents nécessaires. Dans chaque livret, **COCHEZ SEPT MARQUES**. Choisissez celles que vous voulez, mais cochez en priorité celles dont l'intérêt ne se révélera que sur le long terme ou qui ne donneront pas lieu à des scènes d'action et de tension dramatique. En fin de compte, ce choix a peu d'importance ; la clé consiste à laisser quatre marques et « Embrasser la mort » pour exercer une certaine pression dramatique.

Invitez quatre joueurs adultes au maximum. Sérieusement ! À six, tout le monde passera un mauvais moment. Ne jouez pas non plus avec des enfants.

Souhaitez la bienvenue à tout le monde. Discutez des conditions de sécurité et informez les joueurs qu'ils ont la possibilité de quitter la table à tout moment sans nuire à la partie en cours et de demander à modifier les scènes s'ils se sentent mal à l'aise. Vous pouvez même utiliser une « carte X » : tracez un grand X sur une fiche cartonnée que vous laisserez au milieu de la table ; si un joueur est mal à l'aise à un moment, il lui suffit de la prendre et de la brandir pour signifier qu'il a un problème avec un élément du jeu, quel qu'il soit.

## APERÇU

Lorsque tout le monde est prêt à jouer, résumez le contexte de la manière suivante :

Nous incarnons des femmes soviétiques dans un régiment de bombardiers de nuit pendant la Deuxième Guerre mondiale. Nous serons tous des femmes pilotes, des navigatrices et des officiers politiques.

Notre mission consiste à harceler l'armée allemande, qui a envahi notre pays. La guerre est impitoyable et atroce.

Nous volons dans des biplans obsolètes et larguons des bombes sur les Allemands, voire des traverses de voies ferrées quand les bombes viennent à manquer. La situation est désespérée. Nos missions sont terriblement dangereuses. Nous pilotons dans l'obscurité, et enchaînons parfois une douzaine de missions par nuit.

L'armée soviétique souhaiterait nous voir disparaître et personne ne s'attend à ce que nous triomphions. Mais nous triompherons malgré tout.

## CHOISIR DES LIVRETS, CRÉER DES PERSONNAGES

Demandez-leur de choisir des livrets et de créer des personnages ensemble. Vous n'avez pas besoin d'en créer un, mais vous pouvez si vous le souhaitez. Dans ce cas, il tiendra lieu de PNJ afin d'étoffer la section et de servir d'exemple. Tous les personnages doivent avoir un nom, un Rôle, une apparence, un passé, un grade et des caractéristiques. Demandez à chaque joueur de décrire son personnage sous l'aspect d'une nouvelle recrue, qui portait encore une tenue civile l'année d'avant. Quel rôle lui convient le mieux d'après la manière dont elle s'est comportée ? Comment pourrait-on déduire sa Nature d'après la façon qu'elle avait de s'habiller ?

## PRÊTER SERMENT

Demandez à tous les joueurs de se lever, et faites de même. Déclamez le serment suivant :

Moi, [NOM], déclare m'engager à me dresser pour défendre ma patrie, l'Union des républiques socialistes soviétiques, en tant que combattant [sic] de l'Armée rouge des ouvriers et des paysans. Je promets de la défendre avec courage, adresse, dignité et honneur, et de lutter jusqu'à ma dernière goutte de sang contre les ennemis du peuple soviétique, sacrifiant ma vie si nécessaire, jusqu'à ce que l'ennemi soit totalement détruit.

(suite au dos)

# NIGHT WITCHES AVENTURE PONCTUELLE

## NOS NUITS À PASHKOVSKAYA (SUITE)

### LA SITUATION À « TROUT GAR-NYAK-A »

Une fois que tout le monde a son personnage bien en mains, expliquez ce qui s'est passé au cours de l'année dernière :

Après un entraînement accéléré, vous avez été littéralement jetées dans la guerre. Votre première Affectation était un trou à rats appelé Trud Gornyaka, qui se trouvait sur les lignes de front pendant six mois. Entre la boue et le gel, vous décolliez dans des champs, et vos camarades mouraient dans des conditions atroces sous vos yeux impuissants, descendues en flammes par les tirs de DCA ou les chasseurs de nuit allemands. Vous avez perdu beaucoup d'amies. Vous voliez toutes les nuits.

### PROGRESSION

Demandez-leur de sélectionner quatre Progressions en les dissuadant de choisir plus de deux Progressions appartenant à la même catégorie et en expliquant les atouts de chacune. Dites-leur de ne pas changer d'Affectation tant que vous n'y êtes pas prêtes. N'hésitez pas à leur demander pourquoi elles ont été promues et comment elles ont obtenu cette médaille.

### DERNIÈRES QUESTIONS

En guise de dernière étape à la création de personnage, demandez-leur en quoi l'apparence de leur personnage a évolué après une année de durs combats et posez-leur une question tendancieuse, par exemple :

- Sur quels points as-tu menti sur ton formulaire de recrutement?
- Quel camarade du 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit, un régiment exclusivement masculin et bien équipé, fréquentes-tu? Où vous voyez-vous et pourquoi?
- Quel enterrement as-tu manqué en te portant volontaire pour te former au pilotage?
- Qu'est-ce que la lutte marxiste-léniniste contre les forces de la réaction signifie pour toi, personnellement?
- Que s'est-il passé la dernière fois qu'un groupe de pilotes masculins t'a sifflée?
- Quand ta sexualité t'a-t-elle attiré des problèmes?
- Quelle photo accrocheras-tu au tableau de bord de ton avion?
- Si on fouille dans ton casier, quel objet surprenant y trouve-t-on?

### LA SITUATION À « PASHKOV-SKAYA »

Vous devriez désormais disposer de personnages hauts en couleur et bien différenciés. Normalement, cela ne devrait avoir pris qu'une demi-heure. Dressez alors un portrait de Pashkovskaya :

Pashkovskaya était autrefois un aérodrome civil, situé à une dizaine de kilomètres de la grande ville de Krasnodar. Il abrite à présent le 588<sup>e</sup> et son unité jumelle, le 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit. Les ressources sont rares et mal réparties. Quand on ne se moque pas de vous, on vous vole.

### REEMPLIR LA FICHE D'AFFECTATION

Présentez aux joueurs la fiche d'Affectation de Pashkovskaya. Remplissez-la ensemble en autorisant les joueurs à prendre la main.

En fonction de leurs personnages, choisissez deux menaces à mettre en avant en sélectionnant les angles les plus intéressants pour votre groupe. Si vous avez une menace particulière à l'esprit, n'hésitez pas à intervenir en répondant à une question ou deux : vous savez peut-être quand le lieutenant général Miroshnichenko arrivera pour effectuer son inspection, par exemple.

Assurez-vous qu'ils dessinent la base aérienne!

**Une fois que vous disposez d'une base aérienne, de quelques personnages et de deux menaces, vous êtes prêts à jouer!**

### QUESTION D'INTRODUCTION

Commencez par un débriefing à l'aube, après une mission. Désignez la chef de section et demandez à son joueur ce que les aviatrices ont fait lorsqu'elles ont vu la section D essayer un feu nourri des batteries antiaériennes. Si elles ont chargé à sa suite, infligez des dégâts à deux avions ainsi qu'aux personnages (2 pour un personnage, 1 pour les deux autres). Si elles ont rebroussé chemin, infligez des dégâts à un avion et traînez immédiatement la chef de section devant le NKVD où elle subira un Entretien Informel pour la punir de son manque d'initiative et de détermination.

## LES HOMMES SONT DES CONNARDS

### POLITIQUE DES GENRES

- Le lieutenant général Igor Miroshnichenko, commandant de la Quatrième Armée de l'Air, vient nous rendre visite. Il a donc été décidé que le 588<sup>e</sup> le divertirait et « remonterait le moral » des hommes du 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit en organisant un concours de jeunes talents ou un spectacle de danse dans une vieille grange de la base aérienne. La participation est obligatoire et une mauvaise prestation jettera l'opprobre sur le régiment (obligez les Sorcières de la Nuit à La jouer comme des femmes, moquez-vous des femmes du 588<sup>e</sup>).
- Le lieutenant général Igor Miroshnichenko se présente en compagnie de la lieutenant-chef Yekaterina Budanova, une as de l'armée de l'air. Budanova sert au sein du 9<sup>e</sup> régiment de chasseurs et considère les unités exclusivement féminines comme une plaisanterie. Le spectacle monté en l'honneur du général renforce son sentiment (braquez les projecteurs sur une as de l'armée, moquez-vous des femmes du 588<sup>e</sup>).
- Après une mission particulièrement réussie, le 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit gagne une certaine notoriété (envoyez le major Popov du 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit féliciter les aviatrices).
- Des mécanos du 218<sup>e</sup> sont surpris en train de voler des tonneaux de lubrifiant pour moteur, dont ils prétendent avoir un besoin urgent (« empruntez » des ressources et du matériel, enfoncez les règles et tirez-vous-en à bon compte, incitez les Sorcières de la Nuit à La jouer comme des hommes).
- Le lieutenant Kiril « Kiryusha » Popov, fils du major Popov et âgé de vingt ans, tente de se lier d'amitié avec une navigatrice. Il est honni par son propre régiment qui le considère comme un fils à papa népotique. Il est seul, manifestement doté de bonnes relations et beau garçon (incitez les Sorcières de la Nuit à La jouer comme des femmes, faites intervenir le major Popov du 218<sup>e</sup> régiment de bombardiers de nuit si quelqu'un cherche des noises à son fils).

## LE NKVD EST DANGEREUX

### LA PARANOÏA ET L'ÉTAT SOVIÉTIQUE

- La lieutenant Svetlana Sheremeteva, *Politruk* adjointe du régiment, est une garce qui fait pression sur les femmes du régiment et les manipule à ses propres fins. Lesbienne refoulée, Sveta accule une aviatrice et la drague en laissant clairement entendre que si elle devait repousser ses avances, elle serait dans le pétrin (cherchez des violations des articles 58 et 133, faites pression sur leurs familles).
  - Après l'échec d'une mission, la capitaine Barsukova sélectionne une ou plusieurs personnes pour discuter avec elles, déclenchant ainsi la Manœuvre Entretien Informel. Cette discussion pourrait provoquer une foule de complications, les Manœuvres s'enchaînant dans un effet boule de neige (exigez un zèle et une productivité accrus, cherchez des violations des articles 58 et 133).
  - La capitaine Barsukova fait porter la section volontaire pour une journée de travail dans le village de Pashkovsky, où elle a créé une ligue de jeunesse du Comsomol qui a besoin de conseillers pour ses projets agricoles. Toute personne qui passe la journée à cultiver les choux subira 1-dégât en raison du manque de repos (demandez de l'aide pour un village voisin, exigez un zèle et une productivité accrus).
  - Une équipe de tournage arrive pour faire un reportage sur ce nouveau régiment exclusivement féminin, sous les auspices du NKVD (par un heureux hasard, cet événement coïncide avec la visite du lieutenant-général Miroshnichenko). Les membres de l'équipe vont causer toutes sortes de problèmes en partageant leur vodka lors de fêtes après leur travail, en faisant des avances inappropriées et en exigeant de voler aux côtés des pilotes.
- Barsukova et Sheremeteva accompagneront les personnages aux interviews officielles et leur apporteront un soutien et un encouragement sans faille (envoyez des journalistes de la Pravda Komsomolskaya, faites pression sur leurs familles).

# NIGHT WITCHES AVENTURE PONCTUELLE

## MENACES À PASHKOVSKAYA 2

### LES PROBLÈMES S'ACCUMULENT AU SEIN DU RÉGIMENT

#### LA VIE DURANT LA GUERRE

- Les membres de la section B de l'escadron 2 ont la réputation d'être une bande de brutes épaisses. Ces filles sont de véritables tyrans et de sales pestes, réfractaires à la discipline militaire et peu efficaces. La capitaine Lobodeva, transfère deux d'entre elles dans la section A afin de briser ce petit groupe. Elles ne seront pas heureuses d'être associées à de véritables pilotes soviétiques et tenteront de causer des problèmes à leur nouvelle section, tandis que leurs anciennes camarades de la section B continueront de chercher la bagarre (encouragez les rivalités mesquines, incorporez des vétérans donneuses de leçons).
- Les nouvelles recrues n'ont aucune expérience du combat et sont emplies d'appréhension et de terreur à peine dissimulée. La rumeur prétend que la plus jolie est la fille d'un vieux dignitaire du parti et s'il devait lui arriver quelque chose, le régiment serait dans de sales draps (répandez des rumeurs et des ragots, présentez les nouvelles recrues).
- C'est la fête de quelqu'un et la sergent Kataeva s'est procuré une grande quantité d'alcool. La situation pourrait déraper de bien des façons : l'alcool a été détourné de son usage d'origine : il devait servir à fabriquer des explosifs (ce qui signifie que certaines bombes sont désormais des pétards mouillés); il a été frelaté et est devenu bien trop puissant; la nouvelle de la fête s'étend de manière incontrôlable; quelqu'un doit voler en état d'ivresse, etc. (célébrez la fête de quelqu'un, répandez des rumeurs et des ragots).
- Une lettre officielle arrive pour une aviatrice. Elle vient de sa ville natale et est porteuse de mauvaises nouvelles : son correspondant au pays est décédé, capturé, disparu ou emprisonné. Le meilleur moyen de transmettre cette nouvelle est par l'intermédiaire de la capitaine Barsukova, qui a ouvert et lu la lettre à l'avance (transmettez de mauvaises nouvelles de leurs proches).

### L'ARMÉE ROUGE EST UNE CHIEUSE DYSFONCTIONNEMENTS ET DÉSORDRE

- Un lot entier de bobines se révèle défectueux et il est impossible de se procurer des pièces de rechange. Du moins, pas contre de l'argent. Le sergent du ravitaillement du 218<sup>e</sup> en a quelques-unes, mais le prix sera élevé et ne se paiera pas en roubles. Ceci peut déclencher les Manœuvres Taxer ou Réparer (retardez des fournitures vitales, exigez une « faveur », ou volez-les).
- Un inspecteur du Conseil Central des Services Arrières des forces aériennes de l'Armée soviétique et du Commissariat aux Fournitures et à la Logistique de la 4<sup>e</sup> Armée de l'Air arrive pour jeter un coup d'œil aux registres et relever les irrégularités. Quelqu'un a de toute évidence balancé le régiment après un vol nécessaire ou d'autres pratiques douteuses (faites-leur rendre des comptes, dénoncez-les).
- Des documents de promotion tardent à arriver. Il est possible que quelqu'un ait choisi une Progression de promotion et que la cérémonie soit retardée jusqu'à l'arrivée du lieutenant-général (retardez des documents cruciaux).
- Des chauffeurs de camion débarquent dans la zone du 588<sup>e</sup> pour passer un peu de bon temps, peut-être chargés de biens précieux à échanger : sucre raffiné, whisky irlandais, conserves américaines en prêt-bail, parfum, tapis orientaux, baïonnettes allemandes. Mais peut-être s'agit-il d'un coup monté de la police militaire ou du NKVD (traînez autour de la base aérienne à la recherche d'un groupe, dénoncez-les).