

GRADE

CHOISISSEZ sergente ou sous-lieutenant

PLUS TARD : lieutenant, lieutenant-chef, capitaine, commandante

NOM

CHOISISSEZ-EN UN : Yulia Salenkova, Marina Darchiashvili, Hanna Ruttmann, Natalya « Tasha » Maltseva, Boris « Sonya » Aleksandrov/a

APPARENCE & PASSÉ

Choisissez une option parmi chaque catégorie

SEXE : féminin ou dissimulé

UNIFORME : réglementaire, mal ajusté, élimé, inconvenant

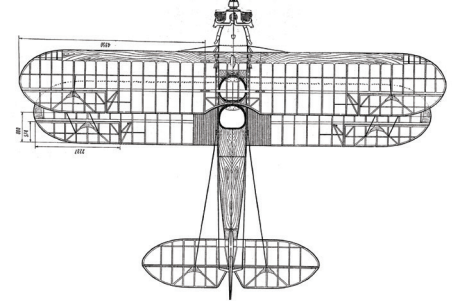
SILHOUETTE : recroquevillée, élancée, trapue, brisée, masculine, belle

MAINS : animées, précises, noueuses, manucurées, expressives, froides

VILLE NATALE : Moscou, Kalouga, Briansk, Verkhöiansk (Sibérie), une série d'orphelinats

PERSONNE À QUI VOUS ÉCRIVEZ : vous-même, personne, votre enfant mort

NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ MOINEAU



MANŒUVRES

Ajoutez des Manœuvres lorsque la Progression l'exige.

- MOINDRE MAL** : vous pouvez choisir d'être Marquée afin de supprimer tous vos dégâts ainsi que ceux d'une camarade.
- FANTÔMES** : choisissez une camarade décédée et stockez 3 points. Lorsque vous interrogerez votre camarade pour vous venir en aide, dépensez 1 point stocké pour obtenir un succès équivalent à 10+. Chaque fois que vous faites ce choix, vous devez choisir entre subir des dégâts ou être Marquée par cette expérience.
- AMOUR TRANSCENDANTAL** : choisissez l'amour de votre vie. Votre lien est intense et inébranlable. La première fois que vous subissez la Marque « Acceptez la mort », supprimez-la immédiatement.
- PASSÉ TROUBLE** : vous gardez jalousement votre passé pour vous. Choisissez deux secrets que vous cachez : une formation précieuse, une famille puissante, des relations politiques, un étrange secret, un trésor que vous portez sur vous. Définissez-les quand vous voulez. Révélez l'un de ces aspects de votre passé pour vous tirer d'un mauvais pas, impressionner quelqu'un ou détruire quelqu'un.
- AMBITION FATALE** : une fois par Affectation, progressez lorsque vous accomplissez quelque chose d'explicitement contraire aux ordres, et qui vous incite à Tenter le sort.
- CHOISISSEZ UNE MANŒUVRE D'UNE AUTRE NATURE.**

RÔLE

Choisissez-en un. Changez-en quand une Marque vous y oblige ou entre deux affectations si vous le souhaitez.

- AVENTURIÈRE** : vous êtes une experte de la Manœuvre **ATTERRISSAGE FORCÉ**. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si vous avez abandonné la carcasse fumante d'un avion.
- RÊVEUSE** : vous vous sortez avec brio des **ENTRETIENS INFORMELS**. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si vous avez partagé une prémonition et qu'elle s'est réalisée.
- MENEUSE** : vous avez un talent inné pour **PASSER À L'ATTAQUE**. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si une personne placée sous votre commandement direct a trouvé la mort.
- MISANTHROPE** : vous êtes très douée pour **TAXER**. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si vous vous êtes rebellée contre le patriarcat, ce qui vous a mise dans de sales draps.
- PROTECTRICE** : vous êtes douée pour **RÉPARER**. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si vous avez sauvé une vie.
- FANATIQUE** : vous pouvez aider la section lors d'un **DÉBRIEFING** en dénonçant une de vos camarades. Lorsque vous changez d'Affectation, progressez si vous portez l'attention du NKVD sur un membre du régiment.

CARACTÉRISTIQUES

COMPÉTENCE	CHANCE
CRAN	MÉDAILLES

SERGEANT : +1 +0 +0 ou +2 +0 -1, dans n'importe quel ordre

SOUS-LIEUTENANT : +1 +0 -1 ou +0 +0 +0, dans n'importe quel ordre

VALEUR DE DÉPART DES MÉDAILLES : +0

CONSIDÉRATION

Ajoutez de la Considération lorsque la Progression ou une Manœuvre l'exige. Subissez des dégâts si l'objet de votre Considération meurt.

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....



de l'amour, de la confiance, de l'admiration, du respect, de la haine de la rancune, de la pitié, de la peur, etc.



cette camarade ou cet avion

DÉGÂTS

Les dégâts se cumulent s'ils sont involontaires.

- 1-DÉGÂT** : stressée. Pour vous en débarrasser, reposez-vous et détendez-vous.
- 2-DÉGÂTS** : légèrement blessée. Pour vous en débarrasser, faites-vous soigner et passez quelque temps sur la touche.
- 3-DÉGÂTS** : gravement blessée, ce qui requiert une hospitalisation
- 4-DÉGÂTS** : vous êtes morte.

MÉDAILLES

Entourez celles que vous avez gagnées et ajoutez le total à votre valeur de Médailles



MÉDAILLE DU COURAGE



ORDRE DE LA GUERRE PATRIOTIQUE



ORDRE DE L'ÉTOILE ROUGE



ÉTOILE D'HÉROÏNE DE L'UNION SOVIÉTIQUE

ÉTAT-MAJOR

COMMANDANTE DU RÉGIMENT :

C^{dt} Yevdokiya Bershanskaya

CHEF D'ÉTAT-MAJOR

C^{ne} Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DU RÉGIMENT:

C^{ne} Olga I. Barsukova

OFFICIER CHARGÉ DE LA LOGISTIQUE ET DE L'ENTRAÎNEMENT :

S.-L^t Mariya « Masha » Petrova

POLITRUK ADJOINTE :

L^t Svetlana « Sveta » Sheremeteva

MON ESCADRON

1, 2 ou 3

MA SECTION

A, B, C ou D

COMMANDANTE D'ESCADRON :

S.-L^t Aleksandra « Sasha » Khadzhdiyeva

NAVIGATRICE EN CHEF DE L'ESCADRON

L^t Natalya « Natasha » Maltseva

CHEF DE SECTION :

MÉDAILLES DU RÉGIMENT

Ne sont pas prises en compte dans la valeur de Médailles, mais vous pouvez en être fière



MÉDAILLE POUR LA DÉFENSE DU CAUCASE



BANNIÈRE DE LA 46^e GARDE « TAMAN »



MÉDAILLE POUR LA LIBÉRATION DE VARSOVIE



MÉDAILLE POUR LA CAPTURE DE BERLIN



MÉDAILLE DE LA GRANDE GUERRE PATRIOTIQUE

PROGRESSION

Cochez-en une et appliquez-la lorsqu'une mission, une Manœuvre ou une Marque l'exige.

- DURES LEÇONS** : ajoutez une nouvelle Manœuvre.
- RAPPROCHEMENT** : ouvrez un emplacement de Considération et remplissez-le.
- DÉVELOPPEMENT PERSONNEL** : augmentez de 1 votre valeur de Cran, de Chance ou de Compétence (jusqu'à un maximum +3).
- HONNEUR ET FIERTÉ** : ajoutez la nouvelle médaille la plus à gauche et augmentez de 1 la valeur de Médailles.
- RESPONSABILITÉ ACCRUE** : augmentez votre grade. Il ne peut y avoir qu'une commandante!
- CAP À L'OUEST** : changez d'Affectation. Si vous êtes à la sixième, la guerre est terminée.

MARQUES

Choisissez une Marque lorsqu'une Manœuvre ou le MJ l'exige.

- SUBISSEZ LA MORT D'UNE AMIE OU D'UNE AMANTE.**
- ASSISTEZ À LA MORT D'UNE CAMARADE.**
- PARTAGEZ UNE PRÉMONITION.**
- ATTIREZ UNE ATTENTION DANGEREUSE**
- AFFRONTÉZ LE POUVOIR.**
- RÉPANDEZ UNE RUMEUR IGNOBLE.**
- RÉVÉLEZ UN SECRET.**
- AGISSEZ CONTRE VOS INTÉRÊTS.**
- AVANCEZ ET GRANDISSEZ.**
- RACONTEZ UNE HISTOIRE DE GUERRE.**
- RACONTEZ UNE HISTOIRE DE VOTRE VILLE NATALE.**
- ACCEPTÉZ LA MORT ET AFFRONTÉZ VOTRE ULTIME DESTINÉE**

GRADE

CHOISISSEZ sergente ou sous-lieutenant

PLUS TARD : lieutenant, lieutenant-chef, capitaine, commandante

NOM

CHOISISSEZ-EN UN : Yevgeniya « Zhenya » Petrova, Alexandra « Sasha » Yusupova, Oksana Boykova, Polina « Polya » Makarova, Yekaterina « Katya » Trushina

APPARENCE & PASSÉ

Choisissez une option parmi chaque catégorie

SEXE : féminin

UNIFORME : réglementaire, négligé, amidonné, tape-à-l'œil

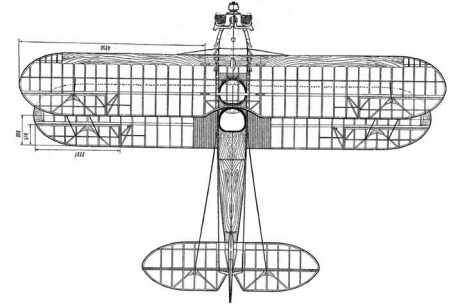
SILHOUETTE : ramassée, dégingandée, robuste, mince, douce, maigre

REGARD : vif, calculateur, las, cruel, rieur, calme

VILLE NATALE : Moscou, Leningrad, Sébastopol, Jeleznogorsk, Ferme collective n° 505 (Ukraine)

PERSONNE À QUI VOUS ÉCRIVEZ : votre mère, votre fils Maksim, votre petite sœur Valya, Timur Lavrov, personne

NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ FAUCON



MANŒUVRES

Ajoutez des Manœuvres lorsque la Progression l'exige.

- SUKA** : vous obtenez un bonus de +1 lorsque vous La jouez voyou. Quand vous La jouez princesse, vous êtes Marquée.
- HÉROÏNE DU PEUPLE** : nommez le ou la dignitaire de haut rang qui manifeste un intérêt personnel pour votre carrière.
- ÇA PASSE** : quand vous voulez atterrir dans un nouvel endroit, vous pouvez demander au MJ s'il est véritablement possible de s'y poser et il vous répondra. Si la réponse est oui, vous n'avez pas besoin d'entreprendre la Manœuvre Atterrissage forcé pour y atterrir.
- VU DANS LA PRAVDA** : utilisez +médailles plutôt que +cran lorsque vous Tentez le sort.
- RAPACE** : Progressez la première fois que vous avez une relation sexuelle avec un détenteur de chacun des grades suivants : lieutenant-chef, capitaine, major, lieutenant-colonel, ou colonel.
- CHOISISSEZ UNE MANŒUVRE D'UNE AUTRE NATURE.**

RÔLE

Choisissez-en un. Changez-en quand une Marque vous y oblige ou entre deux affectations si vous le souhaitez.

- AVENTURIÈRE** : vous êtes une experte de la Manœuvre **ATTERRISSAGE FORCÉ**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez abandonné la carcasse fumante d'un avion.
- RÊVEUSE** : vous vous sortez avec brio des **ENTRETIENS INFORMELS**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez partagé une prémonition et qu'elle s'est réalisée.
- MENEUSE** : vous avez un talent inné pour **PASSER À L'ATTAQUE**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si une personne placée sous votre commandement direct a trouvé la mort.
- MISANTHROPE** : vous êtes très douée pour **TAXER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous vous êtes rebellée contre le patriarcat, ce qui vous a mise dans de sales draps.
- PROTECTRICE** : vous êtes douée pour **RÉPARER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez sauvé une vie.
- FANATIQUE** : vous pouvez aider la section lors d'un Section **DÉBRIEFING** en dénonçant une de vos camarades. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous portez l'attention du NKVD sur un membre du régiment.

CARACTÉRISTIQUES

COMPÉTENCE

CHANCE

CRAN

MÉDAILLES

SERGEANT : +1 +0 +0 ou +2 +0 -1, dans n'importe quel ordre

SOUS-LIEUTENANT : +1 +0 -1 ou +0 +0 +0, dans n'importe quel ordre

VALEUR DE DÉPART DES MÉDAILLES : +0

CONSIDÉRATION

Ajoutez de la Considération lorsque la Progression ou une Manœuvre l'exige. Subissez des dégâts si l'objet de votre Considération meurt.

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

DÉGÂTS

Les dégâts se cumulent s'ils sont involontaires.

- 1-DÉGÂT** : stressée. Pour vous en débarrasser, reposez-vous et détendez-vous.
- 2-DÉGÂTS** : légèrement blessée. Pour vous en débarrasser, faites-vous soigner et passez quelque temps sur la touche.
- 3-DÉGÂTS** : gravement blessée, ce qui requiert une hospitalisation
- 4-DÉGÂTS** : vous êtes morte.

de l'amour, de la confiance, de l'admiration, du respect, de la haine de la rancune, de la pitié, de la peur, etc.

cette camarade ou cet avion

MÉDAILLES

Entourez celles que vous avez gagnées et ajoutez le total à votre valeur de Médailles



MÉDAILLE DU COURAGE



ORDRE DE LA GLOIRE



ORDRE DU DRAPEAU ROUGE



ÉTOILE D'HÉROÏNE DE L'UNION SOVIÉTIQUE

ÉTAT-MAJOR

COMMANDANTE DU RÉGIMENT :

C^{dt} Yevdokiya Bershanskaya

CHEF D'ÉTAT-MAJOR

C^{ne} Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DU RÉGIMENT:

C^{ne} Olga I. Barsukova

OFFICIER CHARGÉ DE LA LOGISTIQUE ET DE L'ENTRAÎNEMENT :

S.-L^t Mariya « Masha » Petrova

POLITRUK ADJOINTE :

L^t Svetlana « Sveta » Sheremeteva

MON ESCADRON

1, 2 ou 3

MA SECTION

A, B, C ou D

COMMANDANTE D'ESCADRON :

S.-L^t Aleksandra « Sasha » Khadzhdiyeva

NAVIGATRICE EN CHEF DE L'ESCADRON

L^t Natalya « Natasha » Maltseva

CHEF DE SECTION :

MÉDAILLES DU RÉGIMENT

Ne sont pas prises en compte dans la valeur de Médailles, mais vous pouvez en être fière



MÉDAILLE POUR LA DÉFENSE DU CAUCASE



BANNIÈRE DE LA 46^e GARDE « TAMAN »



MÉDAILLE POUR LA LIBÉRATION DE VARSOVIE



MÉDAILLE POUR LA CAPTURE DE BERLIN



MÉDAILLE DE LA GRANDE GUERRE PATRIOTIQUE

PROGRESSION

Cochez-en une et appliquez-la lorsqu'une mission, une Manœuvre ou une Marque l'exige.

DURES LEÇONS : ajoutez une nouvelle Manœuvre.

RAPPROCHEMENT : ouvrez un emplacement de Considération et remplissez-le.

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL : augmentez de 1 votre valeur de Cran, de Chance ou de Compétence (jusqu'à un maximum +3).

HONNEUR ET FIERTÉ : ajoutez la nouvelle médaille la plus à gauche et augmentez de 1 la valeur de Médailles.

RESPONSABILITÉ ACCRUE : augmentez votre grade. Il ne peut y avoir qu'une commandante!

CAP À L'OUEST : changez d'Affectation. Si vous êtes à la sixième, la guerre est terminée.

NIGHT WITCHES ★ FAUCON

MARQUES

Choisissez une Marque lorsqu'une Manœuvre ou le MJ l'exige.

SUBISSEZ LA MORT D'UNE AMIE OU D'UNE AMANTE.

ASSISTEZ À LA MORT D'UNE CAMARADE.

DONNEZ UNE PERSONNALITÉ À VOTRE AVION.

FAITES-VOUS UN(E) AMI(E) OU PRENEZ UN(E) AMANT(E)

DITES UN MENSONGE POUR VOUS METTRE EN VALEUR.

PARTAGEZ UNE DOULOUREUSE VÉRITÉ VOUS CONCERNANT.

ACQUERREZ UNE PEUR OU UNE SUPERSTITION NOUVELLE.

FAITES PASSER LE DEVOIR AVANT LA SANTÉ OU L'AMOUR.

AVANCEZ ET GRANDISSEZ.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE GUERRE.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE VOTRE VILLE NATALE.

ACCÉPTEZ LA MORT ET AFFRONTÉZ VOTRE ULTIME DESTINÉE.

GRADE

CHOISISSEZ sergente ou sous-lieutenant

PLUS TARD : lieutenant, lieutenant-chef, capitaine, commandante

NOM

CHOISISSEZ-EN UN : Dariya « Dasha » Yegorova, Sara Rabinovich, Elena « Lena » Sheremetova, Svetlana « Sveta » Fomenkova, Tatyana « Tanya » Komarova

APPARENCE & PASSÉ

Choisissez une option parmi chaque catégorie

SEXE : féminin

UNIFORME : réglementaire, sale, en lambeaux, féminin

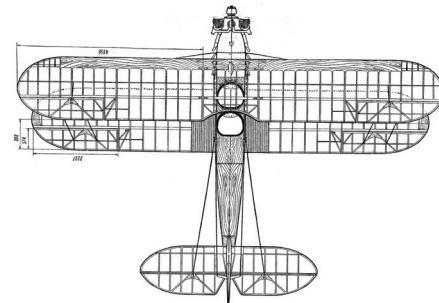
SILHOUETTE : gracieuse, fragile, énergique, petite, athlétique, grande

VISAGE : ouvert, expressif, sincère, couturé, grave, joli

VILLE NATALE : Moscou, Vladivostok (Extrême-Orient), Dimitrovgrad, Doubna, Novgorod

PERSONNE À QUI VOUS ÉCRIVEZ : votre grand-père, votre défunt mari, le Dr Burov, « l'éditeur », personne

NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ CHOUETTE



MANŒUVRES

Ajoutez des Manœuvres lorsque la Progression l'exige.

- BIEN COMMUN** : effacez une Marque inutilisée et remplacez-la par la mention suivante : « Abandonnez une camarade et Progressez ».
- FILLE PRODIGE** : progressez chaque fois que vous regagnez le régiment après avoir été considérée comme capturée ou morte.
- NAVIGATION INTENSE** : pour repérer une cible la nuit, vous n'avez pas besoin de vous Orienter si vous décidez de subir une Marque ou 1-DÉGÂT (c'est vous qui choisissez).
- JOUER DU GALON** : bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet visant à La jouer si votre grade est supérieur à celui de la cible.
- PENSÉE POLITIQUE** : lorsque vous Jaugez, vous pouvez également demander : « Y a-t-il des preuves de violation des articles 58 et 133? »
- CHOISISSEZ UNE MANŒUVRE D'UNE AUTRE NATURE.**

RÔLE

Choisissez-en un. Changez-en quand une Marque vous y oblige ou entre deux affectations si vous le souhaitez.

- AVENTURIÈRE** : vous êtes une experte de la Manœuvre **ATTERRISSAGE FORCÉ**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez abandonné la carcasse fumante d'un avion.
- RÊVEUSE** : vous vous sortez avec brio des **ENTRETIENS INFORMELS**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez partagé une prémonition et qu'elle s'est réalisée.
- MENEUSE** : vous avez un talent inné pour **PASSER À L'ATTAQUE**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si une personne placée sous votre commandement direct a trouvé la mort.
- MISANTHROPE** : vous êtes très douée pour **TAXER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous vous êtes rebellée contre le patriarcat, ce qui vous a mise dans de sales draps.
- PROTECTRICE** : vous êtes douée pour **RÉPARER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez sauvé une vie.
- FANATIQUE** : vous pouvez aider la section lors d'un **DÉBRIEFING** en dénonçant une de vos camarades. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous portez l'attention du NKVD sur un membre du régiment.

CARACTÉRISTIQUES

COMPÉTENCE	CHANCE
GRAN	MÉDAILLES

SERGEANT : +1 +0 +0 ou +2 +0 -1, dans n'importe quel ordre

SOUS-LIEUTENANT : +1 +0 -1 ou +0 +0 +0, dans n'importe quel ordre

VALEUR DE DÉPART DES MÉDAILLES : +0

CONSIDÉRATION

Ajoutez de la Considération lorsque la Progression ou une Manœuvre l'exige. Subissez des dégâts si l'objet de votre Considération meurt.

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....



de l'amour, de la confiance, de l'admiration, du respect, de la haine de la rancune, de la pitié, de la peur, etc.



cette camarade ou cet avion

DÉGÂTS

Les dégâts se cumulent s'ils sont involontaires.

- 1-DÉGÂT** : stressée. Pour vous en débarrasser, reposez-vous et détendez-vous.
- 2-DÉGÂTS** : légèrement blessée. Pour vous en débarrasser, faites-vous soigner et passez quelque temps sur la touche.
- 3-DÉGÂTS** : gravement blessée, ce qui requiert une hospitalisation
- 4-DÉGÂTS** : vous êtes morte.

MÉDAILLES

Entourez celles que vous avez gagnées et ajoutez le total à votre valeur de Médailles



MÉDAILLE POUR DISTINCTION
DANS LE SERVICE



ORDRE DE LA GLOIRE



ORDRE DE SOUVOROV



ÉTOILE D'HÉROÏNE DE
L'UNION SOVIÉTIQUE

ÉTAT-MAJOR

COMMANDANTE DU RÉGIMENT :

C^{dt} Yevdokiya Bershanskaya

CHEF D'ÉTAT-MAJOR

C^{ne} Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DU RÉGIMENT :

C^{ne} Olga I. Barsukova

OFFICIER CHARGÉ DE LA LOGISTIQUE
ET DE L'ENTRAÎNEMENT :

S.-Lⁱ Mariya « Masha » Petrova

POLITRUK ADJOINTE :

Lⁱ Svetlana « Sveta » Sheremeteva

MON ESCADRON 1, 2 ou 3

MA SECTION A, B, C ou D

COMMANDANTE D'ESCADRON :

S.-Lⁱ Aleksandra « Sasha » Khadzhiyeva

NAVIGATRICE EN CHEF DE L'ESCADRON

Lⁱ Natalya « Natasha » Maltseva

CHEF DE SECTION :

MÉDAILLES DU RÉGIMENT

Ne sont pas prises en compte dans la valeur de Médailles, mais vous pouvez en être fière



MÉDAILLE POUR LA
DÉFENSE DU CAUCASE



BANNIÈRE DE LA 46^e
GARDE « TAMAN »



MÉDAILLE POUR LA
LIBÉRATION DE VARSOVIE



MÉDAILLE POUR LA
CAPTURE DE BERLIN



MÉDAILLE DE LA GRANDE
GUERRE PATRIOTIQUE

PROGRESSION

Cochez-en une et appliquez-la lorsqu'une mission, une Manœuvre ou une Marque l'exige.

DURES LEÇONS : ajoutez une nouvelle Manœuvre.

RAPPROCHEMENT : ouvrez un emplacement de Considération et remplissez-le.

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL : augmentez de 1 votre valeur de Cran, de Chance ou de Compétence (jusqu'à un maximum +3).

HONNEUR ET FIERTÉ : ajoutez la nouvelle médaille la plus à gauche et augmentez de 1 la valeur de Médailles.

RESPONSABILITÉ ACCRUE : augmentez votre grade. Il ne peut y avoir qu'une commandante!

CAP À L'OUEST : changez d'Affectation. Si vous êtes à la sixième, la guerre est terminée.

NIGHT WITCHES ★ CHOUETTE

MARQUES

Choisissez une Marque lorsqu'une Manœuvre ou le MJ l'exige.

SUBISSEZ LA MORT D'UNE AMIE OU D'UNE AMANTE.

ASSISTEZ À LA MORT D'UNE CAMARADE.

PARTAGEZ UNE PRÉMONITION.

FAITES-VOUS UN(E) AMI(E) OU PRENEZ UN(E) AMANT(E)

INFORMEZ LES AUTORITÉS.

HUMILIEZ UNE CAMARADE EN PUBLIC.

GAGNEZ UNE MÉDAILLE QUE VOUS NE MÉRITIEZ PAS.

FAITES PASSER LA SANTÉ OU L'AMOUR AVANT LE DEVOIR.

AVANCEZ ET GRANDISSEZ.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE GUERRE.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE VOTRE VILLE NATALE.

ACCEPTÉZ LA MORT ET AFFRONTÉZ VOTRE ULTIME DESTINÉE.

GRADE

CHOISISSEZ sergente ou sous-lieutenant

PLUS TARD : lieutenant, lieutenant-chef, capitaine, commandante

NOM

CHOISISSEZ-EN UN : Irina « Ira » Gordyevskaya, Elizaveta « Liza » Voropayeva, Lyubov « Lyuba » Fedorova, Galina « Galya » Lyubashevskaya, Maryam Bakradze

APPARENCE & PASSÉ

Choisissez une option parmi chaque catégorie

SEXE : féminin

UNIFORME : réglementaire, gras, en lambeaux, aucun

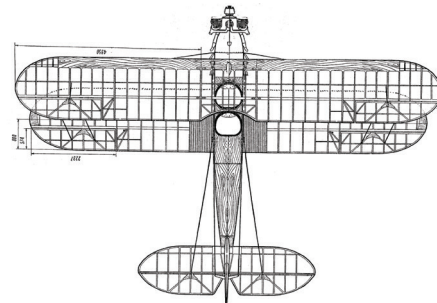
SILHOUETTE : trapue, fragile, nerveuse, courbée, forte, sexy

MAINS : expressives, sales, calleuses, posées, nerveuses, délicates,

VILLE NATALE : Moscou, Novossibirsk (Sibérie), Bratsk, Dimitrovgrad, Kharkiv (Ukraine), Krasnodar

PERSONNE À QUI VOUS ÉCRIVEZ : votre sœur Sonya, les jumeaux Yeleshev, père Mikhaïl, personne

NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ PIGEON



MANŒUVRES

Ajoutez des Manœuvres lorsque la Progression l'exige.

- RAGOTS** : convoquez un autre personnage joueur que vous méprisez à un débriefing et lancez dés+considération. Sur 10+, stockez 3 points. Sur 7-9, stockez 1 point. Dépensez 1 point stocké pour infliger -1 au prochain jet de votre ennemi.
- AMOUR INTERDIT** : lorsque vous prenez une amante, gardez-le pour vous. Si votre secret est découvert, affrontez les conséquences ensemble ou abandonnez votre amante et Progressiez.
- ANDROGYNE** : vous pouvez La jouer comme un homme et non comme un voyou en lançant dés+cran. En cas d'échec, vous êtes Marquée.
- INFIRMIÈRE** : lorsque vous soignez un blessé grave, lancez dés+chance. En cas de succès, la blessure n'est pas si grave qu'il y paraissait. Sur 7-9, cette découverte prend beaucoup de temps, d'énergie ou de ressources, au choix du MJ.
- SOUTIEN ENTHOUSIASTE** : lorsque vous êtes vedomaya, choisissez les conséquences pour l'équipage que vous couvrez.
- CHOISISSEZ UNE MANŒUVRE D'UNE AUTRE NATURE.**

RÔLE

Choisissez-en un. Changez-en quand une Marque vous y oblige ou entre deux affectations si vous le souhaitez,

- AVENTURIÈRE** : vous êtes une experte de la Manœuvre **ATTERRISSAGE FORCÉ**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si vous avez abandonné la carcasse fumante d'un avion.
- RÊVEUSE** : vous vous sortez avec brio des **ENTRETIENS INFORMELS**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si vous avez partagé une prémonition et qu'elle s'est réalisée.
- MENEUSE** : vous avez un talent inné pour **PASSER À L'ATTAQUE**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si une personne placée sous votre commandement direct a trouvé la mort.
- MISANTHROPE** : vous êtes très douée pour **TAXER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si vous vous êtes rebellée contre le patriarcat, ce qui vous a mise dans de sales draps.
- PROTECTRICE** : vous êtes douée pour **RÉPARER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si vous avez sauvé une vie.
- FANATIQUE** : vous pouvez aider la section lors d'un **DÉBRIEFING** en dénonçant une de vos camarades. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressiez si vous portez l'attention du NKVD sur un membre du régiment.

CARACTÉRISTIQUES

COMPÉTENCE	CHANCE
CRAN	MÉDAILLES

SERGEANT : +1 +0 +0 ou +2 +0 -1, dans n'importe quel ordre

SOUS-LIEUTENANT : +1 +0 -1 ou +0 +0 +0, dans n'importe quel ordre

VALEUR DE DÉPART DES MÉDAILLES : +0

CONSIDÉRATION

Ajoutez de la Considération lorsque la Progression ou une Manœuvre l'exige. Subissez des dégâts si l'objet de votre Considération meurt.

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....



de l'amour, de la confiance, de l'admiration, du respect, de la haine de la rancune, de la pitié, de la peur, etc.



cette camarade ou cet avion

DÉGÂTS

Les dégâts se cumulent s'ils sont involontaires.

- 1-DÉGÂT** : stressée. Pour vous en débarrasser, reposez-vous et détendez-vous.
- 2-DÉGÂTS** : légèrement blessée. Pour vous en débarrasser, faites-vous soigner et passez quelque temps sur la touche.
- 3-DÉGÂTS** : gravement blessée, ce qui requiert une hospitalisation
- 4-DÉGÂTS** : vous êtes morte.

MÉDAILLES

Entourez celles que vous avez gagnées et ajoutez le total à votre valeur de Médailles



MÉDAILLE POUR DISTINCTION
DANS LE SERVICE



ORDRE DE LA GUERRE
PATRIOTIQUE



ORDRE DE L'ÉTOILE ROUGE



ÉTOILE D'HÉROÏNE DE
L'UNION SOVIÉTIQUE

ÉTAT-MAJOR

COMMANDANTE DU RÉGIMENT :

C^{dt} Yevdokiya Bershanskaya

CHEF D'ÉTAT-MAJOR

C^{ne} Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DU RÉGIMENT:

C^{ne} Olga I. Barsukova

OFFICIER CHARGÉ DE LA LOGISTIQUE
ET DE L'ENTRAÎNEMENT :

S.-Lⁱ Mariya « Masha » Petrova

POLITRUK ADJOINTE :

Lⁱ Svetlana « Sveta » Sheremeteva

MON ESCADRON

1, 2 ou 3

MA SECTION

A, B, C ou D

COMMANDANTE D'ESCADRON :

S.-Lⁱ Aleksandra « Sasha » Khadzhieva

NAVIGATRICE EN CHEF DE L'ESCADRON

Lⁱ Natalya « Natasha » Maltseva

CHEF DE SECTION :

MÉDAILLES DU RÉGIMENT

Ne sont pas prises en compte dans la valeur de Médailles, mais vous pouvez en être fière



MÉDAILLE POUR LA
DÉFENSE DU CAUCASE



BANNIÈRE DE LA 46^e
GARDE « TAMAN »



MÉDAILLE POUR LA
LIBÉRATION DE VARSOVIE



MÉDAILLE POUR LA
CAPTURE DE BERLIN



MÉDAILLE DE LA GRANDE
GUERRE PATRIOTIQUE

PROGRESSION

Cochez-en une et appliquez-la lorsqu'une mission, une Manœuvre ou une Marque l'exige.

□□□ DURES LEÇONS : ajoutez une nouvelle Manœuvre.

□□□□ RAPPROCHEMENT : ouvrez un emplacement de Considération et remplissez-le.

□□□ DÉVELOPPEMENT PERSONNEL : augmentez de 1 votre valeur de Cran, de Chance ou de Compétence (jusqu'à un maximum +3).

□□□□ HONNEUR ET FIERTÉ : ajoutez la nouvelle médaille la plus à gauche et augmentez de 1 la valeur de Médailles.

□□ RESPONSABILITÉ ACCRUE : augmentez votre grade. Il ne peut y avoir qu'une commandante!

□ CAP À L'OUEST : changez d'Affectation. Si vous êtes à la sixième, la guerre est terminée.

NIGHT WITCHES ★ PIGEON

MARQUES

Choisissez une Marque lorsqu'une Manœuvre ou le MJ l'exige.

- SUBISSEZ LA MORT D'UNE AMIE OU D'UNE AMANTE.
- ASSISTEZ À LA MORT D'UNE CAMARADE.
- DONNEZ UNE PERSONNALITÉ À VOTRE AVION.
- FAITES-VOUS UN(E) AMI(E) OU PRENEZ UN(E) AMANT(E)
- RÉCONFORTEZ UNE AMIE MOURANTE.
- TRAHISSEZ UN(E) AMI(E) OU UN(E) AMANT(E)
- DÉSHONOREZ-VOUS, VOUS OU VOTRE UNIFORME.
- IGNOREZ UN PROBLEME JUSQU'À CE QU'IL SOIT INSURMONTABLE.
- AVANCEZ ET GRANDISSEZ.
- RACONTEZ UNE HISTOIRE DE GUERRE.
- RACONTEZ UNE HISTOIRE DE VOTRE VILLE NATALE.
- ACCEPTEZ LA MORT ET AFFRONTÉZ VOTRE ULTIME DESTINÉE.

GRADE

CHOISISSEZ sergente ou sous-lieutenant

PLUS TARD : lieutenant, lieutenant-chef, capitaine, commandante

NOM

CHOISISSEZ-EN UN : Valentina « Valya » Malinovskaya, M. « Masha » Gerasimova, Lyudmila « Lyuda » Berezovskaya, Anna « Anya » Repina-Pavrova, Vera « juste Vera, merci » Gromova

APPARENCE & PASSÉ

Choisissez une option parmi chaque catégorie

SEXE : féminin

UNIFORME : réglementaire, cérémonial, blouson d'aviatrice, élégant

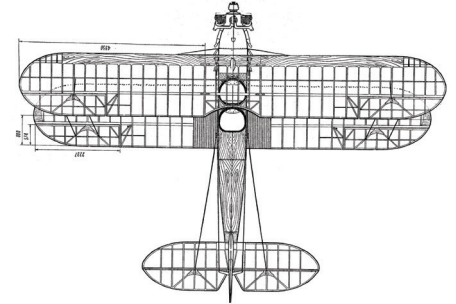
SILHOUETTE : râblée, anguleuse, sensuelle, costaud, musclée, aristocrate

VISAGE : beau, banal, hâve, grassouillet, bienveillant, plein de vie

VILLE NATALE : Moscou, Viazma, Souzdal, Vologda, Tcheliabinsk (Sibérie)

PERSONNE À QUI VOUS ÉCRIVEZ : vos parents, Boris Mednikov, votre sœur Masha, votre fille Masha, personne

NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ CORBEAU



MANŒUVRES

Ajoutez des Manœuvres lorsque la Progression l'exige.

- AU DIABLE LA MORT** : quand vous auriez dû être Marquée, vous pouvez choisir un autre personnage joueur qui sera Marqué à votre place.
- JOUET DU DESTIN** : choisissez une Manœuvre unique. Remplacez la caractéristique utilisée par +chance quand vous effectuez le jet de dés.
- VORON** : lorsque vous volez le « trésor » de quelqu'un d'autre, cette personne devient Marquée. Si ce « trésor » est son amante ou son avenir, Progressez.
- SACRIFICE** : lorsqu'on vous envoie à l'hôpital pour récupérer de blessures de guerre, vous pouvez choisir votre mission, votre escadron, votre Section et votre avion à votre retour.
- DOSSIER PERMANENT** : lorsque vous soumettez un rapport officiel à vos supérieurs, lancez dés+compétence. Sur 10+, choisissez deux des options suivantes. Sur 7-9, choisissez-en une :
 - Marquez quelqu'un.
 - Changez la vérité officielle d'une situation.
 - Ajoutez 1 point à la Réserve de Mission.
- CHOISISSEZ UNE MANŒUVRE D'UNE AUTRE NATURE.**

RÔLE

Choisissez-en un. Changez-en quand une Marque vous y oblige ou entre deux affectations si vous le souhaitez.

- AVENTURIÈRE** : vous êtes une experte de la Manœuvre **ATTERRISSAGE FORCÉ**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez abandonné la carcasse fumante d'un avion.
- RÊVEUSE** : vous vous sortez avec brio des **ENTRETIENS INFORMELS**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez partagé une prémonition et qu'elle s'est réalisée.
- MENEUSE** : vous avez un talent inné pour **PASSER À L'ATTAQUE**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si une personne placée sous votre commandement direct a trouvé la mort.
- MISANTHROPE** : vous êtes très douée pour **TAXER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous vous êtes rebellée contre le patriarcat, ce qui vous a mise dans de sales draps.
- PROTECTRICE** : vous êtes douée pour **RÉPARER**. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous avez sauvé une vie.
- FANATIQUE** : vous pouvez aider la section lors d'un Section **DÉBRIEFING** en dénonçant une de vos camarades. Lorsque vous changez d'Affectation, Progressez si vous portez l'attention du NKVD sur un membre du régiment.

CARACTÉRISTIQUES

COMPÉTENCE	CHANCE
GRAN	MÉDAILLES

SERGEANT : +1 +0 +0 ou +2 +0 -1, dans n'importe quel ordre

SOUS-LIEUTENANT : +1 +0 -1 ou +0 +0 +0, dans n'importe quel ordre

VALEUR DE DÉPART DES MÉDAILLES : +0

CONSIDÉRATION

Ajoutez de la Considération lorsque la Progression ou une Manœuvre l'exige. Subissez des dégâts si l'objet de votre Considération meurt.

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....

J'éprouve..... pour.....



de l'amour, de la confiance, de l'admiration, du respect, de la haine de la rancune, de la pitié, de la peur, etc.



cette camarade ou cet avion

DÉGÂTS

Les dégâts se cumulent s'ils sont involontaires.

- 1-DÉGÂT** : stressée. Pour vous en débarrasser, reposez-vous et détendez-vous.
- 2-DÉGÂTS** : légèrement blessée. Pour vous en débarrasser, faites-vous soigner et passez quelque temps sur la touche.
- 3-DÉGÂTS** : gravement blessée, ce qui requiert une hospitalisation
- 4-DÉGÂTS** : vous êtes morte.

MÉDAILLES

Entourez celles que vous avez gagnées et ajoutez le total à votre valeur de Médailles



MÉDAILLE POUR DISTINCTION
DANS LE SERVICE



ORDRE DE LA GLOIRE



ORDRE DE SOUVOROV



ÉTOILE D'HÉROÏNE DE
L'UNION SOVIÉTIQUE

ÉTAT-MAJOR

COMMANDANTE DU RÉGIMENT :

C^{dt} Yevdokiya Bershanskaya

CHEF D'ÉTAT-MAJOR

C^{ne} Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DU RÉGIMENT:

C^{ne} Olga I. Barsukova

OFFICIER CHARGÉ DE LA LOGISTIQUE ET DE
L'ENTRAÎNEMENT :

S.-L^t Mariya « Masha » Petrova

POLITRUK ADJOINTE :

L^t Svetlana « Sveta » Sheremeteva

MON ESCADRON

1, 2 ou 3

MA SECTION

A, B, C ou D

COMMANDANTE D'ESCADRON :

S.-L^t Aleksandra « Sasha » Khadzhieva

NAVIGATRICE EN CHEF DE L'ESCADRON

L^t Natalya « Natasha » Maltseva

CHEF DE SECTION :

MÉDAILLES DU RÉGIMENT

Ne sont pas prises en compte dans la valeur de Médailles, mais vous pouvez en être fière



MÉDAILLE POUR LA
DÉFENSE DU CAUCASE



BANNIÈRE DE LA 46^e
GARDE « TAMAN »



MÉDAILLE POUR LA
LIBÉRATION DE VARSOVIE



MÉDAILLE POUR LA
CAPTURE DE BERLIN



MÉDAILLE DE LA GRANDE
GUERRE PATRIOTIQUE

PROGRESSION

Cochez-en une et appliquez-la lorsqu'une mission, une Manœuvre ou une Marque l'exige.

DURES LEÇONS : ajoutez une nouvelle Manœuvre.

RAPPROCHEMENT : ouvrez un emplacement de Considération et remplissez-le.

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL : augmentez de 1 votre valeur de Cran, de Chance ou de Compétence (jusqu'à un maximum +3).

HONNEUR ET FIERTÉ : ajoutez la nouvelle médaille la plus à gauche et augmentez de 1 la valeur de Médailles.

RESPONSABILITÉ ACCRUE : augmentez votre grade. Il ne peut y avoir qu'une commandante!

CAP À L'OUEST : changez d'Affectation. Si vous êtes à la sixième, la guerre est terminée.

NIGHT WITCHES ★ CORBEAU

MARQUES

Choisissez une Marque lorsqu'une Manœuvre ou le MJ l'exige.

SUBISSEZ LA MORT D'UNE AMIE OU D'UNE AMANTE.

ASSISTEZ À LA MORT D'UNE CAMARADE.

PARTAGEZ UNE PRÉMONITION.

DITES LA VÉRITÉ SANS FARD.

APPROPRIEZ-VOUS QUELQUE CHOSE.

IGNOREZ UN PROBLÈME JUSQU'À CE QU'IL SOIT INSURMONTABLE.

CHANGEZ DE POSTE POUR DE MAUVAISES RAISONS.

AGISSEZ CONTRE VOS INTÉRÊTS.

AVANCEZ ET GRANDISSEZ.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE GUERRE.

RACONTEZ UNE HISTOIRE DE VOTRE VILLE NATALE.

ACCEPTÉZ LA MORT ET AFFRONTÉZ VOTRE ULTIME DESTINÉE.