

JAUGER

LORSQUE VOUS EXAMINEZ UNE PERSONNE OU UNE SITUATION, lancez dés+compétence. Sur 10+, stockez 2 points; sur 7-9, stockez-en 1. Dépensez 1 point stocké, maintenant ou plus tard, pour poser une question. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet lorsque vous agissez en fonction des réponses; ou vous pouvez offrir ce bonus de +1 au prochain jet à quelqu'un d'autre et partager les conséquences si vous préférez. Vous pouvez poser les questions suivantes :

- Comment puis-je aider cette femme?
- Que veut-il?
- Qu'est-ce qui m'échappe?
- Comment puis-je obtenir...

En cas d'échec, le MJ peut répondre par un mensonge éhonté, une erreur sincère ou un tragique malentendu.

LA JOUER

QUAND VOUS TENTEZ D'OBTENIR CE QUE VOUS VOULEZ...

... en La jouant voyou, lancez dés+chance.

... en La jouant princesse, lancez dés+cran.

... en La jouant aviatrice soviétique née, lancez dés+médailles.

Sur 10+, choisissez deux des options suivantes. Sur 7-9, choisissez-en une :

- Forcez quelqu'un à vous obéir. (Si votre cible est un PJ, il peut refuser, mais dans ce cas, vous devenez tous les deux Marqués.)
- Cette Manœuvre n'aura pas de conséquences néfastes.
- Ajoutez 1 point à la Réserve de Mission.

En cas d'échec, vous serez dans de sales draps.

S'ÉPANCHER

LORSQUE VOUS VOUS ÉPANCHEZ...

... dans une lettre ou auprès de quelqu'un, révélez une vérité importante, et lancez les dés. Sur 10+, choisissez deux des options suivantes. Sur 7-9, choisissez-en une :

- Supprimez 1 dégât de votre livret de personnage et de celui de votre amie.
- Changez la cible et/ou le ton d'un emplacement de Considération actuellement rempli.
- Ajoutez 1 point à la Réserve de mission.

En cas d'échec, vos tentatives sont infructueuses, comprises de travers ou au contraire percées à jour.

TAXER

Lorsque vous avez désespérément besoin d'un objet spécifique, lancez les dés sans modificateur si vous passez par les canaux habituels, ou lancez dés+chance si vous n'êtes pas douée pour la paperasse. Sur 10+, vous obtenez ce qu'il vous faut et ajoutez un point à la Réserve de Mission. Sur 7-9, vous obtenez ce qu'il vous faut, mais choisissez deux des options suivantes (*les Misanthropes n'en choisissent qu'une*) :

- Vous attirez une attention malvenue.
- Vous subissez 1-dégât à cause du manque de sommeil.
- Vous obtenez du matériel de mauvaise qualité.
- Vous contractez une dette.

En cas d'échec, l'objet convoité ne peut être obtenu. Du moins, pas contre de l'argent. Le MJ peut choisir deux options parmi la liste ci-dessus ou pire.

RÉPARER

Quand un avion a été abîmé ou détruit et que vous aidez la mécanicienne à le réparer, lancez dés+compétence. En cas de succès, vous réussissez à le réparer ensemble : il n'est plus endommagé. Sur 7-9, vous le réparez également, mais choisissez deux des options suivantes (*les Protectrices n'en choisissent qu'une*) :

- L'avion volera un jour, mais pas ce soir.
- Vous subissez 1-dégât à cause du manque de sommeil.
- Vous n'accomplissez pas le travail de la manière officiellement approuvée.
- L'avion acquiert une personnalité s'il n'en avait pas déjà une.

En cas d'échec, vous l'envoyez au combat encore endommagé. Les dégâts peuvent être évidents ou non.

TENTER LE SORT

LORSQUE VOUS TENTEZ LE SORT, lancez dés+cran. Sur 10+, vous parvenez à vos fins. Sur 7-9, vous parvenez à vos fins, mais pas gratuitement. Le MJ peut vous proposer une issue moins agréable, un marché défavorable ou un choix cornélien.

En cas d'échec, non seulement vous ratez votre coup, mais vous subissez le nombre de dégâts établi et vous êtes Marquée. Le sort est une *suka*.

BRIEFER (OFFICIER)

LORSQUE LE SOLEIL COMMENCE À SE COUCHER, CONSULTEZ LE MJ ET INFORMEZ VOTRE ÉQUIPAGE DE L'OBJECTIF DE LA NUIT PROCHAINE.

Affectez une navigatrice au Repérage et une pilote pour diriger les opérations quand l'escadron Passera à l'Attaque. Les autres PJ seront des *Vedomyye*, des « ailiers ». Affectez chacune d'elle à la couverture d'un autre avion. Choisissez et cochez une mission sur la fiche d'Affectation, puis présentez-la au régiment assemblé. N'oubliez pas d'annoncer toute médaille et promotion au cours du Débriefing.

NIGHT WITCHES MANŒUVRES



VEDOMAYA

LORSQUE VOUS VOUS COUVREZ L'AVION QUI VOUS A ÉTÉ ASSIGNÉ AU COURS D'UNE MISSION, stockez 1 point. Dépensez votre point stocké à n'importe quel moment pour subir une de ses conséquences à sa place.

SE REPÉRER

LORSQUE VOUS GUIDEZ UN AVION JUSQU'À UNE CIBLE...

... **EN PLEIN JOUR**, ou jusqu'à votre base à n'importe quel moment, vous réussissez.

... **LA NUIT**, lancez dés+compétence. Sur 10+, vous réussissez et accomplissez une approche parfaite. Sur 7-9, vous réussissez et choisissez une des conséquences suivantes :

- Votre avion subit une panne mécanique mineure (l'avion est endommagé).
- Ils vous attendent (déclenche des Tirs ennemis).
- Vous êtes stressée ou malmenée (répartissez 2-dégâts entre votre pilote et vous de la manière dont vous le souhaitez).

En cas d'échec, soit vous laissez tomber la mission et regagnez la base aérienne la queue entre les jambes, soit vous frappez la cible en solo et en retard, ce qui vous force à Passer à l'Attaque vous-même. Les avions qui dépendent de votre navigation peuvent choisir leur option préférée parmi ces deux choix.

PASSER À L'ATTAQUE (PILOTE)

LORSQUE VOUS DIRIGEZ UNE ATTAQUE CONTRE UNE CIBLE, lancez dés+cran. Sur 10+, vous faites mouche! Choisissez une option. Sur 7-9, vous touchez votre cible et choisissez deux conséquences parmi les suivantes :

- Les dégâts infligés à la cible ne sont pas suffisants et la faute vous en revient.
- Vous traversez une grêle de tirs antiaériens (déclenche les Tirs Ennemis).
- Un avion de votre section (choisi par le MJ) est endommagé.
- Votre navigatrice et vous êtes Marquées.

En cas d'échec, soit vous annulez l'attaque, ce qui déclenchera sûrement un Entretien Informel lors de votre retour à la base, soit vous continuez désespérément et Tentez le sort. Les avions placés sous vos ordres peuvent choisir leur option préférée parmi ces deux choix.

Une fois qu'une Meneuse est Passée à l'attaque, les autres pilotes qui décident d'effectuer des Passages à l'attaque bénéficient d'un bonus de +1 à leur prochain jet.

TENTER LE SORT

LORSQUE VOUS TENTEZ LE SORT, lancez dés+cran. Sur 10+, vous parvenez à vos fins. Sur 7-9, vous parvenez à vos fins, mais pas gratuitement : le MJ peut vous proposer une issue moins agréable, un marché défavorable ou un choix cornélien.

En cas d'échec, non seulement vous ratez votre coup, mais vous subissez le nombre de dégâts établi et vous êtes Marquée. Le sort est une *suka*.

TIRS ENNEMIS (NAVIGATRICE)

LORSQUE VOTRE PO-2 EST TOUCHÉ PAR DES BALLES OU DES TIRS DE DCA, lancez dés+chance. Sur 10+, l'avion est intact et vous vous en sortez indemne. Sur 7-9, l'avion tient le choc et vous choisissez deux conséquences parmi les suivantes :

- Votre pilote et vous êtes Marquées.
- Blessés à bord. (Répartissez 5 dégâts entre vous de la manière dont vous le souhaitez; cette option déclenche également la Manœuvre Atterrissage forcé.)
- Votre avion est déchiqueté (l'avion est endommagé; cette option déclenche également la Manœuvre Atterrissage forcé, qui aura lieu plus tard).
- Un autre avion de votre section est abattu (le MJ décide lequel).

En cas d'échec, le MJ peut choisir trois options parmi cette liste ou une conséquence encore plus dramatique.

ATTERRISSAGE FORCÉ (PILOTE)

LORSQUE VOUS ATTERRISSÉZ DANS DES CONDITIONS PRÉCAIRES, lancez dés+compétence. Il peut s'agir de poser votre appareil dans n'importe quel endroit hormis un aéroport, ou d'atterrir avec un appareil endommagé ou un membre d'équipage blessé ou mort. Sur 10+, vous et votre Po-2 vous posez à terre en un seul morceau. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer un emplacement de Considération existant pour vous référer à votre avion. Sur 7-9, vous cassez l'avion et choisissez deux conséquences parmi les suivantes (*les Aventurières n'en choisissent qu'une*) :

- Bon pour la casse (l'avion est endommagé; s'il était déjà en mauvais état, ce n'est plus qu'une carcasse fumante).
- Blessées à bord. (Répartissez 3-dégâts entre vous de la manière dont vous le souhaitez.)
- Votre manque de compétence, de courage ou d'attention envers le matériel du peuple n'est pas passé inaperçu.
- Votre atterrissage vous met en danger immédiat.

En cas d'échec, le MJ partira d'une carcasse fumante et élaborera la suite.

DÉBRIEFER (TOUT LE MONDE)

APRÈS UNE MISSION, LORSQUE VOUS DÉBRIEFÉZ, racontez ce qui s'est bien et mal passé à votre chef d'état-major ou à votre chef d'escadron. Si la mission s'est révélée particulièrement stressante, le MJ peut vous infliger 1-dégât. Si vous le souhaitez, changez le ton de n'importe quelle Considération existante. Si vous incarnez une Fanatique, humiliez publiquement une camarade et ajoutez 1 point à la Réserve de Mission de la prochaine nuit si vous le souhaitez. S'il s'agissait de la dernière mission de cette Affectation, commencez le Planning Opérationnel.

144 IDÉES D'INTRIGUES

QUE SE PASSE-T-IL AUTOUR DE LA BASE AÉRIENNE ?

- Une fête minable
- Une réception prestigieuse
- Revue des malades
- Des jeux d'argent illégaux
- Distribution de courrier
- Une lecture de poésie dans la caserne
- Le régiment en grande pompe
- Une conférence politique
- Un rassemblement agaçant sous un temps exécrable
- Jour de fête (Journée des Défenseurs de la Mère Patrie, Journée Internationale de la Femme, Journée Mondiale du Travail, Journée de la Révolution Socialiste)
- Une visite de courtoisie des villageois du coin
- Entraînement au pistolet près du tas d'ordures

C'EST QUI, CELLE-LÀ ?

- La nouvelle, totalement paumée
- La seule mécanicienne capable de réparer un levier d'amorce
- La cuisinière en chef, avec qui on ne plaisante pas
- Une simple soldate idiote, incapable de se sortir les doigts du cul
- Une caporal travailleuse et sous-estimée
- Une sergent inflexible qui turbine à la vodka
- Une glorieuse héroïne de l'autre régiment
- Une simple soldate épuisée, qui porte des bombes toute la nuit
- Une babouchka du coin avec des trucs à vendre
- Un lieutenant-chef qui ne peut plus prendre le commandement
- La chef cruelle que tout le monde déteste
- La moucharde bien connue du NKVD

DE QUOI A-T-ELLE BESOIN ?

- De la paperasse
- D'argent
- D'excuses en bonne et due forme
- De discipline militaire
- D'un prétexte, n'importe lequel
- D'une épaule sur laquelle pleurer
- D'un punching-ball
- D'un avortement
- D'un coup à boire
- D'un bouc émissaire
- D'une championne
- D'une complice avec de bonnes relations

QUE TROUVE-T-ON DANS SON CASIER ?

- Un tract de propagande allemande
- Un morceau d'hélice brisée
- Une lettre encore cachetée
- Une alliance
- Le sceau du régiment, qui n'a rien à faire là
- Un médaille de Sainte Barbe, pour se protéger d'une mort brutale et inattendue
- Des morceaux d'une lettre déchirée
- Un tube à moitié utilisé de rouge à lèvres anglais
- Un affreux éclat de shrapnel
- Un dossier médical
- Une robe d'été civile
- La photo d'un enfant

QUI C'EST, CE GROS BONNET ?

- Le Lt. général Igor Miroshnichenko, commandant de la Quatrième Armée de l'Air
- Sgt Mariya Z. Shcherbachenova, 835^e Régiment de fusiliers, HUS, médecin et héroïne de guerre
- Major Yevdokiya Bershanskaya, commandante de votre propre régiment

- Lieutenant-colonel V. I. Shevchenko, 216^e Division d'Aviation Mixe
- C^{dt} Sergei Golubev, Conseil Central des Services Arrière de la Force Aérienne de l'Union Soviétique, Commissariat à la Logique de la 4^e Armée de l'Air
- C^{ne} Vladimir Ogryzko, 1^{re} Division de Fusiliers du NKVD
- *Politruk* commandant de la Sécurité de l'État Miroslav Zapevalin, 218^e Régiment de bombardiers de nuit
- Commandant Dmitri D. Popov, 218^e Régiment de bombardiers de nuit
- Lieutenant-chef Nicholai Andrianovich Zelenov, HUS, 127^e régiment de chasseurs, héros de guerre
- Capitaine de la Garde Aleksandr Pokryshkin, 16^e régiment de chasseurs, expert tacticien
- Lieutenant-colonel Ivan I. Kapronov, NKVD, responsable du *Politruk* du 588^e
- Le général T. F. Kutsevalov, commandant de la Première Armée de l'Air, rival de Miroshnichenko

C'EST QUOI, SON PROBLÈME ?

- Un gros souci à la maison
- La veste de son uniforme est introuvable
- Des crampes
- Une prémonition
- Des poux
- Des bottes qui ne lui vont pas
- Un doigt cassé
- Une note dans son dossier
- Une gelure ou un « pied des tranchées »
- Une grossesse
- L'épuisement
- Toi, c'est toi, le problème
- Qui est ce type de passage ?
- Un beau parleur, sergent de ravitaillement dans une autre unité
- Un soldat d'infanterie disparu qui a grandi dans le coin
- Un petit orphelin aux cheveux ébouriffés
- Un pilote-guetteur allemand qui a atterri sur votre base aérienne par erreur
- Un inspecteur civil en mission officieuse
- Le petit ami illicite de quelqu'un d'autre
- Un paysan du coin fasciné par les avions
- L'ivrogne du village
- Le mari d'une aviatrice, considéré comme déserteur
- Un journaliste
- Un aviateur languissant d'amour du 218^e
- Un partisan tuberculeux

POURQUOI EST-CE QUE CE MACHIN-LÀ TE REND FOLLE ?

- C'est coincé dans la boue et/ou pris dans la glace
- C'est cassé et il faudra longtemps pour le réparer
- Ils en ont livré 72, mais vous n'en avez besoin que d'un
- C'est cassé et vous n'avez pas les bons outils
- Ce n'est pas à sa place ou ça a disparu
- Quelqu'un l'a cassé... exprès
- Ça a été volé
- C'est cassé à cause d'un manque de soin ou d'un acte stupide
- Quelqu'un l'a chouravé au régiment
- C'est cassé, mais ça pourrait fonctionner... à vos risques et périls
- Ce n'est pas le bon article, malgré ce qu'indique l'étiquette
- C'est cassé et irréparable

QU'EST-CE QU'ON SURVOLE, LÀ ?

- Des projecteurs et leurs faisceaux qui vacillent comme des ivrognes

- Le reflet noir d'une rivière sinueuse
- Des départs de feu en provenance de la ligne de front
- Un brouillard impénétrable au sol
- Un village plongé dans les ténèbres
- Des champs en feu
- Les cimes des sapins
- De l'eau à perte de vue
- Des kilomètres de marais
- Un maelstrom de pluie et de neige
- Le ruban gris d'une route à travers la forêt
- Le sol, beaucoup trop proche

OH MERDE, REGARDE !

- Des partisans qui font de grands signes
- Une unité de DCA allemande sans défense
- Le reflet de la pleine lune qui vous éclaire
- Des soldats de l'Axe qui se dispersent, peut-être des Roumains
- Des paysans utilisés comme boucliers humains
- Un Po-2 endommagé qui vient d'atterrir
- Un Me-109 qui s'aligne pour abattre une proie facile
- Une unité de DCA allemande avec ses projecteurs allumés, prêts à vous cueillir
- Une unité d'infanterie allemande qui tire à l'aveuglette
- Une unité de Q.G. allemand en marche
- Trois balises rouges, quelqu'un a des problèmes
- Un convoi de ravitaillement — le nôtre ou le leur ?

MAIS QU'EST-CE QU'IL A, CE COUCOU ?

- Une tête de cylindre est en panne et recouvre tout d'une nappe d'huile noire et brûlante
- Un hauban s'est brisé et les vibrations sont en train de détacher l'aile supérieure
- Il est presque à sec — le réservoir a été percé ou n'a pas été rempli
- Un aileron est brisé et oscille sauvagement — vous ne pouvez pas contrôler votre altitude ni tourner à tribord
- Le moteur a calé à cause de carburant trafiqué
- Le levier de mélange de carburant est cassé ; le moteur est privé d'une bonne alimentation et fait un bruit
- Un énorme trou à la place du plancher
- L'hélice a été endommagée ; elle est déséquilibrée et l'avion risque de se disloquer sous ses vibrations
- Un bord d'attaque de l'aile a été endommagé et le tissu se déchire
- La pompe de carburant et l'ensemble du carburateur viennent de lâcher
- La chaîne de commande de la gouverne est cassée et vous pouvez à peine voler droit

QUELLE BÊTISE AVEZ-VOUS COMMISE ?

- J'ai cru qu'une seule bobine en état de fonctionnement suffirait
- J'ai volé bien trop bas
- J'ai raté un point de repère et j'ai dévié de mon cap
- J'ai cru que ça se passerait bien, comme toujours
- J'ai laissé la soldate Ivchenkova effectuer le contrôle avant vol
- Je n'ai pas prêté attention à la jauge de température d'huile
- Je n'ai pas pu distinguer le sol du ciel et j'ai paniqué
- J'ai volé dans des nuages pleins de glace
- J'ai emporté 50 kilos de bombes supplémentaires, juste pour cette fois
- Je n'écoutais pas pendant le briefing
- J'ai mangé un petit déjeuner vraiment très copieux au crépuscule
- J'ai cogné le tube de Pitot — à présent il est coincé et le compteur de vitesse indique zéro

NIGHT WITCHES INDICATIONS POUR LE MJ

OBJECTIFS

- Donnez vie à la guerre.
- Jetez-les à l'eau.
- Cherchez à mettre leur histoire en avant.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.

PRINCIPES

- Laissez les événements découler de la narration.
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs.
- Dirigez l'action vers les personnages et leurs Manœuvres.
- Donnez une personnalité à chaque avion immatriculé et à chaque Affectation.
- Donnez un nom et un passé à chaque PNJ, et ne les épargnez pas.
- De temps à autre, faites-leur une fleur.

MANŒUVRES GÉNÉRALES DU MJ

- Faites intervenir le sexisme.
- Montrez-leur que l'orage approche.
- Mettez en place une Menace.
- Infligez des dégâts ou imposez une pénurie comme convenu.
- Proposez une occasion à saisir et fixez le prix.
- Mettez-les dans une situation délicate.
- Doutez d'elles et exigez de la discipline.
- Faites en sorte que la mort récolte son dû.
- Après chaque Manœuvre, demandez... « *Que fais-tu ?* ».

MENACES DU MJ

LES BANDITS D'HITLER

- Attendez-les dans les nuages.
- Tendez-leur une embuscade en surgissant devant le soleil levant.
- Paralysez-les grâce à des projecteurs et des tirs de DCA.
- Semez la panique et récoltez la mort.
- Frappez-les là où ça fait mal.
- Infligez-leur une défaite cinglante ailleurs.

LE CLIMAT

- Aveuglez-les et faites-les douter.
- Clouez-les au sol plusieurs jours d'affilée.
- Retardez-les, gênez du carburant, faites-les tourner en rond.
- Endommagez leurs avions.
- Faites-les mourir de froid puis de chaud, puis recommencez.
- Offrez-leur une belle journée ensoleillée de temps à autre.

ORGANISATION DU RÉGIMENT

COMMANDANTE DU RÉGIMENT

- Commandante Yevdokiya Bershanskaya

ÉTAT-MAJOR DU RÉGIMENT

- Chef d'état-major et commandante adjointe du régiment (capitaine Evgeniya Lobodeva)
- *Politrak* du régiment (lieutenant-chef de la Sécurité de l'État ou supérieur)
- *Politrak* adjointe et responsable du moral des troupes (lieutenant Svetlana « Sveta » Sheremetova)
- Officier en charge de la logistique et de l'entraînement (lieutenant Mariya « Masha » Petrova)
- ... plus du personnel de soutien

1^{ER}, 2^E ET 3^E ESCADRONS, 588^E RÉGIMENT DE BOMBARDIERS DE NUIT

- Section aérienne A : 3 avions plus 1 appareil de réserve, 1 commandante d'escadron (capitaine), 1 navigatrice d'escadron en chef et 4 aviatrices.
- Section aérienne B : 3 avions plus 1 appareil de réserve, 1 commandante d'escadron adjointe et 5 aviatrices.
- Section aérienne C et D : 3 avions plus 1 appareil de réserve, 1 chef de section, et 5 aviatrices chacune.

ESCADRON D'ENTRAÎNEMENT, 588^E RÉGIMENT DE BOMBARDIERS DE NUIT

- Une section d'entraînement (E) : 4 avions, 1 responsable de la logistique et de la formation et jusqu'à 8 stagiaires.

NOTRE 588^E RÉGIMENT BIEN-AIMÉ

- Avouez votre amour ou une grossesse, ou les deux.
- Encouragez les rivalités mesquines, répandez des rumeurs et des ragots.
- Enterrez les morts... ou les vivants.
- Célébrez une victoire, une récompense, un mariage ou une fête.
- Transmettez de mauvaises nouvelles de la part des familles.
- Incorporez de nouvelles recrues ou des vétérans donneuses de leçons.

NOS CAMARADES PILOTES, CES DONS JUANS...

- Annoncez l'arrivée du major Popov du 218^e, un régiment de bombardiers entièrement masculin.
- Attribuez-vous tout le mérite.
- Moquez-vous des femmes du 588^e.
- Poussez les *sorcières de la nuit* à se comporter comme des hommes... ou comme des femmes.
- Braquez les projecteurs sur un as du 586^e, un régiment de chasseurs majoritairement féminin.
- « Empruntez » des ressources et du matériel.
- Enfreignez les règles en toute impunité.

HÉROS DE L'ARRIÈRE

- Retardez les ravitaillements ou des documents cruciaux
- Livrez le mauvais matériel ; livrez-le en retard ou pas du tout.
- Dénoncez-les.
- Musardez autour de la base aérienne à la recherche d'un peu de bon temps.
- Exigez une « rétribution » – ou volez-la.
- Faites en sorte que le Conseil d'administration des Services Arrières de l'armée de l'air soviétique et le Commissariat à la Logistique et à l'Approvisionnement de la 4^e Armée de l'Air leur demandent des comptes.

L'ÉTAT

- Cherchez des violations des articles 58 et 133.
- Demandez de l'aide à un village voisin.
- Présentez-les à des partisans sexy et élégants.
- Faites pression sur leurs familles.
- Envoyez des journalistes de la Komsomolskaya Pravda et de la Krasnaya Zvezda.
- Exigez un regain de zèle et de productivité.

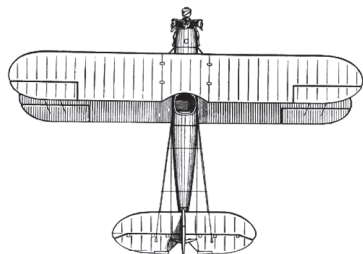
NIGHT WITCHES

24 HEURES AVEC LE 588^E

	VIE DU RÉGIMENT	VIE DE L'ESCADRON	VIE PERSONNELLE
	Vous venez de finir une longue mission de nuit. Vous êtes fatiguée et éventuellement stressée.		
JOUR	<p>Transmettre et obéir à des ordres, réaffecter du personnel, gérer les promotions, remettre des décorations et organiser les cérémonies qui les accompagnent. S'occuper de la paperasse, rédiger des rapports et autres conneries de ce genre.</p> <p>Protéger le régiment et ses aviatrices des hauts gradés de la Quatrième Armée de l'Air et du NKVD. Vous devrez peut-être LA JOUER.</p>	<p>TAXER du matériel pour les avions déjà dégarnis et RÉPARER les avions endommagés.</p> <p>Les Manœuvres font boule de neige! Rien n'est facile et les compromis seront douloureux.</p> <p>Tous ces événements peuvent déclencher de nouvelles Manœuvres ou Progressions.</p>	<p>Reposez-vous, ÉPANCHEZ-VOUS (écrivez une lettre à vos proches?) ou vazez à vos propres occupations.</p> <p>Vous devrez peut-être JAUGER ou LA JOUER.</p> <p>Les Manœuvres font boule de neige! Vous vous mettez dans le pétrin et vos ennemis seront aux aguets.</p> <p>Tous ces événements peuvent déclencher de nouvelles Manœuvres ou Progressions.</p>
CRÉPUSCULE	Le personnage joueur le plus haut gradé, en accord avec le MJ actuel, choisit une mission parmi les options d'Affectation disponibles. Ensuite, énoncez le BRIEFING de la nuit.		Si vous ne vous reposez pas assez, vos performances lors de la prochaine mission en souffriront!
NUIT	<p>6 à 12 sorties sont effectuées chaque nuit. Mettez en scène les temps forts. Au moins, une navigatrice par section doit SE REPÉRER. Au moins, une pilote par section doit PASSER À L'ATTAQUE. Offrez votre SOUTIEN.</p> <p>Les Manœuvres font boule de neige! Votre avion peut être endommagé ou amoindri. Vous pouvez essayer des TIRS ENNEMIS. Vous devrez peut-être faire preuve d'un grand héroïsme – et donc TENTER LE SORT.</p> <p>Tenter un ATTERRISSAGE FORCÉ avec un avion endommagé peut également se révéler compliqué.</p> <p>Tous ces événements peuvent déclencher de nouvelles Manœuvres ou Progressions.</p>		<p>Il y a très peu de place pour la vie personnelle lors d'une mission de combat. SOUTENEZ une autre aviatrice et ÉPANCHEZ-VOUS auprès d'elle.</p> <p>Les Manœuvres font boule de neige! Vous risquez d'être blessée. Vous devrez peut-être faire preuve d'un immense sacrifice.</p> <p>Ces événements peuvent déclencher de nouvelles Manœuvres ou Progressions.</p>
AUBE	<p>DEBRIEFING, énoncé par la chef d'état-major ou la commandante du régiment (au choix du MJ). Les Débriefings peuvent prendre une tournure étonnamment personnelle à mesure que les succès s'enchaînent et que des coupables sont désignées.</p> <p>S'agissait-il de la dernière mission disponible pour cette Affectation? Dans ce cas, livrez-vous à un PLANNING OPÉRATIONNEL et changez d'Affectation. Tout le monde progresse, toutes les blessures sont soignées, tous les avions réparés et ravitaillés. À l'Ouest, les bandits d'Hitler fuient devant notre progression!</p>		

NIGHT WITCHES 588^E ESCADRON SECTION DE COMBAT

AVION DE TÊTE



Immatriculation.....

Pilote.....

Navigatrice.....

Surnom.....

Personnalité.....

Endommagé

.....
Chef d'escadron

.....
Commandante d'escadron

.....
Mécanicienne en chef de la section

AUTRE PERSONNEL

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pilote.....

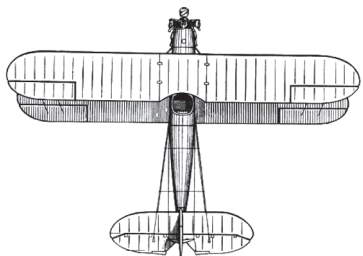
Navigatrice.....

Surnom.....

Personnalité.....

Endommagé

APPAREIL DE RÉSERVE



Immatriculation.....

Pilote.....

Navigatrice.....

Surnom.....

Personnalité.....

Endommagé

NIGHT WITCHES

PRÉNOMS

PRÉNOMS FÉMININS

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Evgeniya (Zhenya) | <input type="checkbox"/> Svetlana (Sveta) | <input type="checkbox"/> Sofia (Sonya) | <input type="checkbox"/> Sofia (Sonya) |
| <input type="checkbox"/> Galina (Galya) | <input type="checkbox"/> Natalya (Natasha) | <input type="checkbox"/> Darya (Dasha) | <input type="checkbox"/> Marina |
| <input type="checkbox"/> Olga (Olya) | <input type="checkbox"/> Lyubov (Lyuba) | <input type="checkbox"/> Anna (Anka) | <input type="checkbox"/> Polina (Polya) |
| <input type="checkbox"/> Alexandra (Sasha) | <input type="checkbox"/> Yuliya (Yulya) | <input type="checkbox"/> Larisa (Lara) | <input type="checkbox"/> Valeria (Lira) |
| <input type="checkbox"/> Yekaterina (Katya) | <input type="checkbox"/> Tatyana (Tanya) | <input type="checkbox"/> Tamara (Toma) | <input type="checkbox"/> Diana (Dina) |
| <input type="checkbox"/> Elena (Lena) | <input type="checkbox"/> Ksenya (Ksyusha) | <input type="checkbox"/> Yelena (Lena) | <input type="checkbox"/> Alyona (Alya) |
| <input type="checkbox"/> Irina (Ira) | <input type="checkbox"/> Valentina (Valya) | <input type="checkbox"/> Oksana (Ksana) | <input type="checkbox"/> Nina (Ninotchka) |
| <input type="checkbox"/> Elizaveta (Liza) | <input type="checkbox"/> Mariya (Masha) | <input type="checkbox"/> Vera (Veruschka) | |
| <input type="checkbox"/> Lyudmila (Lyuda) | <input type="checkbox"/> Anastasiya (Nastya) | <input type="checkbox"/> Nadezhda (Nadya) | |
-

PRÉNOMS MASCULINS

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Boris (Boba, Borya) | <input type="checkbox"/> Vladimir (Vova) | <input type="checkbox"/> Viacheslav (Slava) | <input type="checkbox"/> Konstantin (Kostya) |
| <input type="checkbox"/> Ivan (Vanya) | <input type="checkbox"/> Arkady (Arkasha) | <input type="checkbox"/> Valentin (Valya) | <input type="checkbox"/> Pavel (Pasha) |
| <input type="checkbox"/> Sergey (Seryozha) | <input type="checkbox"/> Fyodor (Fedya) | <input type="checkbox"/> Grigoriy (Grisha) | <input type="checkbox"/> Leonid (Lyonya) |
| <input type="checkbox"/> Nikolay (Kolya) | <input type="checkbox"/> Mikhail (Misha) | <input type="checkbox"/> Ruslan (Rusya) | <input type="checkbox"/> Yuri (Yura) |
| <input type="checkbox"/> Aleksandr (Sasha) | <input type="checkbox"/> Yakov (Yasha) | <input type="checkbox"/> Stepan (Styopa) | <input type="checkbox"/> Lev (Lyova) |
| <input type="checkbox"/> Igor (Grisha) | <input type="checkbox"/> Vasily (Vasya) | <input type="checkbox"/> Maksim (Maks) | <input type="checkbox"/> Dmitriy (Dima) |
| <input type="checkbox"/> Oleg (Olya) | <input type="checkbox"/> Timofei (Tima) | <input type="checkbox"/> Roman (Roma) | |
| <input type="checkbox"/> Pyotr (Petya) | <input type="checkbox"/> Anatoly (Tolya) | <input type="checkbox"/> Vasily (Vasya) | |
-

NOMS RÉVOLUTIONNAIRES

- Vladlen/Vladene (pour « Vladimir Illyich Lénine »)
- Mel (pour « Marx, Engels, Lénine »)
- Revmir/a (pour « la Révolution du Monde »)
- Gertrude (« Héroïne du Travail », Gueroi Trouda)
- Marlen/e (pour « Marx et Lénine »)
- Kim (From « Internationale de la Jeunesse Communiste », Kommunistichesky Internatsional Molodyozhi)
- Dazdrapertrak (pour « Saluez le premier tracteur! », Da zdravstvet pervy traktor!)
- Lagchmivara (pour « le campement arctique de Schmidt », Laguer Chmidta v arktike)
- Lenora (pour « Lénine est notre arme », Lenin - nache oroujie)
- Rada (pour « la Démocratie du peuple », rabotchaia demokratia)

NIGHT WITCHES

NOMS DE FAMILLE

REMARQUE SUR LES GENRES

Les noms de famille d'Ivan Kuznetsov et de sa sœur Anna Kuznetsova indiquent leur genre.
La terminaison en -a est féminine. Les noms de famille sont mentionnés ci-dessous sous leurs deux formes.

PATRONYMES

- | | | | |
|--|---------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Unvarov/a | <input type="checkbox"/> Sheremetev/a | <input type="checkbox"/> Nemtsev/a | <input type="checkbox"/> Osin/a |
| <input type="checkbox"/> Shchepkin/a | <input type="checkbox"/> Vavilov/a | <input type="checkbox"/> Lyugashov/a | <input type="checkbox"/> Papanov/a |
| <input type="checkbox"/> Yubkin/a | <input type="checkbox"/> Zubarev/a | <input type="checkbox"/> Meladin/a | <input type="checkbox"/> Pomelov/a |
| <input type="checkbox"/> Alexandrov/a | <input type="checkbox"/> Isayev/a | <input type="checkbox"/> Dezhnyov/a | <input type="checkbox"/> Kirsanov/a |
| <input type="checkbox"/> Ventseslav/a | <input type="checkbox"/> Kazakov/a | <input type="checkbox"/> Yermolayev/a | <input type="checkbox"/> Lavrov/a |
| <input type="checkbox"/> Zavorokhin/a | <input type="checkbox"/> Vyrpayev/a | <input type="checkbox"/> Zhurov/a | <input type="checkbox"/> Shmelev/a |
| <input type="checkbox"/> Avdeyev/a | <input type="checkbox"/> Kurdin/a | <input type="checkbox"/> Malinovskiy/a | <input type="checkbox"/> Mirov/a |
| <input type="checkbox"/> Yegorov/a | <input type="checkbox"/> Moskvina/a | <input type="checkbox"/> Gordievskiy/a | <input type="checkbox"/> Fomenko/va |
| <input type="checkbox"/> Kuznetsov/a | <input type="checkbox"/> Rudin/a | <input type="checkbox"/> Voropaev/a | <input type="checkbox"/> Maltsev/a |
| <input type="checkbox"/> Petrov/a | <input type="checkbox"/> Samsonov/a | <input type="checkbox"/> Kryukov/a | <input type="checkbox"/> Burtsov/a |
| <input type="checkbox"/> Berezovskiy/a | <input type="checkbox"/> Batkin/a | <input type="checkbox"/> Stepnov/a | <input type="checkbox"/> Stezhenskiy/a |
| <input type="checkbox"/> Zubov/a | <input type="checkbox"/> Grishin/a | <input type="checkbox"/> Toropov/a | <input type="checkbox"/> Fedorov/a |
| <input type="checkbox"/> Andreyev/a | <input type="checkbox"/> Usilov/a | <input type="checkbox"/> Myasnikov/a | <input type="checkbox"/> Vasilievskiy/a |
| <input type="checkbox"/> Bobkov/a | <input type="checkbox"/> Filipov/a | <input type="checkbox"/> Primakov/a | <input type="checkbox"/> Turbin/a |
| <input type="checkbox"/> Golovin/a | <input type="checkbox"/> Khramov/a | <input type="checkbox"/> Rezansov/a | |
| <input type="checkbox"/> Yusupov/a | <input type="checkbox"/> Tsvetkov/a | <input type="checkbox"/> Chernov/a | |
| <input type="checkbox"/> Trushin/a | <input type="checkbox"/> Chazov/a | <input type="checkbox"/> Shirmanov/a | |
-

POUR EN SAVOIR PLUS

L'onomastique russe est plus complexe que ces formes ne l'indiquent. *Night Witches* laisse volontairement de côté le patronyme, par exemple. Si vous voulez en savoir plus ou être plus précis, l'article Wikipédia suivant est un bon point de départ :

http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9nomination_d%27une_personne_en_russe

NIGHT WITCHES MENU

Si vous voulez vraiment entrer dans l'esprit de la Grande Guerre Patriotique, cuisinez un repas pour accompagner la partie. Ces recettes ont été ajustées pour refléter les réalités contemporaines. Certains de ces aliments n'auraient pas été disponibles, surtout au début de la guerre, et il est peu probable que tous ces plats aient figuré au menu de l'escadron au même moment. Le régime militaire soviétique était frugal et monotone. Mais rompre le pain ensemble est une expérience merveilleuse et chaudement recommandée!

CASSE-CROÛTE

Les graines de tournesol constituaient le casse-croûte le plus répandu. Plus rarement, les soldats soviétiques mangeaient des pruneaux, des fruits (une pomme ou une poire), ou un légume, une carotte, des concombres ou éventuellement un œuf dur.

BOISSONS

Le thé noir était facilement disponible. Adoucissez-le avec du miel non raffiné et allongez-le avec du lait condensé. Le sucre était une denrée de luxe.

Au début de la guerre, la ration journalière de vodka d'une aviatrice était de 100 g (environ six shots). Plus tard, elle fut portée à 200 g pour les unités au front. Dans le Caucase, elle fut remplacée par une ration plus importante de « vin fort ». Certaines femmes buvaient consciencieusement leur dose d'alcool au dîner et d'autres l'économisaient pour la savourer à l'occasion des vacances et des fêtes.

PLAT PRINCIPAL

Pour le petit-déjeuner, le déjeuner ou le dîner, le cœur du repas était la kacha. Même si cette bouillie se décline en diverses variétés, la plus accessible à un cuisinier moderne reste la kacha de sarrasin grillée. Elle est largement répandue dans les magasins bios, les épiceries de l'Europe de l'Est (cherchez des marques ukrainiennes réputées) mais on peut aussi en trouver dans les rayons « cuisine juive » des magasins (cherchez la marque Wolff's). Ne prenez pas de la kacha verte ou non grillée!

La kacha se mange avec du pain de seigle dur. Si vous trouvez du pain Borodynsky (ou un autre pain au levain), prenez-en une miche.

Pour un repas rudimentaire, raisonnablement authentique, et véritablement frugal, à l'instar de ceux servis par l'Armée rouge, servez des bols de kacha parsemée de chou râpé avec une tranche de pain épaisse. Voilà! Ajoutez du beurre si vous vous sentez d'humeur magnanime et si les lignes de ravitaillement sont intactes.

Pour un repas plus élaboré, ajoutez des zakouski, ou quelques garnitures. Ces dernières peuvent revêtir diverses formes et ajouter du goût et de la variété.

La tushonka, un ragoût de viande russe, était très répandue et peut se présenter sous forme de zakouski ou mixé dans de la kacha. La tushonka au porc est la plus authentique et on la trouve facilement dans des épiceries d'Europe de l'Est. Tant que vous y êtes, prenez quelques morceaux de saucisse sèche, ainsi qu'une boîte de sprats, de maquereaux ou de hareng, des classiques de la cuisine de l'Armée rouge. Le pâté de jambon en conserve en prêt-bail viendra compléter avec délice votre repas!

Les légumes, surtout les cornichons, mélangés de diverses manières et en abondance, en général parsemés d'aneth, font d'excellents zakouski. Ajoutez des betteraves sous n'importe quelle forme. Pensez aussi aux carottes, aux concombres, au chou vert et rouge, aux patates et aux champignons.

APRÈS LE REPAS

Pour le dessert, servez n'importe lequel des casse-croûte listés ci-dessus, ainsi que quelque chose d'un peu luxueux sous la forme d'une pomme cuite, de biscuits, de chocolat, voire de friandises au lait « empruntées » au kit de survie d'une aviatrice.

Merci à Lauren Kolenko pour son aide dans l'élaboration de ce menu.