

NIGHT WITCHES

AUX FRONTIÈRES DE LA GUERRE

PRÉSENTATION STRUCTURÉE

Ce document comprend une série de scènes destinées à guider les joueurs à travers la première Affectation de *Night Witches* : l'aérodrome d'Engels. Au début de la partie, les personnages joueurs incarneront de nouvelles recrues qui formeront peu à peu une section de combat compétente, prête à être envoyées à la guerre. En chemin, le groupe apprendra à connaître ces femmes et le monde dangereux dans lequel elles vivent.

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du manuel de *Night Witches*, des livrets de Nature, d'une fiche de Manœuvres et de la fiche de la première Affectation.

Laissez chaque joueur contrôler un aspect de la présentation en faisant tourner les responsabilités. Tout le monde devra suivre les instructions lorsqu'il s'agira de créer un personnage. Dans la sixième et la septième section, vous trouverez des missions complètes ainsi que des conseils pour intégrer au mieux la narration avec les règles. Par conséquent, si un joueur a lu le manuel, mieux vaut lui confier cette partie.

Chaque partie est constituée d'une série de messages accompagnés d'un des trois symboles suivants :



Ce symbole représente des instructions. Chacune fournit un point de départ pour vous permettre de créer votre personnage, ou de faire intervenir un point de règle.



Lisez ces sections à voix haute. N'hésitez pas à paraphraser ! Ces paragraphes dressent un tableau vivant de la situation et de l'environnement dans lequel vous évoluez. Si ces descriptions donnent naissance à des scènes, tant mieux, surtout si ces dernières permettent aux joueurs d'effectuer des Manœuvres et d'en apprendre davantage sur le monde qui les entoure.



Les dialogues entre les personnages non joueurs et les nouvelles recrues des joueurs sont importants. Ils vous permettent de partager des informations sur le contexte, et de créer au sein du régiment des personnalités que vous pourrez étoffer plus tard. Chacun de ces paragraphes comprend une liste avec des cases à cocher. Essayez d'intégrer tous les points importants, mais ne vous sentez pas entravé.

La mise en page de ce document comporte une grande marge afin que vous puissiez prendre des notes et marquer des noms, des événements et des observations. Chaque fois que vous vous prêterez à cet exercice, vous tisserez des liens de plus en plus étroits et créerez des situations passionnantes, que vous développerez au fil de la partie.

PREMIÈRE PARTIE

SARATOV, RUSSIE



Expliquez aux joueurs que les personnages et la situation évolueront à mesure que les nouvelles recrues deviendront des pilotes et navigatrices aguerries, prêtes au combat.



Nous sommes arrivées à Saratov, une ville en guerre. Les rues sombres grouillent de soldats, mais nous sommes encore des civiles, vêtues de nos plus beaux vêtements. Des défilés patriotiques parcourent les rues pour célébrer le 24^e anniversaire de la création de l'Armée rouge et des discours enflammés du camarade Staline et du maréchal Joukov emplissent l'air. « Le jour n'est pas éloigné où l'Armée rouge, d'un coup vigoureux, rejettera l'ennemi forcené et où, de nouveau, sur toute la terre soviétique, les drapeaux rouges flotteront victorieux. »

Avec un laissez-passer de la force aérienne de l'Armée rouge en poche, nous montons dans un ferry pour traverser la Volga en compagnie d'une centaine d'autres jeunes hommes et femmes aussi enthousiastes, optimistes et désorientées que nous. Une femme se distingue dans la foule. Elle est vêtue d'un magnifique uniforme orné d'épaulettes bleu ciel et d'une médaille accrochée à sa poitrine. Nous n'avons pas encore appris à reconnaître son rang ni la signification de sa médaille, mais nous savons que nous voulons lui rassembler.



Expliquez les Natures et distribuez les livrets. Dites à chaque joueur de choisir une Nature, puis un nom, une apparence et un passé. Demandez-leur ce que voient les autres recrues quand elles regardent leur aviatrice. Elle n'est pas en uniforme. Quelle sorte de vêtements porte-t-elle? A-t-elle apporté des bagages? Quel genre de chaussures porte-t-elle? Que peut-on conclure de son allure?



Choisissez le joueur qui discutera avec la femme officier. Mettez en scène un court dialogue. Faites en sorte de transmettre les informations suivantes, mais soyez bref.

- Je suis la capitaine Evgeniya Lobodeva du 588^e régiment de bombardiers de nuit.
- Le 588^e est l'un des trois régiments formés par la commandante Marina Raskova, la célèbre aviatrice, héroïne de l'Union soviétique. Nous sommes chargées des bombardements de nuit et accomplirons les missions les plus difficiles et dangereuses.
- Nous nous réjouissons de disposer de nouvelles recrues compétentes. Nous volerons dans des biplans obsolètes à la faveur de la nuit par tous les temps.
- La situation au front est mauvaise. Le camarade Staline l'a admis lui-même. L'hiver a circonscrit les fascistes à quatre-vingts kilomètres de Moscou, mais les boues du printemps ont fait échouer notre contre-offensive. À présent, la situation est très incertaine, et je compte bien y remédier.
- Bougez-vous, obéissez à votre chef de section ainsi qu'à votre commandante d'escadron, et vous aurez une chance de frapper un grand coup dans les couilles de ces racailles hitlériennes.



Le ferry accoste au quai d'Engels avec un petit cahot, et soudain, tout le monde est en effervescence : on crie, on se bouscule, on décharge les camions et du matériel. Il faut y aller!

DEUXIÈME PARTIE

ZONE LOGISTIQUE NUMÉRO 6



L'aérodrome d'Engels se trouve sur l'autre rive de la Volga, à quatre kilomètres. Alors qu'un camion attend la capitaine Lobodova et les autres soldats en uniforme, on nous ordonne de marcher. Heureusement, nous portons de bonnes chaussures.

Le ciel grouille d'avions : des bombardiers Pe-2 aux lignes épurées qui étincellent à la lumière du soleil, des chasseurs Yak-1 trapus à la silhouette agressive, et de vieux biplans Po-2 qui traînent leur carcasse à travers les nuages. Ces derniers ont l'air ridiculement obsolètes, et leurs minuscules moteurs font un bruit de machine à coudre. Alors que nous approchons de notre destination, les pieds douloureux et l'estomac dans les talons, nous apercevons l'aérodrome pour la première fois et restons médusées devant sa taille et l'activité qui y règne. Des centaines d'avions apparaissent sous nos yeux, ainsi que des hordes d'aviateurs soviétiques, dont de nombreuses femmes.



Demandez aux joueurs de se reporter à la présentation de l'Affectation. Répondez ensemble aux questions et dessinez l'aérodrome d'Engels.



Lorsque nous atteignons l'entrée principale de l'aérodrome d'Engels, un gendarme inspecte nos papiers. Puis il nous dit de nous présenter à la sergent Kataeva dans la Zone Logistique numéro six et de demander les choses suivantes :

Des uniformes de services, des bottes d'aviatrices, des rations pour une semaine, et le chemin pour rejoindre les casernes des recrues du 588.

On nous demande de répéter cette liste. Allez-y, voyons voir si vous avez tout retenu.

Après quelques errements et de vagues indications de la part de mécanos débordés et soupe au lait, nous trouvons la sergent Kataeva.



Choisissez le joueur qui aura une conversation avec elle, une fois qu'elle aura fini de hurler sur un malheureux soldat. Mettez en scène un court dialogue. Faites en sorte de transmettre les informations suivantes, mais soyez bref.

- Je m'appelle Masha Kataeva. Et vous, qui êtes-vous? Laissez tomber. J'en ai vu passer des tripotées comme vous. Vous serez abattues d'ici deux semaines, alors aucun intérêt d'apprendre à vous connaître.
- Qu'est-ce que vous voulez? Qu'une chose soit claire, bandes de sacs d'os, je ne suis pas votre mère, et je n'ai ni bottes ni rations, alors allez vous faire voir.
- Je vais vous dire ce que j'ai en stock et vous choisirez ce que vous voudrez d'accord? J'ai de jolis uniformes masculins dix fois trop larges pour vous, un avion emballé dans une putain de caisse et pas assez de temps pour l'assembler, et des tonnes de pelles, pour une raison que j'ignore. Demandez-moi autre chose, et je chierai sur votre mère.
- Avant de vous trouver des bottes pour vos jolies gambettes, je crois que je vais déjà essayer de me dégotter deux moteurs Shvetsov M-11 et tous les trucs qui vont avec : cylindres, culasses, joints, pompes, et tant qu'à faire, bordel, des jauges, de la toile et du matos par-dessus le marché, des câbles et des surfaces de commande, des pneus et des étais, des mécanismes de largage de bombe, je pourrais continuer comme ça pendant des lustres. J'ai que dalle.
- Vous feriez mieux d'aller voir la lieutenant-chef Petrova. Demandez-la dans les casernes du 588°. Continuez tout droit avant de voir ces taudis où aucune femme sensée ne se sentirait chez elle.

TROISIÈME PARTIE

CASERNES DES CADETTES DU 588^E



Nous nous emparons de nos nouveaux uniformes et nous dirigeons vers les casernes sous les sifflets des pilotes masculins vêtus de blousons de cuir. À notre arrivée, nous sommes accueillies par une femme qui n'a pas l'air plus âgée que nous. Elle nous montre nos lits de camp et nous ordonne d'enfiler nos nouveaux uniformes.



Expliquez les Rôles et dites à chaque joueur d'en choisir un. Demandez-leur de choisir un grade de départ puis attribuez les caractéristiques. Demandez à chacune des recrues quelle image elles renvoient en raison de leur Rôle et de leurs caractéristiques.



Choisissez le joueur qui discutera avec Petrova. L'entraînement commence avant même que nous ayons même pu enfiler nos pantalons ! Mettez en scène un court dialogue. Faites en sorte de transmettre les informations suivantes, mais soyez bref.

- Je suis la lieutenant-chef Petrova. Comment vous appelez-vous ? D'où venez-vous ?
- Vous serez divisées en pilotes et navigatrices en fonction de vos aptitudes, mais vous serez qualifiée pour ces deux postes. Les pilotes s'installent à l'avant, les navigatrices à l'arrière.
- Ces avions sont simples. Le carburant et l'huile circulent grâce à la gravité, alors ne volez pas à l'envers. Moteur à refroidissement par air. Pas de filtre à huile, juste un tamis. Cockpits ouverts.
- Beaucoup de choses peuvent aller de travers. Voler la nuit est étrange et éprouvant.
- Mémorisez l'agencement de votre cockpit. En bas à gauche : commande des gaz, levier de mélange de carburant, interrupteur d'arrêt de l'alimentation en carburant, réchauffeur du carburateur et compensateur de profondeur. Commutateurs de console gauche : réchauffage du Pitot, batterie principale, voyants lumineux, interrupteurs des magnétos. Jauges de carburant, altitude, vitesse, cap, attitude. Vitesse d'élévation et régime moteur. Pression et température de l'huile. Jauge de pression du carburant. Température du cylindre.
- J'ai parcouru vos dossiers et vous êtes un sacré mélange de personnalités, hein ?



Incarnez la lieutenant-chef Petrova et posez une question à chaque joueur, par exemple :

- Qu'avez-vous fait lorsque votre premier instructeur de vol vous a recalée simplement parce que vous étiez une femme ?
- Sur quels points avez-vous menti sur votre formulaire de recrutement ?
- Pourquoi aviez-vous tellement envie de rejoindre le 586^e régiment de chasseurs ?
- Quel camarade du 218^e régiment de bombardiers de nuit, un régiment exclusivement masculin et bien équipé, fréquentez-vous ? Où vous voyez-vous et pourquoi ?
- Quelle camarade du 586^e régiment de chasseurs, un régiment majoritairement féminin composé de pilotes photogéniques et devenu chouchou des médias, connaissez-vous ? Que pensez-vous d'elle ?
- Qui connaissez-vous au sein du Commissariat à la Logistique et à l'Approvisionnement de la 4^e Armée de l'Air et quelle faveur lui devez-vous ?
- Qui connaissez-vous à l'ouest du Dniepr en territoire occupé, et qui n'a pas donné de nouvelles depuis juin 1941 ?
- Quel enterrement avez-vous manqué en vous portant volontaire pour vous former au pilotage ?



Satisfaite de nos réponses, la lieutenant Petrova nous annonce que la commandante attend sur la piste et nous lui emboîtons le pas.

QUATRIÈME PARTIE

PISTE, AÉRODROME D'ENGELS



Les Po-2 sont en formation sur la piste, chacun de ces fragiles avions entretenu avec passion par deux mécanos. La lieutenant-chef Petrova nous regroupe de manière informelle et salue une femme plus âgée au visage sévère et portant des épaulettes dorées : la commandante. À côté d'elle se trouvent la capitaine Lobodeva, que nous avons rencontrée sur le ferry, sa chef d'état-major, ainsi que plusieurs autres officiers. La commandante nous jauge du regard.

« Camarades, bienvenue au régiment », dit-elle. « Je suis la commandante Yevdokiya Bershanskaya. Je m'attends à ce que vous vous comportiez à tout moment comme des aviatrices soviétiques nées. Nous volerons dans ces avions ». Elle désigne les biplans derrière elle. « Le Polikarpov Po-2 LNB. Un simple biplan à deux sièges, constitué de toile et de bois nous a été assigné par les grands stratèges de la force aérienne de la Quatrième armée, et nous n'allons certainement pas douter de leur sagesse en la matière. Maintenant, parlons de notre mission, voulez-vous ? »



Choisissez le joueur qui discutera avec la commandante Bershanskaya. Mettez en scène un court dialogue. Faites en sorte de transmettre les informations suivantes, mais soyez bref.

- Comment vous appelez-vous? Avez-vous été formée au sein d'un club de pilotage du Comsomol, d'une école de parapente ou d'un institut technologique agricole?
- Le plus sûr moyen d'abattre un Po-2 est de loger une balle dans l'un des trois points suivants : le petit réservoir, le moteur compact ou le pilote. Tout projectile tiré ailleurs ne fera que traverser l'avion et vous continuerez de voler. Et pour être honnête, le pilote ne compte pas puisque vous avez une remplaçante.
- Les Po-2 ne disposent d'aucune radio. Les équipages communiquent entre eux par gestes ou tube acoustique, et les échanges entre avions de la même section se font par lampe de poche, balise ou gestes. Nuit après nuit, nous combattons en collaboration si étroite, que vous pourrez lire d'instinct les intentions d'un autre avion.
- Le Po-2 n'est pas un chasseur mais un bombardier. Chaque aile dispose de six points de fixation pour des bombes à fragmentation FAB-50. Le mécanisme de largage de ces bombes n'est pas fiable. En cas de bombe coincée, les navigatrices doivent grimper sur l'aile et la libérer manuellement. Lorsque nous manquons de FAB-50, nous nous rabattons sur des traverses de chemin de fer sciées.
- Étant donné que nos missions nous conduisent rarement à voler au-dessus de 1 200 mètres et que le poids constitue une préoccupation majeure, les Po-2 ne disposent pas de parachutes.
- Exercice de formation à 1700. Soyez à l'heure. J'ai maintenant le plaisir de prononcer le serment des soldats soviétiques et de vous déclarer membres de la Quatrième Armée de la force aérienne de l'Armée rouge.



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.



La commandante Bershanskaya nous congédie et la capitaine Lobodeva nous félicite avant de nous indiquer le chemin de la tente-réfectoire afin que nous puissions manger un morceau après une matinée chargée. Elle nous annonce que la formation commencera le lendemain au crépuscule, dans la salle de classe F.

CINQUIÈME PARTIE

SALLE DE CLASSE F



Le lendemain matin nous nous retrouvons dans une tente bondée en guise de salle de classe. L'odeur âcre de l'essence d'aviation est omniprésente et le cours est parfois interrompu par le rugissement des appareils. Notre première leçon a pour sujet la conscience politique des troupes aériennes. Elle est dispensée par deux femmes vêtues de l'uniforme gris des officiers du NKVD. Le NKVD est la police secrète soviétique et ses agents ne sont pas là pour plaisanter. Deux d'entre eux sont affectés à chaque régiment.

« Bonjour », dit la femme officier. « Je suis la capitaine Olga I. Barsukova et voici mon adjointe, la lieutenant Svetlana Sheremeteva. Notre mission consiste à encourager l'épanouissement de votre conscience politique et de votre engagement social. Mais nous ne devons jamais oublier que nous sommes également des officiers militaires responsables de la sécurité au sein du régiment. »



Choisissez un joueur que la capitaine Barsukova interrogera après avoir consulté ses notes. Mettez en scène un court dialogue. Assurez-vous de transmettre les informations suivantes, mais soyez bref (quoique prolixé!). Barsukova peut être encline à radoter.

- Comment vous appelez-vous, camarade? D'où venez-vous? Diriez-vous que les ennemis du peuple, la bourgeoisie bien sûr, mais aussi les aristocrates, les personnalités religieuses, les parasites sociaux, les intellos, les nationalistes, constituent une menace moins redoutable que les fascistes?
- Nous sommes toutes là pour protéger le régiment, mais réfléchissez bien avant « d'aider vos amies », camarades. Les membres de l'armée qui omettent de signaler des actes de trahison encourrent une peine de dix ans d'emprisonnement.
- Si je découvre une contre-révolutionnaire, je l'arrête. Si je soupçonne quelqu'un de saper ou d'affaiblir la sécurité extérieure de l'URSS en se relâchant au travail, en se livrant à des actes de destruction ou de parasitisme, ou en aidant l'ennemi, je le considérerai comme un traître. L'article 58-1B stipule que les crimes de trahison accomplis par un militaire sont passibles de la peine capitale. Si le coupable devait s'enfuir, ce même article autorise l'emprisonnement de ses proches pour une période de cinq à dix ans.
- Écoutez, parce que je tiens à ce que votre mission soit une réussite, je préfère vous avertir à propos de l'article 58-14, qui traite du sabotage contre-révolutionnaire. Le refus conscient d'accomplir ses obligations ou la volonté consciente de les accomplir incorrectement dans le but d'affaiblir le pouvoir du gouvernement et l'activité de l'appareil d'État sont passibles d'une privation de liberté supérieure à un an. En cas de circonstances aggravantes, l'accusé encourt la mesure de défense sociale la plus élevée : l'exécution avec confiscation de ses biens. Je brûle d'avoir l'occasion de pendre un saboteur J'espère que nous nous comprenons.

(suite page suivante)

CINQUIÈME PARTIE

SALLE DE CLASSE F (SUITE)



Incarnez la capitaine Barsukova et posez une question à chaque joueur, par exemple :

- Que vous ont pris les Allemands?
- Vos parents étaient-ils réellement coupables?
- Pourquoi le NKVD a-t-il déjà un dossier sur vous, et comment avez-vous fait pour rejoindre le régiment malgré cette tache sur vos états de service?
- Qu'est-ce que la lutte marxiste-léniniste contre les forces de la réaction signifie pour vous, personnellement?
- Quand avez-vous été réprimandée pour la dernière fois et quelle en était la raison?
- Quand avez-vous obtenu une faveur parce que vous êtes une femme, et comment avez-vous renvoyé l'ascenseur?
- Que feriez-vous si on vous interdisait de voler?
- Que s'est-il passé la dernière fois qu'un groupe de pilotes masculins vous a sifflée?



Après nous avoir distribué des tracts politiques, la capitaine Barsukova nous congédie. Nous avons une demi-heure pour engloutir un repas avant la prochaine leçon de navigation terrestre avec la lieutenant-chef Petrova.

SIXIÈME PARTIE

ENTRAÎNEMENT AU PILOTAGE



Après une semaine d'enseignement en classe sous la direction de la capitaine Barsukova et de la lieutenant-chef Petrova, nous sortons de la monotonie pour être incorporées dans une section de trois avions appartenant à l'escadron de formation. Chaque section est composée de trois pilotes et de trois navigatrices. Laquelle d'entre nous sera la première volontaire ?



Décidez de l'identité de cette personne. Si une personne choisit le rôle de Fanatique, il y a fort à parier qu'elle se sera portée volontaire dès que possible après le début de la guerre.



Félicitations, vous êtes désormais la chef de section provisoire, chargée du comportement et de la compétence des cinq femmes sous votre commandement. Affectez à tout le monde un poste (pilote ou navigatrice), et attribuez-leur des avions. L'avion de réserve est un vieux coucou qui semble à peine en état de voler.



Demandez aux joueurs d'attribuer des immatriculations à leurs quatre avions. N'importe quel numéro entre 001 et 200 fera l'affaire. Assurez-vous que chacun note la composition de la section d'entraînement au dos de son livret de Nature.



Nous sommes enfin prêtes pour notre premier vol d'entraînement. Nous avons toutes piloté au cours de notre vie civile, mais à présent, on nous demande de voler en tant qu'équipe, dans des conditions difficiles, voire mortelles, avec adresse et courage.



Dites aux joueurs de se reporter à la présentation de nuit de l'Affectation 1. Consultez la première mission et mettez en scène le premier exercice de vol de nuit. Demandez à la chef de section de Briefer les aviatrices, d'exécuter la mission, puis de Débriefer. Étant donné que la Réserve de Mission est vide au début, il est probable que les choses tournent mal. Dans ce cas, la lieutenant-chef Petrova ne sera pas contente. Quoi qu'il en soit, expliquez le fonctionnement de la Réserve de Mission ainsi que son intérêt.



Un mois s'est écoulé. Nous sommes en mars 1942. Nous avons volé sans relâche, toutes les nuits, pendant trente jours d'affilée. Nous sommes épuisées, mais le rythme ne fait que s'accélérer. La force aérienne de l'Armée rouge a été décimée et se reconstruit lentement. L'heure est venue de commencer l'entraînement tactique et le renforcement des aptitudes afin d'élever le régiment à la hauteur des standards de la 4^e Armée de l'Air.

(suite page suivante)

SIXIÈME PARTIE

ENTRAÎNEMENT AU PILOTAGE (SUITE)



Posez à chaque joueur une question personnelle et introspective, par exemple :

- Quand ta sexualité t'a-t-elle attiré des problèmes?
- Quand ta sexualité t'a-t-elle sorti d'un mauvais pas?
- En quoi t'habilles-tu comme une femme ou ressembles-tu à une femme?
- En quoi t'habilles-tu comme un homme ou ressembles-tu à un homme?
- Quelle photo accrocheras-tu au tableau de bord de ton avion?
- Quel membre du régiment évoque en toi les sentiments les plus intenses?
- Si on fouille dans ton casier, quel objet surprenant y trouve-t-on?
- Que t'a pris l'État soviétique?



Présentez des scènes de la vie quotidienne autour de l'aérodrome d'Engels. Intégrez-y des défis lancés par les hommes du 217^e et du 218^e, des journalistes de la Pravda, ou des problèmes mécaniques, tout ce qui peut sembler intéressant en fonction de ce qui a déjà été établi. Donnez aux joueurs l'occasion de constituer la réserve de Mission en fonction de leurs intérêts et de leur personnalité.

À la tombée de la nuit, reportez-vous à la deuxième mission et exécutez l'exercice d'attaque. Demandez à la chef de section de Briefer les aviatrices, d'accomplir la mission, et de Débriefer. Toutes les participantes à cette mission se Rapprochent et obtiennent une Progression. Rayez-la et remplissez un emplacement de Considération. Expliquez l'importance de la Considération.

SEPTIÈME PARTIE

PRÊTES AU COMBAT



Avril 1942. Après un nouveau mois d'entraînement éreintant, le rythme s'est considérablement accéléré. Les réserves s'appauvrissent à mesure que la situation au combat devient de plus en plus incertaine. Les avions du régiment souffrent, et la pression de la part de l'état-major continue de grimper. On attend de nous de devenir non seulement d'excellentes pilotes et navigatrices, mais également des aviatrices soviétiques modèles, parfaites à tout point de vue. À force de trop tirer sur la corde, quelque chose ou quelqu'un va craquer.



Présentez de nouvelles scènes de la vie quotidienne, teintées de désespoir et d'échecs. Les aviatrices auront peut-être besoin de Taxer ou de Réparer. La capitaine Barsukova sera à la recherche de tire-au-flanc, de saboteuses et de torpilleuses. Il est possible que vos supérieures vous laissent entendre que toute personne dont les performances seront médiocres sera exclue du régiment. Comme précédemment, donnez-leur l'occasion de constituer la Réserve de Mission en fonction de leurs intérêts et de leur personnalité.

À la tombée de la nuit, reportez-vous à la dernière mission et effectuez le bombardement malgré l'opposition « agressive » du 217^e, une division de chasseurs exclusivement masculine sous le commandement de D.P. Galunov. Après le Débriefing, toutes les participantes apprennent une Dure leçon et obtiennent une Progression. Rayez-la et choisissez une Manœuvre.



Ça y est. Fini de jouer. La lieutenant-chef Petrova nous informe que nous serons déployées dans le Caucase le lendemain. La sergent Kataeva doit nous distribuer des billets pour le ferry et le train en partance de Saratov ce soir. Nous avons été affectées à un escadron de deux sections au sein duquel nous formerons la section A. Bonne chance, et nous nous reverrons à Trud Gornyaka.



Passez à l'Affectation 2, choisissez un premier Maître de Jeu et continuez la partie!