

## GRADO

**SCEGLI** Sergente o Sottotenente

**LATER** Tenente, Tenente Maggiore, Capitano, Maggiore

## NOME

**SCEGLI TRA:** Yulia Salenkova, Marina Darchiashvili, Hanna Ruttmann, Natalya "Tasha" Maltseva, Boris "Sonya" Aleksandrov/a

# ASPETTO E BACKGROUND

*Scegli una voce per ogni categoria*

**SESSO:** Femmina o celato

**UNIFORME:** Regolamentare, di taglia sbagliata, spartana, sbagliata

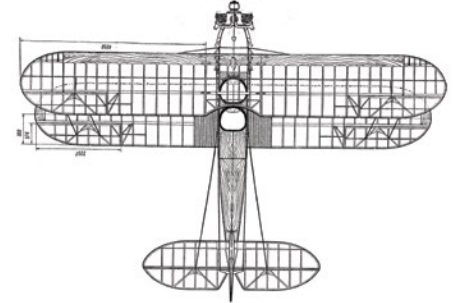
**CORPO:** Segnato dagli Eventi, esile, tarchiato, malridotto, mascolino, magnifico

**MANI:** Consumate, precise, nodose, ben curate, espressive, fredde

**CITTÀ NATALE:** Mosca, Kaluga, Bryansk, Verkhoyansk (Siberia), una serie di orfanotrofi

**A CHI MANDI LE TUE LETTERE:** : A te stessa, a nessuno, a un figlio morto

# NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ PASSERO



## MOSSE

*Aggiungi una Mossa quando ti viene concessa da un avanzamento.*

- PATTO COL DIAVOLO:** Puoi scegliere di essere Segnata per rimuovere tutti i Danni da te o da qualcun altro.
- FANTASMA:** Scegli un compagno morto e ottieni conservato tre. Quando chiedi aiuto allo spirito del tuo amico, spendi un punto conservato per avere successo come se avessi ottenuto un 10+ ai dadi. Ogni volta che lo fai sei anche Danneggiata o Segnata dall'esperienza, a tua scelta.
- AMORE TRASCENDENTALE:** Scegli il tuo unico vero amore. Il vostro legame è intenso e incrollabile. La prima volta che scegli il Segno "Accetta la Morte e affronta il tuo destino", rimuovilo immediatamente.
- PASSATO TORBIDO: PROTEGGI CON CURA IL TUO PASSATO. SCEGLI DUE COSE CHE STAI NASCONDENDO:** un addestramento utile, una famiglia importante, contatti politici, uno strano segreto, un oggetto prezioso personale. Puoi effettuare la tua scelta quando vuoi. Rivela uno qualsiasi di questi aspetti del tuo passato per salvare la situazione, fare bella figura o rovinare qualcuno.
- AMBIZIONE MORTALE:** Una volta per Stanziamento, avanza quando fai qualcosa di esplicitamente contrario agli ordini che ti porta a Sfidare la Sorte.
- SCEGLI UNA MOSSA DA UN'ALTRA NATURA.**

## RUOLO

*Scegline uno. Cambialo quando ti viene richiesto da un segno, o tra uno Stanziamento e l'altro, se lo desideri.*

- AVVENTURIERA:** Puoi effettuare con successo un **ATTERRAGGIO DI FORTUNA**. Quando cambi Stanziamento puoi Avanzare se esci viva dalla distruzione totale del tuo aereo.
- SOGNATRICE:** Riesci a reggere senza difficoltà a un **INTERROGATORIO**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi hai condiviso una premonizione e si è avverata.
- LEADER:** Sei in grado di condurre un'**INCURSIONE** con successo. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se qualcuno direttamente sotto il tuo comando è morto.
- MISANTROPA:** Sei abile nello **SCROCCARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se ti sei scagliata contro il patriarcato e sei finita nei guai per questo.
- PROTETTRICE:** Sei abile nel **RIPARARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai salvato la vita di qualcuno.
- ZELOTA:** Puoi aiutare la Sezione durante il **RAPPORTO POST-MISSIONE** criticando una collega aviatrice. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai segnalato un'altra aviatrice al NKVD.

## STATISTICHE

<b>TALENTO</b>	<b>CORAGGIO</b>
<b>FORTUNA</b>	<b>MEDAGLIE</b>

**SERGEANTE:** : +1 +0 +0 o +2 +0 -1, in qualsiasi ordine  
**SOTTOTENENTE:** +1 +0 o -1 o +0 +0, in qualsiasi ordine  
**LE MEDAGLIE PARTONO A +0**

## CONSIDERAZIONE

*Aggiungi considerazione quando ti viene richiesto da un avanzamento o da una Mossa. Subisci danni se l'oggetto della tua Considerazione muore.*

- I.....più di qualsiasi altra cosa.
- II .....più di qualsiasi altra cosa.
- III.....più di qualsiasi altra cosa.



amore fiducia ammirazione rispetto  
odio risentimento pietà paura ecc.



questa compagna  
o questo aereo

## DANNI

*I danni, se non vengono curati, sono cumulativi.*

- 1 DANNO** Stressata. Un periodo di riposo e di recupero è sufficiente a rimuoverlo.
- 2 DANNI** Leggermente ferita. Cure diligenti e un giorno a riposo sono sufficienti a rimuoverlo.
- 3 DANNI** Gravemente ferita, è necessario un ricovero in ospedale.
- 4 DANNI** Morta.

# MEDAGLIE

Traccia un cerchio attorno a quelle che hai guadagnato e aggiungi il totale a +Medaglie.



MEDAGLIA AL VALORE



ORDINE DELLA GUERRA PATRIOTTICA



ORDINE DELLA STELLA ROSSA



EROE DELL'UNIONE SOVIETICA

# PERSONALE DI COMANDO

## COMANDANTE DI REGGIMENTO:

Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

## CAPO DEL PERSONALE:

CAPITANO Evgeniya Lobodeva

## POLITRUK DEL REGGIMENTO:

CAPITANO Olga I. Barsukova

## UFFICIALE LOGISTICA E ADDESTRAMENTO:

TEN. MAGGIORE Mariya "Masha" Petrova

## VICE POLITRUK:

TENENTE Svetlana "Sveta" Sheremeteva

**IL MIO SQUADRONE**..... 1, 2 or 3

**LA MIA SEZIONE**..... A, B, C or D

## COMANDANTE DELLO SQUADRONE:

TEN. MAGGIORE Aleksandra "Sasha" Khadzhdiyeva

## CAPO NAVIGATORE DELLO SQUADRONE:

TENENTE Natalya "Natasha" Maltseva

## CAPOSQUADRA:

# ONORIFICENZE DEL REGGIMENTO

Non contano come +Medaglie, ma sono fonte di orgoglio



MEDAGLIA PER LA DIFESA DEL CAUCASO



46ESIMO REGGIMENTO GUARDIE DI TAMAN



MEDAGLIA PER LA LIBERAZIONE DI VARSAVIA



MEDAGLIA PER LA CATTURA DI BERLINO



MEDAGLIA PER LA VITTORIA SULLA GERMANIA NELLA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA 1941-1945

# AVANZAMENTO

Sceglie uno e applicalo quando ti viene richiesto da una missione, una Mossa o un Segno.

- DURE LEZIONI:** Aggiungi una nuova Mossa.
- APPROFONDIRE I LEGAMI:** Apri uno slot Considerazione e riempilo.
- CRESCITA PERSONALE:** Aumenta di 1 Talento, Coraggio o Fortuna (fino a un massimo di +3).
- ONORE E ORGOGLIO:** Aggiungi la nuova medaglia all'estrema sinistra della fila e aumenta di +1 la statistica medaglia.
- RESPONSABILITÀ AGGIUNTIVE:** Aumenta di Grado. Ricorda che può esserci un solo Maggiore!
- ANDARE A OVEST:** Cambia Stanziamento. Se ti trovi già al #6, la guerra è finita.

# SEGNI

Scegli un Segno quando ti viene richiesto da una Mossa o dal GM.

- UN AMICO O UNA PERSONA AMATA MUORE.**
- ASSISTI ALLA MORTE DI UNA COMPAGNA.**
- CONDIVIDI UNA PREMONIZIONE.**
- ATTIRA SU DI TE ATTEZIONI INDESIDERATE.**
- DICHIARA CIÒ CHE PENSI A UNA FIGURA DI AUTORITÀ**
- METTI IN CIRCOLAZIONE UNA MALDICENZA.**
- RIVELA UN SEGRETO.**
- AGISCI CONTRO IL TUO INTERESSE.**
- AVANZAMENTO E CRESCITA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI GUERRA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI CASA.**
- ABBRACCIA LA MORTE E AFFRONTA IL TUO DESTINO.**

## GRADO

**SCEGLI** Sergente o Sottotenente

**LATER** Tenente, Tenente Maggiore, Capitano, Maggiore

## NOME

**SCEGLI TRA:** Yevgeniya "Zhenya" Petrova, Alexandra "Sasha" Yusupova, Oksana Boykova, Polina "Polina" Makarova, Yekaterina "Katya" Trushina

# ASPETTO E BACKGROUND

*Scegli una voce per ogni categoria*

**SESSO:** Femmina

**UNIFORME:** Regolamentare, sciatta, rigida, sgarriante

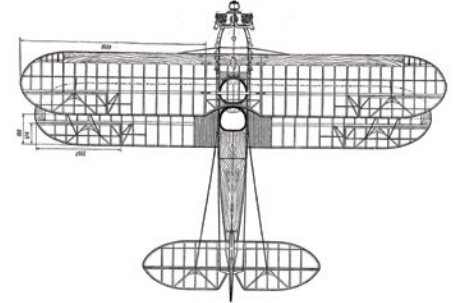
**CORPO:** Compatto, dinoccolato, snello, robusto, delicato, magro

**MANI:** Irrequieti, calcolatori, stanchi, crudeli, vivaci, calmi

**CITTÀ NATALE:** Mosca, Leningrado, Sebastopoli, Zhelengorok. Fattoria Collettiva #505 (Ucraina)

**A CHI MANDI LE TUE LETTERE:** A tua madre, a tuo figlio Maksim, alla tua sorellina valya, a Timur Lavrov, a nessuno

# NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ FALCO



## MOSSE

*Aggiungi una Mossa quando ti viene concessa da un avanzamento.*

- SUKA:** Ottieni un +1 continuato quando ti comporti da teppista. Quando ti comporti come una signora, vieni Segnata.
- EROE DEL POPOLO:** Nomina l'ufficiale di alto rango che ha mostrato un interesse personale verso la tua carriera.
- 11.4 METRI DI LUNGHEZZA:** Quando vuoi atterrare in una nuova zona, puoi chiederti "C'è una minima possibilità di atterrare qui?" e il GM te lo dirà. Se la risposta è sì, non c'è bisogno di tirare i dadi per la mossa di di Atterraggio di Fortuna per atterrare qui.
- SULLE PAGINE DELLA PRAVDA:** Utilizza +medaglie anziché +coraggio quando Sfidi la Sorte.
- RAPACE:** Ottieni un Avanzamento la prima volta che fai sesso con ciascuno dei seguenti un Tenente Maggiore, un Capitano, un Maggiore, un Tenente Colonnello o un Colonnello.
- SCEGLI UNA MOSSA DA UN'ALTRA NATURA.**

## RUOLO

*Sceglilo uno. Cambialo quando ti viene richiesto da un segno, o tra uno Stazionamento e l'altro, se lo desideri.*

- AVVENTURIERA:** Puoi effettuare con successo un **ATTERRAGGIO DI FORTUNA**. Quando cambi Stanziamento puoi Avanzare se esci viva dalla distruzione totale del tuo aereo.
- SOGNATRICE:** Riesci a reggere senza difficoltà a un **INTERROGATORIO**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi hai condiviso una premonizione e si è avverata.
- LEADER:** Sei in grado di condurre un'**INCURSIONE** con successo. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se qualcuno direttamente sotto il tuo comando è morto.
- MISANTROPA:** Sei abile nello **SCROCCARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se ti sei scagliata contro il patriarcato e sei finita nei guai per questo.
- PROTETTRICE:** Sei abile nel **RIPARARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai salvato la vita di qualcuno.
- ZELOTA:** Puoi aiutare la Sezione durante il **RAPPORTO POST-MISSIONE** criticando una collega aviatrice. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai segnalato un'altra aviatrice al NKVD.

## STATISTICHE

<b>TALENTO</b>	<b>CORAGGIO</b>
<b>FORTUNA</b>	<b>MEDAGLIE</b>

**SERGEANTE:** : +1 +0 +0 o +2 +0 -1, in qualsiasi ordine  
**SOTTOTENENTE:** +1 +0 o -1 o +0 +0, in qualsiasi ordine  
**LE MEDAGLIE PARTONO A +0**

## CONSIDERAZIONE

*Aggiungi considerazione quando ti viene richiesto da un avanzamento o da una Mossa. Subisci danni se l'oggetto della tua Considerazione muore.*

- I.....più di qualsiasi altra cosa.
- II .....più di qualsiasi altra cosa.
- III.....più di qualsiasi altra cosa.



amore fiducia ammirazione rispetto  
odio risentimento pietà paura ecc.



questa compagna  
o questo aereo

## DANNI

*I danni, se non vengono curati, sono cumulativi.*

- 1 DANNO** Stressata. Un periodo di riposo e di recupero è sufficiente a rimuoverlo.
- 2 DANNI** Leggermente ferita. Cure diligenti e un giorno a riposo sono sufficienti a rimuoverlo.
- 3 DANNI** Gravemente ferita, è necessario un ricovero in ospedale.
- 4 DANNI** Morta.

# MEDAGLIE

Traccia un cerchio attorno a quelle che hai guadagnato e aggiungi il totale a +Medaglie.



MEDAGLIA AL VALORE



ORDINE DELLA GLORIA



ORDINE DELLA BANDIERA  
ROSSA



EROE DELL'UNIONE  
SOVIETICA

# PERSONALE DI COMANDO

## COMANDANTE DI REGGIMENTO:

Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

## CAPO DEL PERSONALE:

CAPITANO Evgeniya Lobodeva

## POLITRUK DEL REGGIMENTO:

CAPITANO Olga I. Barsukova

## UFFICIALE LOGISTICA E ADDESTRAMENTO:

TEN. MAGGIORE Mariya "Masha" Petrova

## VICE POLITRUK:

TENENTE Svetlana "Sveta" Sheremeteva

**IL MIO SQUADRONE**..... 1, 2 or 3

**LA MIA SEZIONE**..... A, B, C or D

## COMANDANTE DELLO SQUADRONE:

TEN. MAGGIORE Aleksandra "Sasha" Khadzhivaya

## CAPO NAVIGATORE DELLO SQUADRONE:

TENENTE Natalya "Natasha" Maltseva

## CAPOSQUADRA:

# ONORIFICENZE DEL REGGIMENTO

Non contano come +Medaglie, ma sono fonte di orgoglio



MEDAGLIA PER LA DIFESA  
DEL CAUCASO



46ESIMO REGGIMENTO  
GUARDIE DI TAMAN



MEDAGLIA PER LA LIBERAZIONE  
DI VARSAVIA



MEDAGLIA PER LA CATTURA  
DI BERLINO



MEDAGLIA PER LA VITTORIA  
SULLA GERMANIA NELLA  
GRANDE GUERRA PATRIOTTICA  
1941-1945

# AVANZAMENTO

Sceglie uno e applicalo quando ti viene richiesto da una missione, una Mossa o un Segno.

- DURE LEZIONI:** Aggiungi una nuova Mossa.
- APPROFONDIRE I LEGAMI:** Apri uno slot Considerazione e riempilo.
- CRESCITA PERSONALE:** Aumenta di 1 Talento, Coraggio o Fortuna (fino a un massimo di +3).
- ONORE E ORGOGLIO:** Aggiungi la nuova medaglia all'estrema sinistra della fila e aumenta di +1 la statistica medaglia.
- RESPONSABILITÀ AGGIUNTIVE:** Aumenta di Grado. Ricorda che può esserci un solo Maggiore!
- ANDARE A OVEST:** Cambia Stanziamento. Se ti trovi già al #6, la guerra è finita.

# SEGNI

Scegli un Segno quando ti viene richiesto da una Mossa o dal GM.

- UN AMICO O UNA PERSONA AMATA MUORE.**
- ASSISTI ALLA MORTE DI UNA COMPAGNA.**
- CONDIVIDI UNA PREMONIZIONE.**
- ATTIRA SU DI TE ATTEZIONI INDESIDERATE.**
- DICHIARA CIÒ CHE PENSI A UNA FIGURA DI AUTORITÀ**
- METTI IN CIRCOLAZIONE UNA MALDICENZA.**
- RIVELA UN SEGRETO.**
- AGISCI CONTRO IL TUO INTERESSE.**
- AVANZAMENTO E CRESCITA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI GUERRA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI CASA.**
- ABBRACCIA LA MORTE E AFFRONTA IL TUO DESTINO.**

## GRADO

**SCEGLI** Sergente o Sottotenente

**LATER** Tenente, Tenente Maggiore, Capitano, Maggiore

## NOME

**SCEGLI TRA:** Dariya "Dasha" Yegorova, Sara Rabinovich, Elena "Lena" Sheremetova, Svetlana "Sveta" Fomenkova, Tatyana "Tanya" Komarova

# ASPETTO E BACKGROUND

*Scegli una voce per ogni categoria*

**SESSO:** Femmina

**UNIFORME:** Regolamentare, sporca, strappata, femminile

**CORPO:** CAggraziato, fragile, energico, piccolo, in forma, alto

**VOLTO:** Aperto, espressivo, sfregiato, serio, grazioso

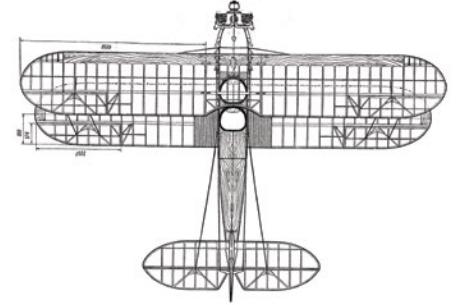
**CITTÀ NATALE:** Mosca, Vladivostok (Estremo Oriente), Dimitrovgrad, Dubna, Novgorod

**A CHI MANDI LE TUE LETTERE:**A tuo nonno, al tuo marito defunto, al Dott. Burov, all'"Editore", a nessuno

# NIGHT WITCHES

## НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ

# GUFO



## MOSSE

*Aggiungi una Mossa quando ti viene concessa da un avanzamento.*

- BENE SUPERIORE:** Riscrivi un Segno non utilizzato in modo che diventi "Abbandona un compagno e Avanza".
- FIGLIA PRODIGA:** Avanza ogni volta che torni al Reggimento dopo essere stata data per catturata o morta.
- NAVIGAZIONE INTENSIVA:** Quando cerchi un bersaglio di notte, non hai bisogno di effettuare la mossa di Orientarti se invece ricevi un Segno o 1-danno, a tua scelta.
- FAR VALERE I GRADI:** Ottieni +1 vantaggio quando Fai una Scenata se hai un grado superiore al bersaglio.
- PENSIERO POLITICO:** Quando Scruti puoi anche chiedere "Ci sono prove di una violazione degli Articoli 58 e 133?"
- SCEGLI UNA MOSSA DA UN'ALTRA NATURA.**

## RUOLO

*Sceglilo uno. Cambialo quando ti viene richiesto da un segno, o tra uno Stazionamento e l'altro, se lo desideri.*

- AVVENTURIERA:** Puoi effettuare con successo un **ATTERRAGGIO DI FORTUNA**. Quando cambi Stanziamento puoi Avanzare se esci viva dalla distruzione totale del tuo aereo.
- SOGNATRICE:** Riesci a reggere senza difficoltà a un **INTERROGATORIO**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi hai condiviso una premonizione e si è avverata.
- LEADER:** Sei in grado di condurre un'**INCURSIONE** con successo. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se qualcuno direttamente sotto il tuo comando è morto.
- MISANTROPA:** Sei abile nello **SCROCCARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se ti sei scagliata contro il patriarcato e sei finita nei guai per questo.
- PROTETTRICE:** Sei abile nel **RIPARARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai salvato la vita di qualcuno.
- ZELOTA:** Puoi aiutare la Sezione durante il **RAPPORTO POST-MISSIONE** criticando una collega aviatrice. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai segnalato un'altra aviatrice al NKVD.

## STATISTICHE

<b>TALENTO</b>	<b>CORAGGIO</b>
<b>FORTUNA</b>	<b>MEDAGLIE</b>

**SERGEANTE:** : +1 +0 +0 o +2 +0 -1, in qualsiasi ordine  
**SOTTOTENENTE:** +1 +0 o -1 o +0 +0, in qualsiasi ordine  
**LE MEDAGLIE PARTONO A +0**

## CONSIDERAZIONE

*Aggiungi considerazione quando ti viene richiesto da un avanzamento o da una Mossa. Subisci danni se l'oggetto della tua Considerazione muore.*

- I.....più di qualsiasi altra cosa.
- II .....più di qualsiasi altra cosa.
- III.....più di qualsiasi altra cosa.



amore fiducia ammirazione rispetto  
odio risentimento pietà paura ecc.



questa compagna  
o questo aereo

## DANNI

*I danni, se non vengono curati, sono cumulativi.*

- 1 DANNO** Stressata. Un periodo di riposo e di recupero è sufficiente a rimuoverlo.
- 2 DANNI** Leggermente ferita. Cure diligenti e un giorno a riposo sono sufficienti a rimuoverlo.
- 3 DANNI** Gravemente ferita, è necessario un ricovero in ospedale.
- 4 DANNI** Morta.

# MEDAGLIE

Traccia un cerchio attorno a quelle che hai guadagnato e aggiungi il totale a +Medaglie.



MEDAGLIA PER MERITO IN BATTAGLIA



ORDINE DELLA GLORIA



ORDINE DI SUOROV



EROE DELL'UNIONE SOVIETICA

# PERSONALE DI COMANDO

## COMANDANTE DI REGGIMENTO:

Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

## CAPO DEL PERSONALE:

CAPITANO Evgeniya Lobodeva

## POLITRUK DEL REGGIMENTO:

CAPITANO Olga I. Barsukova

## UFFICIALE LOGISTICA E ADDESTRAMENTO:

TEN. MAGGIORE Mariya "Masha" Petrova

## VICE POLITRUK:

TENENTE Svetlana "Sveta" Sheremeteva

**IL MIO SQUADRONE**..... 1, 2 or 3

**LA MIA SEZIONE**..... A, B, C or D

## COMANDANTE DELLO SQUADRONE:

TEN. MAGGIORE Aleksandra "Sasha" Khadzhieva

## CAPO NAVIGATORE DELLO SQUADRONE:

TENENTE Natalya "Natasha" Maltseva

## CAPOSQUADRA:

# ONORIFICENZE DEL REGGIMENTO

Non contano come +Medaglie, ma sono fonte di orgoglio



MEDAGLIA PER LA DIFESA DEL CAUCASO



46ESIMO REGGIMENTO GUARDIE DI TAMAN



MEDAGLIA PER LA LIBERAZIONE DI VARSAVIA



MEDAGLIA PER LA CATTURA DI BERLINO



MEDAGLIA PER LA VITTORIA SULLA GERMANIA NELLA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA 1941-1945

# AVANZAMENTO

Scegli uno e applicalo quando ti viene richiesto da una missione, una Mossa o un Segno.

- DURE LEZIONI:** Aggiungi una nuova Mossa.
- APPROFONDIRE I LEGAMI:** Apri uno slot Considerazione e riempilo.
- CRESCITA PERSONALE:** Aumenta di 1 Talento, Coraggio o Fortuna (fino a un massimo di +3).
- ONORE E ORGOGLIO:** Aggiungi la nuova medaglia all'estrema sinistra della fila e aumenta di +1 la statistica medaglia.
- RESPONSABILITÀ AGGIUNTIVE:** Aumenta di Grado. Ricorda che può esserci un solo Maggiore!
- ANDARE A OVEST:** Cambia Stanziamento. Se ti trovi già al #6, la guerra è finita.

# SEGNI

Scegli un Segno quando ti viene richiesto da una Mossa o dal GM.

- UN AMICO O UNA PERSONA AMATA MUORE.**
- ASSISTI ALLA MORTE DI UNA COMPAGNA.**
- CONDIVIDI UNA PREMONIZIONE.**
- ATTIRA SU DI TE ATTENZIONI INDESIDERATE.**
- DICHIARA CIÒ CHE PENSI A UNA FIGURA DI AUTORITÀ**
- METTI IN CIRCOLAZIONE UNA MALDICENZA.**
- RIVELA UN SEGRETO.**
- AGISCI CONTRO IL TUO INTERESSE.**
- AVANZAMENTO E CRESCITA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI GUERRA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI CASA.**
- ABBRACCIA LA MORTE E AFFRONTA IL TUO DESTINO.**

## GRADO

**SCEGLI** Sergente o Sottotenente

**LATER** Tenente, Tenente Maggiore, Capitano, Maggiore

## NOME

**SCEGLI TRA:** Irina "Ira" Gordyevskaya, Elizaveta "Liza" Vorapayeva, Lyubov "Lyuba" Fedorova, Galina "Galya" Lyubashevskaya, Maryam Bakradze

# ASPETTO E BACKGROUND

*Scegli una voce per ogni categoria*

**SESSO:** Femmina

**UNIFORME:** Regolamentare, unta, strappata, nessuna

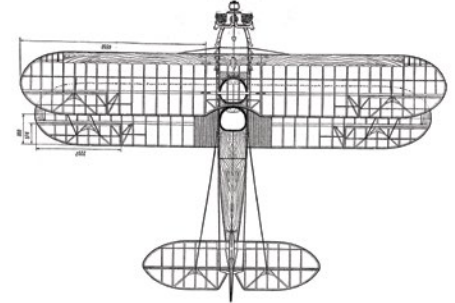
**CORPO:** Tarchiato, fragile, muscoloso, gobbo, forte, seducente

**MANI:** Espressive, sporche, callose, ferme, nervose, delicate

**CITTÀ NATALE:** Mosca, Novosibirsk (Siberia), Bratsk, Kharkov (Ucraina), Krasnodar

**A CHI MANDI LE TUE LETTERE:** A tua sorella Sonya, ai gemelli Yeleshev, a Padre Mikhail, a nessuno

# NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ PICCIONE



## MOSSE

*Aggiungi una Mossa quando ti viene concessa da un avanzamento.*

- INFAMARE:** Indica un altro personaggio giocante che disprezzi durante un Rapporto Post-Missione e tira i dadi +considerazione. Con un risultato di 10+ ottieni tre conservato; con un risultato di 7-9 ottieni un conservato. Spendi i tuoi punti conservato, uno alla volta, per assegnare al tuo avversario -1 vantaggio. Per ulteriori dettagli sui punti conservati, vedi "Tirare i dadi" a pagina 11.
- AMORE PROIBITO:** Quando ti fai un amante, tienilo nascosto. Se viene scoperto, affrontate assieme le conseguenze o abbandona il tuo amante e Avanza.
- ANDROGINA:** Puoi Fare una Scenata comportandoti come un uomo (non come un teppista) utilizzando +coraggio. In caso di fallimento, vieni Segnata.
- TRATTARE I PAZIENTI:** Quando curi qualcuno che è stato gravemente ferito, tira i dadi +fortuna. Con un successo, non è così grave come sembrava. Con un 7-9 scoprire che la situazione non è così grave ti costa un sacco di tempo, energie o risorse, sarà il GM a scegliere.
- SUPPORTO APPASSIONATO:** Quando fungi da Vedomaya, scegli tu le conseguenze per l'aereo che stai proteggendo.
- SCEGLI UNA MOSSA DA UN'ALTRA NATURA.**

## RUOLO

*Scegline uno. Cambialo quando ti viene richiesto da un segno, o tra uno Stazionamento e l'altro, se lo desideri.*

- AVVENTURIERA:** Puoi effettuare con successo un **ATTERRAGGIO DI FORTUNA**. Quando cambi Stanziamento puoi Avanzare se esci viva dalla distruzione totale del tuo aereo.
- SOGNATRICE:** Riesci a reggere senza difficoltà a un **INTERROGATORIO**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi hai condiviso una premonizione e si è avverata.
- LEADER:** Sei in grado di condurre un'INCURSIONE con successo. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se qualcuno direttamente sotto il tuo comando è morto.
- MISANTROPA:** Sei abile nello **SCROCCARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se ti sei scagliata contro il patriarcato e sei finita nei guai per questo.
- PROTETTRICE:** Sei abile nel **RIPARARE**. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai salvato la vita di qualcuno.
- ZELOTA:** Puoi aiutare la Sezione durante il **RAPPORTO POST-MISSIONE** criticando una collega aviatrice. Quando cambi Stanziamento, Avanzi se hai segnalato un'altra aviatrice al NKVD.

## STATISTICHE

<b>TALENTO</b>	<b>CORAGGIO</b>
<b>FORTUNA</b>	<b>MEDAGLIE</b>

**SERGEANTE:** : +1 +0 +0 o +2 +0 -1, in qualsiasi ordine  
**SOTTOTENENTE:** +1 +0 o -1 o +0 +0, in qualsiasi ordine  
**LE MEDAGLIE PARTONO A +0**

## CONSIDERAZIONE

*Aggiungi considerazione quando ti viene richiesto da un avanzamento o da una Mossa. Subisci danni se l'oggetto della tua Considerazione muore.*

- I.....più di qualsiasi altra cosa.
- II .....più di qualsiasi altra cosa.
- III.....più di qualsiasi altra cosa.



amore fiducia ammirazione rispetto  
odio risentimento pietà paura ecc.



questa compagna  
o questo aereo

## DANNI

*I danni, se non vengono curati, sono cumulativi.*

- 1 DANNO** Stressata. Un periodo di riposo e di recupero è sufficiente a rimuoverlo.
- 2 DANNI** Leggermente ferita. Cure diligenti e un giorno a riposo sono sufficienti a rimuoverlo.
- 3 DANNI** Gravemente ferita, è necessario un ricovero in ospedale.
- 4 DANNI** Morta.

# MEDAGLIE

Traccia un cerchio attorno a quelle che hai guadagnato e aggiungi il totale a +Medaglie.



MEDAGLIA PER MERITO IN BATTAGLIA



ORDINE DELLA GUERRA PATRIOTTICA



ORDINE DELLA STELLA ROSSA



EROE DELL'UNIONE SOVIETICA

# PERSONALE DI COMANDO

## COMANDANTE DI REGGIMENTO:

Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

## CAPO DEL PERSONALE:

CAPITANO Evgeniya Lobodeva

## POLITRUK DEL REGGIMENTO:

CAPITANO Olga I. Barsukova

## UFFICIALE LOGISTICA E ADDESTRAMENTO:

TEN. MAGGIORE Mariya "Masha" Petrova

## VICE POLITRUK:

TENENTE Svetlana "Sveta" Sheremeteva

**IL MIO SQUADRONE**..... 1, 2 or 3

**LA MIA SEZIONE**..... A, B, C or D

## COMANDANTE DELLO SQUADRONE:

TEN. MAGGIORE Aleksandra "Sasha" Khadzhdiyeva

## CAPO NAVIGATORE DELLO SQUADRONE:

TENENTE Natalya "Natasha" Maltseva

## CAPOSQUADRA:

# ONORIFICENZE DEL REGGIMENTO

Non contano come +Medaglie, ma sono fonte di orgoglio



MEDAGLIA PER LA DIFESA DEL CAUCASO



46ESIMO REGGIMENTO GUARDIE DI TAMAN



MEDAGLIA PER LA LIBERAZIONE DI VARSAVIA



MEDAGLIA PER LA CATTURA DI BERLINO



MEDAGLIA PER LA VITTORIA SULLA GERMANIA NELLA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA 1941-1945

# AVANZAMENTO

Scegli uno e applicalo quando ti viene richiesto da una missione, una Mossa o un Segno.

- DURE LEZIONI:** Aggiungi una nuova Mossa.
- APPROFONDIRE I LEGAMI:** Apri uno slot Considerazione e riempilo.
- CRESCITA PERSONALE:** Aumenta di 1 Talento, Coraggio o Fortuna (fino a un massimo di +3).
- ONORE E ORGOGLIO:** Aggiungi la nuova medaglia all'estrema sinistra della fila e aumenta di +1 la statistica medaglia.
- RESPONSABILITÀ AGGIUNTIVE:** Aumenta di Grado. Ricorda che può esserci un solo Maggiore!
- ANDARE A OVEST:** Cambia Stanziamento. Se ti trovi già al #6, la guerra è finita.

# SEGNI

Scegli un Segno quando ti viene richiesto da una Mossa o dal GM.

- UN AMICO O UNA PERSONA AMATA MUORE.**
- ASSISTI ALLA MORTE DI UNA COMPAGNA.**
- CONDIVIDI UNA PREMONIZIONE.**
- ATTIRA SU DI TE ATTENZIONI INDESIDERATE.**
- DICHIARA CIÒ CHE PENSI A UNA FIGURA DI AUTORITÀ**
- METTI IN CIRCOLAZIONE UNA MALDICENZA.**
- RIVELA UN SEGRETO.**
- AGISCI CONTRO IL TUO INTERESSE.**
- AVANZAMENTO E CRESCITA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI GUERRA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI CASA.**
- ABBRACCIA LA MORTE E AFFRONTA IL TUO DESTINO.**



## GRADO

**SCEGLI** Sergente o Sottotenente

**LATER** Tenente, Tenente Maggiore, Capitano, Maggiore

## NOME

**SCEGLI TRA:** Valentina "Valya" Malinovskaya, M. "Masha" Gerasimova, Lyudmila "Lyuda" Berezovskaya, Anna "Any" Repina-Pavrova, Vera "solo Vera, grazie" Gromova

# ASPETTO E BACKGROUND

*Scegli una voce per ogni categoria*

**SESSO:** Femmina

**UNIFORME:** Regolamentare, abito formale, tuta da volo, trasandata

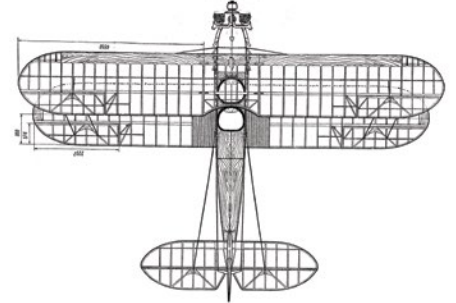
**CORPO:** tozzo, spigoloso, sensuale, robusto, muscoloso, aristocratico

**VOLTO:** Affascinante, anonimo, smunto, pacioccone, gentile, vivace

**CITTÀ NATALE:** Mosca, Vyzama, Suzdal, Vologda, Chelyabinsk (Siberia)

**A CHI MANDI LE TUE LETTERE:** tuo padre e tua madre, a Boris Mednikov, a tua figlia Masha, a nessuno

# NIGHT WITCHES НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ CORVO



## MOSSE

*Aggiungi una Mossa quando ti viene concessa da un avanzamento.*

- AL DIAVOLO LA MORTE:** Quando normalmente saresti Segnata, puoi scegliere un altro personaggio giocante che sarà Segnato al posto tuo.
- VITTIMA DEL DESTINO:** Scegli una singola Mossa. Rimpiazza la statistica associata al tiro con +fortuna quando la inneschi.
- VORON:** Quando rubi un bene prezioso a qualcuno, costui viene Segnato. Se il "bene prezioso" è il suo amante attuale o futuro, Avanzi.
- SACRIFICIO:** Quando vieni inviato all'ospedale per guarire dalle ferite in combattimento, al tuo ritorno puoi scegliere il tuo incarico, Squadrone, Sezione e velivolo.
- CARTELLA PERSONALE:** Quando presenti un rapporto ufficiale ai tuoi superiori, tira i dadi +talento. Con un risultato di 10+, scegli 2 opzioni. Con un risultato di 7-9 sceglينه 1
  - Segna qualcuno.
  - Modifica la verità accertata di una situazione.
  - Aumenta di uno la Riserva di Missione.
- SCEGLI UNA MOSSA DA UN'ALTRA NATURA.**

## RUOLO

*Sceglينه uno. Cambialo quando ti viene richiesto da un segno, o tra uno Stazionamento e l'altro, se lo desideri.*

- AVVENTURIERA:** Puoi effettuare con successo un **ATTERRAGGIO DI FORTUNA**. Quando cambi Stanziamiento puoi Avanzare se esci viva dalla distruzione totale del tuo aereo.
- SOGNATRICE:** Riesci a reggere senza difficoltà a un **INTERROGATORIO**. Quando cambi Stanziamiento, Avanzi hai condiviso una premonizione e si è avverata.
- LEADER:** Sei in grado di condurre un'**INCURSIONE** con successo. Quando cambi Stanziamiento, Avanzi se qualcuno direttamente sotto il tuo comando è morto.
- MISANTROPA:** Sei abile nello **SCROCCARE**. Quando cambi Stanziamiento, Avanzi se ti sei scagliata contro il patriarcato e sei finita nei guai per questo.
- PROTETTRICE:** Sei abile nel **RIPARARE**. Quando cambi Stanziamiento, Avanzi se hai salvato la vita di qualcuno.
- ZELOTA:** Puoi aiutare la Sezione durante il **RAPPORTO POST-MISSIONE** criticando una collega aviatrice. Quando cambi Stanziamiento, Avanzi se hai segnalato un'altra aviatrice al NKVD.

## STATISTICHE

<b>TALENTO</b>	<b>CORAGGIO</b>
<b>FORTUNA</b>	<b>MEDAGLIE</b>

**SERGEANTE:** : +1 +0 +0 o +2 +0 -1, in qualsiasi ordine  
**SOTTOTENENTE:** +1 +0 o -1 o +0 +0, in qualsiasi ordine  
**LE MEDAGLIE PARTONO A +0**

## CONSIDERAZIONE

*Aggiungi considerazione quando ti viene richiesto da un avanzamento o da una Mossa. Subisci danni se l'oggetto della tua Considerazione muore.*

- I.....più di qualsiasi altra cosa.
- II.....più di qualsiasi altra cosa.
- III.....più di qualsiasi altra cosa.



amore fiducia ammirazione rispetto  
odio risentimento pietà paura ecc.



questa compagna  
o questo aereo

## DANNI

*I danni, se non vengono curati, sono cumulativi.*

- 1 DANNO** Stressata. Un periodo di riposo e di recupero è sufficiente a rimuoverlo.
- 2 DANNI** Leggermente ferita. Cure diligenti e un giorno a riposo sono sufficienti a rimuoverlo.
- 3 DANNI** Gravemente ferita, è necessario un ricovero in ospedale.
- 4 DANNI** Morta.

# MEDAGLIE

Traccia un cerchio attorno a quelle che hai guadagnato e aggiungi il totale a +Medaglie.



MEDAGLIA PER MERITO IN BATTAGLIA



ORDINE DELLA GLORIA



ORDINO DI SUOROV



EROE DELL'UNIONE SOVIETICA

# PERSONALE DI COMANDO

## COMANDANTE DI REGGIMENTO:

Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

## CAPO DEL PERSONALE:

CAPITANO Evgeniya Lobodeva

## POLITRUK DEL REGGIMENTO:

CAPITANO Olga I. Barsukova

## UFFICIALE LOGISTICA E ADDESTRAMENTO:

TEN. MAGGIORE Mariya "Masha" Petrova

## VICE POLITRUK:

TENENTE Svetlana "Sveta" Sheremeteva

**IL MIO SQUADRONE**..... 1, 2 or 3

**LA MIA SEZIONE**..... A, B, C or D

## COMANDANTE DELLO SQUADRONE:

TEN. MAGGIORE Aleksandra "Sasha" Khadzhivaya

## CAPO NAVIGATORE DELLO SQUADRONE:

TENENTE Natalya "Natasha" Maltseva

## CAPOSQUADRA:

# ONORIFICENZE DEL REGGIMENTO

Non contano come +Medaglie, ma sono fonte di orgoglio



MEDAGLIA PER LA DIFESA DEL CAUCASO



46ESIMO REGGIMENTO GUARDIE DI TAMAN



MEDAGLIA PER LA LIBERAZIONE DI VARSAVIA



MEDAGLIA PER LA CATTURA DI BERLINO



MEDAGLIA PER LA VITTORIA SULLA GERMANIA NELLA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA 1941-1945

# AVANZAMENTO

Scegli uno e applicalo quando ti viene richiesto da una missione, una Mossa o un Segno.

- DURE LEZIONI:** Aggiungi una nuova Mossa.
- APPROFONDIRE I LEGAMI:** Apri uno slot Considerazione e riempilo.
- CRESCITA PERSONALE:** Aumenta di 1 Talento, Coraggio o Fortuna (fino a un massimo di +3).
- ONORE E ORGOGLIO:** Aggiungi la nuova medaglia all'estrema sinistra della fila e aumenta di +1 la statistica medaglia.
- RESPONSABILITÀ AGGIUNTIVE:** Aumenta di Grado. Ricorda che può esserci un solo Maggiore!
- ANDARE A OVEST:** Cambia Stanziamento. Se ti trovi già al #6, la guerra è finita.

# SEGNI

Scegli un Segno quando ti viene richiesto da una Mossa o dal GM.

- UN AMICO O UNA PERSONA AMATA MUORE.**
- ASSISTI ALLA MORTE DI UNA COMPAGNA.**
- CONDIVIDI UNA PREMONIZIONE.**
- ATTIRA SU DI TE ATTENZIONI INDESIDERATE.**
- DICHIARA CIÒ CHE PENSI A UNA FIGURA DI AUTORITÀ**
- METTI IN CIRCOLAZIONE UNA MALDICENZA.**
- RIVELA UN SEGRETO.**
- AGISCI CONTRO IL TUO INTERESSE.**
- AVANZAMENTO E CRESCITA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI GUERRA.**
- RACCONTA UNA STORIA DI CASA.**
- ABBRACCIA LA MORTE E AFFRONTA IL TUO DESTINO.**