

## SCRUTARE

**QUANDO STUDI UNA PERSONA O UNA SITUAZIONE** tira i dadi +talento. Con un risultato di 10+, ottieni conservato 2; con 7-9, conservato 1. Puoi spendere un conservato subito o successivamente per porre una domanda. Ottieni +1 vantaggio quando agisci in base alle risposte; oppure, se preferisci, fornisci +1 vantaggio a qualcun altro e condividete il risultato. Le possibili domande sono:

- Come posso aiutarla?
- Cosa vuole lui?
- Cosa sto trascurando?
- Come posso ottenere...

Con un fallimento, il GM potrebbe rispondere con una menzogna vera e propria, un errore in buona fede o un tragico malinteso.

## FARE UNA SCENATA

**QUANDO CERCHI DI FARTI STRADA...**

- ...comportandoti come un teppista, tira i dadi +fortuna.
- ...comportandoti come una signora, tira i dadi +coraggio.
- ...comportandoti come una aviatrice sovietica nata, tira i dadi +medaglie.

Con un risultato di 10+, scegli due tra le opzioni seguenti. Con 7-9, scegline una:

- Fai fare a qualcuno ciò che vuoi (se la persona su cui ti imponi è un PG, può rifiutarsi di farlo, ma in quel caso sarete entrambe Segnate).
- Assicurati che Fare una Scenata non comporti conseguenze.
- Aumenta di uno la Riserva di Missione

Con un fallimento, ci saranno dei problemi.

## ENTRARE IN CONTATTO

**QUANDO STABILISCI UN LEGAME PERSONALE E SVELI UNA VERITÀ SIGNIFICATIVA**, tira i dadi. Con un risultato di 10+, scegli due tra le opzioni seguenti. Con 7-9, scegline una:

- Rimuovi un Danno a testa da te e dal tuo amico.
- Cambia il bersaglio e/o il tono di uno slot Considerazione già occupato.
- Aumenta di uno la Riserva di Missione.

In caso di fallimento, i tuoi sforzi sono inefficaci, fraintesi o compresi fin troppo chiaramente.

## SCROCCARE

**QUANDO HAI UN DISPERATO BISOGNO DI UN QUALCOSA DI SPECIFICO**, tira semplicemente i dadi se agisci attraverso i canali ufficiali, o tira i dadi +fortuna se non te la cavi troppo bene con le scartoffie. Con un risultato di 10+, ottieni ciò che vuoi e aumenti di uno la Riserva di Missione. Con un risultato di 7-9, ottieni ciò che vuoi ma scegli due opzioni (*le Misantrape ne scelgono una*):

- Attiri attenzioni indesiderate.
- Subisci 1-danno per mancanza di sonno
- Ottieni materiale di scarsa qualità
- Contrai un debito

Con un fallimento, l'oggetto non può essere ottenuto per amore o per soldi. Beh, quanto meno per soldi. Il GM può scegliere due opzioni dalla lista 7-9 o peggio

## RIPARARE

**SE L'AEREO È RIMASTO DANNEGGIATO O SI È GUASTATO E AIUTI IL MECCANICO A RIPARARLO**, tira i dadi +abilità. Con un successo, lo ripari e non è più danneggiato. Con un 7-9, riesci a ripararlo, ma scegli due opzioni (*le Protettrici ne scelgono una*):

- Volerà prima o poi, ma non stanotte.
- Subisci 1-danno per mancanza di sonno.
- Non termini il lavoro nel modo ufficiale.
- L'aereo si comporta in modo particolare, se già non lo faceva.

Con un fallimento, l'aereo tornerà a combattere pur essendo ancora danneggiato.

## SFIDARE LA SORTE

**QUANDO SFIDI LA SORTE**, tira i dadi +coraggio. Con un risultato di 10+, hai successo. Con un 7-9, hai comunque successo, ma ci saranno delle conseguenze: il GM potrebbe offrirti un esito meno soddisfacente, una trattativa o una scelta difficile.

Con un fallimento, subisci Danni come stabilito e vieni Segnato in aggiunta al fallimento. A volte la sorte è una *suka*.

## PRESENTAZIONE DELLA MISSIONE (UFFICIALE IN COMANDO)

**QUANDO IL SOLE INIZIA A CALARE, CONSULTATI CON IL GM E INFORMA I TUOI EQUIPAGGI DEGLI OBIETTIVI DELLA NOTTE SUCCESSIVA**. Scegli e spunta una missione dalla scheda dello Stanziamento e presentala al Reggimento riunito.

Scegli un personaggio giocante che funga da navigatore all'Orientamento e uno che funga da pilota per guidare l'Incurzione. I personaggi giocanti rimanenti sono *Vedomye*, o "gregarie". Assegna loro degli aerei che non siano i propri da proteggere usando la mossa di *Vedomaya*. Un pilota o un navigatore non possono essere una *Vedomaya*. Non dimenticare di annunciare eventuali medaglie e promozioni durante la presentazione della missione.

## VEDOMAYA

**QUANDO VOLI IN QUALITÀ DI VEDOMAYA** (“gregaria”) e proteggi l’aereo alleato che ti è stato assegnato durante una missione, ottieni 1 conservato. Quando l’equipaggio di quell’aereo subisce delle conseguenze, spendi il tuo conservato per proteggerlo e fartene carico di persona.

## ORIENTARSI

**QUANDO GUIDI UN VOLO VERSO UN BERSAGLIO** alla luce del giorno, o verso la tua base aerea a qualsiasi ora, ci riesci automaticamente.

Quando guidi un volo verso un bersaglio di notte, tira i dadi +talento. Con un risultato di 10+ lo trovi ed effettui un avvicinamento da manuale. Con un risultato di 7-9, lo trovi e scegli una conseguenza:

- Il tuo aereo subisce un guasto meccanico minore (l’aereo è danneggiato).
- Ti stanno aspettando (si innesca il Fuoco Nemico)
- Sei stressato o banged around (dividi 2-danni tra te e il tuo compagno d’equipaggio come preferisci).

Con un fallimento, o annulli la missione e torni alla base aerea nel disonore, oppure colpisci il bersaglio tardi e da solo, e sei costretto a effettuare una Incursione individuale. Gli aerei che si affidano alla tua navigazione possono scegliere la condizione di fallimento che preferiscono.

## INCURSIONE

**QUANDO GUIDI UN ATTACCO VERSO UN BERSAGLIO**, tira i dadi +coraggio. Con un risultato di 10+, i tuoi esplosivi colpiscono il bersaglio! Scegli una conseguenza. Con un risultato di 7-9, colpisci il bersaglio e scegli due conseguenze:

- Il danno al bersaglio non è significativo ed è colpa tua.
- Voli attraverso una tempesta di proiettili della contraerea (si innesca il Fuoco Nemico).
- Un aereo della tua Sezione è danneggiato, a scelta del GM.
- Tu e la tua compagna aviatrice siete Segnate.

Con un fallimento, devi annullare completamente l’attacco, cosa che attiverà sicuramente un Interrogatorio Ufficioso al ritorno alla base, o prosegui disperatamente, Sfidando la Sorte. Gli aerei che si affidano alla tua guida possono scegliere la condizione di fallimento che preferiscono.

Dopo l’Incursione di un Leader, gli altri piloti che decidono di effettuare una Incursione aggiuntiva ottengono +1 vantaggio.

## SFIDARE LA SORTE

**QUANDO SFIDI LA SORTE**, tira i dadi +coraggio. Con un risultato di 10+, hai successo. Con un 7-9, hai comunque successo, ma ci saranno delle conseguenze. il GM potrebbe offrirti un esito meno soddisfacente, una trattativa o una scelta difficile.

Con un fallimento, subisci Danni come stabilito e vieni Segnato in aggiunta al fallimento. A volte la sorte è una *suka*.

## FUOCO NEMICO

**QUANDO IL TUO PO-2 VIENE COLPITO DAI PROIETTILI O DALLA CONTRAEREA**, tira i dadi +fortuna. Con un risultato di 10+, la tua vecchia carretta ne esce tutta intera e stai bene. Con un risultato di 7-9, il velivolo riesce a reggere, ma scegli due conseguenze:

- Tu e la tua compagna aviatrice siete Segnate.
- Vittima a bordo (suddividi 5 Danni tra voi come meglio preferisci; inoltre si innesca Atterraggio di Fortuna in un secondo tempo).
- Il tuo aereo è fatto a pezzi (l’aereo è danneggiato; inoltre si innesca Atterraggio di Fortuna in un secondo tempo).
- Un altro aereo nella tua Sezione viene abbattuto (il GM sceglierà quale).

In caso di fallimento, il GM potrebbe scegliere tre opzioni dalla lista 7-9 o forse qualcosa di più terribile.

## ATTERRAGGIO DI FORTUNA

**QUANDO ATTERRI CON UN AEREO IN CIRCOSTANZE TUTT’ALTRO CHE IDEALI**, tira i dadi +talento. “Tutt’altro che ideali” include qualsiasi atterraggio al di fuori di un aeroporto attrezzato, o con un aereo danneggiato in combattimento, o con un membro dell’equipaggio ferito o morto. Con un risultato di 10+, sia tu che il tuo Po-2 toccate terra tutti interi. Puoi modificare uno slot di Considerazione già esistente per fare riferimento al tuo aereo se vuoi.

Con un risultato di 7-9, l’aereo è demolito e scegli due conseguenze (le Avventuriere ne scelgono una):

- L’aereo non può volare (è danneggiato; se era già danneggiato, diventa un relitto in fiamme).
- Vittime a bordo (ripartisci 3 Danni tra di voi come preferisci).
- La tua mancanza di talento, coraggio o cura con i velivoli del popolo viene notata.
- Il tuo atterraggio ti mette in una situazione di immediato pericolo.

Con un fallimento il GM partirà da un relitto in fiamme e da lì procederà come preferisce.

## RAPPORTO POST-MISSIONE

**QUANDO FAI RAPPORTO IN SEGUITO A UNA MISSIONE**, riferisci al tuo Capo di Stato Maggiore o al Comandante dello Squadron cosa è andato bene e cosa è andato storto. Se la missione è stata insolitamente stressante, il GM può infliggerti 1-danno. Se lo desideri, modifica il tono di una Considerazione esistente. Se sei una Zelota, umilia pubblicamente una compagna e aggiungi uno alla Riserva di Missione della notte seguente, se lo desideri. Se si trattava dell’ultima missione dello Stanziamento, ora inizia la Pianificazione Operativa.

# 144 COSE DA NIGHT WITCH

## COSA STA SUCCEDENDO ALLA BASE?

- Una squallida festa di onomastico
- Un incontro di grande importanza tra reggimenti
- Visite mediche
- Scommesse illegali
- Arrivo della posta
- Una lettura di poesie in caserma
- Marcia in alta uniforme
- Discorso politico
- Un raduno molto acceso durante il maltempo
- Vacanza (Festa dei Difensori della Madrepatria, Festa della Donna, Festa del Lavoro, Festa della Rivoluzione Socialista)
- Una visita di cortesia da parte degli abitanti dei villaggi vicini
- Tiro a segno con la spazzatura

## CHI È LEI?

- La nuova arrivata, totalmente disorientata
- L'unica meccanica che può riparare una leva congelata
- La capo cuoca, con cui è meglio non discutere
- Uno stupido soldato, con un palo in culo
- Una caporale poco considerata, ma che lavora sodo
- Un'inflessibile sergente di fureria, con tanta vodka in corpo
- Un grande eroe da un reggimento simile al vostro
- Una babushka del posto che ha cose da vendere
- Un tenente maggiore che non è più in grado di comandare
- Il perfido despota odiato da tutti
- La famigerata spia del NKVD

## DI COSA HA BISOGNO ADESSO?

- Documenti
- Soldi
- Delle scuse
- Disciplina militare
- Un pretesto, di qualsiasi tipo
- Una spalla su cui piangere
- Una bevuta
- Un capro espiatorio
- Un difensore
- Un complice con buoni contatti

## COSA C'È NEL SUO ARMADIETTO?

- Un volantino di propaganda tedesca
- La punta spezzata di un propulsore
- Una lettera chiusa
- Un anello nuziale
- Le mostrine del reggimento, fuori luogo
- Un medaglione di santa Barbara, protettrice delle morti improvvise e inattese
- Pezzi di una lettera strappata
- Un rossetto di marca inglese mezzo consumato
- Un pezzo di granata esplosa
- Una cartella con diagnosi medica
- Un abito estivo da civile
- La fotografia di un bambino

## CHI È IL PEZZO GROSSO?

- Ten. Generale Igor Miroshnichenko, Comandante, Quarta Armata Aerea
- Sgt. Mariya Z. Shcherbachenova, 835° Reggimento Fucilieri, medico ed eroe di guerra
- Magg. Yevdokiya Bershanskaya, il Comandante del vostro reggimento
- Ten. Colonnello V. I. Shevchenko, 216° Divisione Mista dell'Aviazione
- Magg. Sergei Golubev, Direttorato Centrale degli Approvvigionamenti dell'Aeronautica Sovietica, 4° Commissariato Logistico delle Forze Aeree
- Cap. Vladimir Ogryzko, 1a Divisione Fucilieri del NKVD
- Politruk Capo Maggiore della Sicurezza di Stato Miroslav Zapevalin, 218° Reggimento Bombardieri Nottturni
- Magg. Dmitri D. Popov, Comandante, 218° Reggimento Bombardieri Nottturni
- Ten. Magg. Nikolai Andrianovich Zelenov, HSU, 127° Reggimento Combattenti, eroe di Guerra
- Capitano delle Guardie Aleksandr Pokryshkin, 16° Reggimento Combattenti, grande stratega
- Ten. Colonnello Ivan I. Kapronov, NKVD, responsabile del Politruk del 558esimo
- Generale T. F. Kutsevalov, Comandante, Prima Armata Aerea, rivale di Miroshnichenko

## QUAL È IL SUO PROBLEMA?

- Problemi a casa
- Non riesce a ritrovare la sua uniforme
- Crampi
- Una premonizione
- Sanguisughe
- Stivali della taglia sbagliata
- Un dito rotto
- Una nota sulla scheda
- Geloni o piede da trincea
- Gravidanza
- Sfinimento
- Voi, ecco qual è
- Chi è quello sconosciuto?
- Il furbo Sergente di Fureria di un altro reggimento
- Un fante smarrito che è cresciuto da queste parti
- Un orfanello scapestrato
- Un pilota d'esplorazione tedesco atterrato per errore alla vostra base
- Uno zelante ispettore civile
- L'amante di qualcuna
- Un contadino del posto affascinato dagli aeroplani
- L'ubriaco del paese
- Il marito di qualcuna, scomparso in missione
- L'articolo di un giornale
- Un aviare innamorato del 21°
- Un partigiano tubercolotico

## PERCHÉ LA COSA VI STA FACENDO IMPAZZIRE?

- È bloccata nel fango o nel ghiaccio
- È rotta e ci vorrà molto tempo per ripararla
- Ne hanno consegnate 72 ma ne avevate bisogno solo di una
- È rotta e avete gli attrezzi sbagliati per ripararla
- È stata messa fuori posto o è andata completamente perduta
- È rotta e il danno è stato intenzionale
- È stata rubata
- Si è rotta a causa dell'incuria o dell'idiozia
- È stata portata via dal reggimento
- È rotta ma potrebbe funzionare se si ama correre rischi
- Non è la cosa di cui si aveva bisogno nonostante il nome
- È rotta e non può essere riparata

# 144 COSE DA NIGHT WITCH

## COSA SI TROVA SOTTO DI NOI IN QUESTO MOMENTO?

- I fasci di luce di un proiettore che ondeggiavano come degli ubriachi
- Il nero riflesso di un fiume tortuoso
- Esplosioni di fuoco dalla linea del fronte
- Una fittissima nebbia sul terreno
- Un villaggio al buio
- Campi in fiamme
- La cima degli abeti
- Acqua
- Un'anonima palude
- Un vortice di pioggia e di neve
- La striscia grigia di una strada che attraversa la foresta
- Il terreno, molto più vicino di quanto dovrebbe essere

## OH DIAMINE, GUARDA LAGGIÙ!

- Partigiani che lanciano segnali disperati
- Una squadra antiaerea tedesca colta impreparata
- Il riflesso della luna piena, che vi illumina
- Truppe dell'Asse in rotta, probabilmente rumene
- Contadini usati come scudi umani
- Un Po-2 danneggiato che è appena atterrato
- Un Me-109 che si sta posizionando per abbattere il suo bersaglio
- Un squadra antiaerea tedesca con i proiettori accesi, che vi attende
- Una squadra di fanteria tedesca che spara alla cieca
- Tre fuochi di segnalazione rossi; qualcuno è nei guai
- Un convoglio di rifornimenti: nostro o loro?

## COS'HA CHE NON VA QUESTO AEROPLANO?

- La testata di un cilindro sta cedendo e ricopre tutto di olio nero e incandescente
- Uno dei sostegni si è rotto e l'ala superiore si sta disfacendo
- Ha quasi finito il carburante: il serbatoio è stato perforato oppure non è stato riempito a sufficienza
- Un alettone si è rotto e sta sbandando fuori controllo: non siete in grado di controllare la vostra altitudine o virare a dritta
- Il motore si è riempito del carburante sbagliato
- Le ruote d'atterraggio sono rimaste appese a un singolo bullone
- La leva di controllo del carburante è rotta e il motore sta producendo dei sussulti al mezzo
- Ora c'è un grosso buco al posto della parte inferiore della fusoliera
- Il propulsore è rimasto danneggiato e ora sta disequilibrando e facendo vibrare tutto l'aeroplano
- Il bordo di un'ala è rimasto danneggiato e la tela si sta disfacendo
- La pompa del carburante e il carburatore hanno smesso di funzionare
- I comandi del timone sono rotti e fate fatica a volare in linea retta
- 

## COSA AVETE SBAGLIATO A FARE?

- Pensavate che un magnete funzionante sarebbe servito
- Avete volato troppo basse
- Vi siete perse un punto di riferimento e avete smarrito la rotta
- Avete immaginato che non avreste avuto alcun problema, come al solito
- Avete lasciato che fosse il soldato Ivchenkova a fare le verifiche pre-decollo
- Avete ignorato l'indicatore della temperatura dell'olio
- Non siete riuscite a distinguere il cielo dal terreno, e vi siete fatte prendere dal panico
- Siete entrate dentro delle nubi piene di ghiaccio
- Vi siete caricate 50 chilogrammi di bombe extra, solo per questa occasione
- Non avete dato grande attenzione al rapporto di inizio missione
- Avete mangiato troppo al tramonto
- Avete urtato il vostro interruttore pitot: ora è bloccato e la vostra velocità di volo indica zero

# NIGHT WITCHES RIFERIMENTI DEL GM

## OBIETTIVI

- Descrivere in modo vivido la guerra.
- Mettere i personaggi nel bel mezzo di un tritacarne.
- Esplorare a fondo le loro storie.
- Giocare per scoprire cosa succede.

## PRINCIPI

- Lasciate che ogni cosa fluisca dalla narrazione.
- Rivolgetevi ai personaggi, non ai giocatori.
- Incentrate l'azione sui personaggi e sulle loro Mosse.
- Assegnate a ogni numero di coda di un aereo e a ogni Stanziamento una personalità.
- Assegnate a ogni PGN un nome, un passato... e nessuna pietà.
- Di tanto in tanto, concedete anche pietà.

## MOSSE DEL GM

- Tirare in ballo il sesso dei personaggi.
- Mostrare l'oscurità che incombe all'orizzonte.
- Attuare una minaccia annunciata.
- Infliggere Danni o privazioni come stabilito.
- Offrire un'opportunità e fissarne il prezzo.
- Mettere i personaggi in una posizione in cui non vorrebbero essere.
- Mettere i personaggi alla prova ed esigere disciplina.
- Lasciare che la morte reclami ciò che le spetta.
- Dopo ogni Mossa chiedete... "*Che cosa fate?*"

## ORGANIZZAZIONE DEL REGGIMENTO

### COMANDANTE DEL REGGIMENTO

- Maggiore Yevdokiya Bershanskaya

### STATO MAGGIORE DEL REGGIMENTO

- Capo di Stato Maggiore e Vice Comandante di Reggimento (Capitano Evgeniya Lobodeva)
- Politruk del Reggimento (Capitano Olga I. Barsukova)
- Vice Politruk e Responsabile del Morale (Tenente Svetlana "Sveta" Sheremetova)
- Ufficiale Logistico e Addestratore (Tenente Mariya "Masha" Petrova)
- ... più il personale arruolato di supporto

### PRIMO, SECONDO & TERZO SQUADRONE, 588ESIMO REGGIMENTO BOMBARDIERI NOTTURNI, TUTTI CON:

- SEZIONE AEREA A, 3 aerei più uno di riserva, Vice Comandante di Squadrone (Capitano), Navigatore Capo dello Squadrone e 4 aviatrici
- SEZIONE AEREA B, 3 aerei più uno di riserva, Vice Comandante di Squadrone e 5 aviatrici
- SEZIONE AEREA C E D, 3 aerei più uno di riserva, Capo Sezione e 5 aviatrici entrambi

### SQUADRONE DI ADDESTRAMENTO, 588ESIMO REGGIMENTO BOMBARDIERI NOTTURNI

- Una sezione di formazione (T), 4 aerei, Ufficiale di Logistica e Addestramento e fino a 8 tirocinanti.

# MINACCE DEL GM

## I BANDITI HITLERIANI

- Le attendono nelle nuvole.
- Tendono un'imboscata contro sole all'alba.
- Le inchiodano con riflettori e contraerea.
- Seminano il panico e mietono morte.
- Le colpiscono dove fa male.
- Infliggono una sconfitta schiacciante altrove.

## IL TEMPO ATMOSFERICO

- Le costringe a volare alla cieca, nell'incertezza.
- Le blocca a terra per giorni e giorni.
- Le rallenta, le obbliga a sprecare carburante e a girare a vuoto.
- Danneggia i loro aerei.
- Prima le congela, poi le arroventa, poi le arroventa, poi le congela.
- Concede loro una bella giornata di sole ogni tanto.

## IL NOSTRO ADORATO 588ESIMO REGGIMENTO

- Viene confessato un amore, una gravidanza o entrambe le cose.
- Spuntano rivalità, circolano voci e pettegolezzi.
- Si seppelliscono i morti... o i vivi.
- Si celebra una vittoria, un trofeo, un matrimonio, o un onomastico.
- Giungono notizie terribili da casa.
- Arrivano reclute inesperte o veterani saccenti.

## I NOSTRI GALANTI COMPAGNI AVIATORI

- Arriva il Maggiore Popov a capo del 218° Reggimento Bombardieri notturni, interamente maschile
- Si prende tutto il merito.
- Si fa beffe delle donne del 588esimo.
- Obbliga le *Night Witches* ad agire da uomini... o da donne.
- Un asso del 586esimo Reggimento di Caccia, quasi totalmente femminile, finisce sotto i riflettori.
- Qualcuno riprende in prestito risorse e attrezzatura.
- Qualcuno infrange le regole e la fa franca.

## EROI NELLE RETROVIE

- Documenti o rifornimenti essenziali sono in ritardo.
- Sono state consegnate le scorte sbagliate; oppure sono state consegnate in ritardo, o non sono state consegnate affatto.
- Qualcuno ha fatto la spia.
- Qualcuno si aggira per la base area con la voglia di fare baldoria.
- Qualcuno ha bisogno di una "gratifica"... ed è risposto a rubarla.
- Il Direttivo Centrale per gli Approvvigionamenti delle Forze dell'Aeronautica Sovietica, il 4° Commissariato per l'approvvigionamento e la logistica dell'Aviazione esigono spiegazioni.

## LO STATO

- In cerca di violazioni all'articolo 58 [4] e 133 [5].
- Un villaggio vicino chiede aiuto.
- Entrano in scena dei partigiani prestanti e attraenti.
- Le famiglie delle aviatrici sono messe sotto pressione.
- Arrivano alcuni giornalisti della Komsomolskaya Pravda e della Krasnaya Zvezda.
- Sono richiesti uno zelo e una produttività superiore.

# NIGHT WITCHES

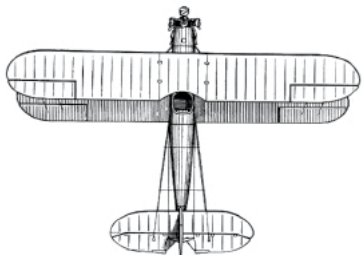
## VENTIQUATTRORE CON IL 588ESIMO

	ATTIVITÀ DEL REGGIMENTO	ATTIVITÀ DELLO SQUADRONE	ATTIVITÀ PERSONALI
LUCE DIURNA	Avete appena terminato un'altra lunga notte di volo. Siete stanche e possibilmente stressate.		
	<p>Ordini da impartire e a cui obbedire, nuove disposizioni degli incarichi, promozioni e decorazioni con relative cerimonie. Rapporti, documenti e rotture di scatole correlate.</p> <p>Tenere il Reggimento e le sue aviatrici fuori dai guai contro le intromissioni del Quarta Armata Aerea e dell'NKVD. Potreste aver bisogno di <b>FARE UNA SCENATA</b>.</p>	<p><b>SCROCCARE</b> rifornimenti per risistemare gli aeroplani e <b>RIPARARE</b> gli aeroplani danneggiati.</p> <p>Le Mosse producono conseguenze! Non c'è nulla di facile e i compromessi saranno dolorosi.</p> <p>Tutte queste cose potrebbero innescare ulteriori Mosse o Avanzamenti.</p>	<p>Dotete riposare, riprendervi, <b>ENTRARE IN CONTATTO</b> (scrivendo una lettera a casa?) o dedicarvi ai vostri interessi.</p> <p>Potreste aver bisogno di <b>SCRUTARE</b> o .</p> <p>Le Mosse producono conseguenze! I guai vi seguono e i nemici vi terranno d'occhio.</p> <p>Tutte queste cose potrebbero innescare ulteriori Mosse o Avanzamenti.</p>
TRAMONTO	Il personaggio giocante di rango più alto, consultandosi con l'attuale GM, sceglie una missione tra le opzioni disponibili allo Stanziamento. Poi si occupa della <b>PRESENTAZIONE DELLA MISSIONE</b> .		Se non vi riposare abbastanza, la prossima nottata renderete di meno!
NOTTE	<p>Ci sono 6-12 sortite a notte. Giocate le parti fondamentali. Almeno un navigatore per sezione deve <b>ORIENTARSI</b>. Almeno un pilota per sezione deve effettuare una <b>INCURSIONE</b>. Dategli il vostro <b>SOSTEGNO</b>.</p> <p>Le Mosse producono conseguenze! L'aereo potrebbe restare danneggiato o senza carburante. Potete sopportare il <b>FUOCO NEMICO</b>. Potrebbe esserci bisogno di atti di grande eroismo, e quindi di <b>SFIDARE LA SORTE</b>.</p> <p>Potrebbe anche essere complicato fare un <b>ATTERRAGGIO DI FORTUNA</b> con un aereo danneggiato.</p> <p>Tutte queste cose potrebbero innescare ulteriori Mosse o Avanzamenti.</p>		<p>Durante una missione di combattimento non c'è molto spazio per le attività personali. Si può dare <b>SOSTEGNO</b> a un'altra aviatrice o <b>ENTRARE IN CONTATTO</b> con lei.</p> <p>Le Mosse producono conseguenze! Potreste restare ferite. Potrebbe esserci bisogno di compiere grandi sacrifici.</p> <p>Tutte queste cose potrebbero innescare ulteriori Mosse o Avanzamenti.</p>
ALBA	<p><b>RAPPORTO POST-MISSIONE</b>, condotto dal Capo di Stato Maggiore o dal Comandante di Reggimento (GM). I rapporti post-missione possono trasformarsi in eventi molto personali quando si celebrano i successi e si attribuiscono i demeriti.</p> <p>Era l'ultima missione a disposizione dello Stanziamento? Così fosse, dedicatevi alla <b>PIANIFICAZIONE OPERATIVA</b> e cambiate Stanziamento. Tutti ricevono Avanzamenti, le ferite vengono curate, tutti gli aeroplani vengono riparati e riforniti. Si va a ovest, con i banditi hitleriani che scappano dinanzi alla nostra avanzata!</p>		

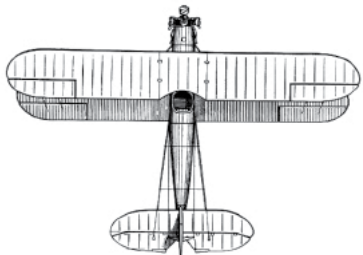


# NIGHT WITCHES 588ESIMO SQUADRONE SEZIONE DI COMBATTIMENTO

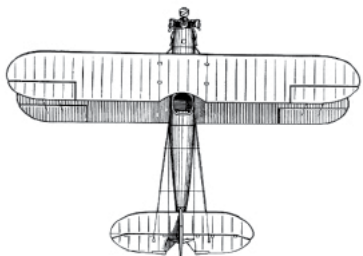
## AEREO GUIDA



Numero di Coda .....  
 Pilota .....  
 Navigatore .....  
 Soprannome .....  
 Personalità .....  
 Danneggiato

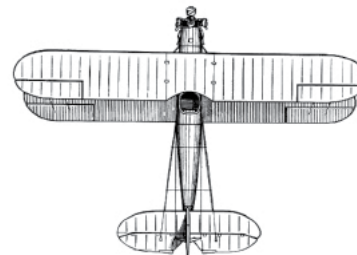


Numero di Coda .....  
 Pilota .....  
 Navigatore .....  
 Soprannome .....  
 Personalità .....  
 Danneggiato



Numero di Coda .....  
 Pilota .....  
 Navigatore .....  
 Soprannome .....  
 Personalità .....  
 Danneggiato

## AEREO DI RISERVA



Numero di Coda .....  
 Pilota .....  
 Navigatore .....  
 Soprannome .....  
 Personalità .....  
 Danneggiato

.....  
 Capo Squadrone

.....  
 Comandante dello Squadrone

.....  
 Capo Meccanico di Sezione

## ALTRO PERSONALE

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# NIGHT WITCHES

## NOMI

### NOMI FEMMINILI

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

### NOMI MASCHILI

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

### NOMI RIVOLUZIONARI

- Vladlen/Vladene (Da "Vladimir Il'yich Lenin")
- Mel (Da "Marx, Engels, Lenin")
- Revmir/a (Da "The Revolution of the World")
- Gertrude ("Hero of Labor", Gueroi Trouda)
- Marlen/e (Da "Marx and Lenin")
- Kim (Da "Youth Communist International", Kommunistichesky Internatsional Molodyozhi)
- Dazdrapertrak (Da "Hail the First Tractor!", Da zdravstvuet pervy traktor!)
- Lagchmivara (Da "Schmidt's arctic encampment", Laguer Chmidta v arktike)
- Lenora (Da "Lenin is our weapon", Lenin - nache oroujje)
- Rada (Da "Democracy of the people", rabotchaia demokratia)

# NIGHT WITCHES COGNOMI

## UNA NOTA SUL SESSO

I cognomi di Ivan Kuznetsov e di sua sorella Anna Kuznetsova mostrano il loro sesso.

La lettera –a finale indica il sesso femminile. I cognomi vengono riportati in entrambe le forme.

## COGNOMI

- |                                       |                                       |                                       |  |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Unvarov/a    | <input type="checkbox"/> Sheremetev/a | <input type="checkbox"/> Nemtsev/a    | <input type="checkbox"/>               |
| <input type="checkbox"/> Shchepkin/a  | <input type="checkbox"/> Vavilov/a    | <input type="checkbox"/> Lyugashov/a  | <input type="checkbox"/> Osin/a        |
| <input type="checkbox"/> Yubkin/a     | <input type="checkbox"/> Zubarev/a    | <input type="checkbox"/> Meladin/a    | <input type="checkbox"/> Papanov/a     |
| <input type="checkbox"/> Alexandrov/a | <input type="checkbox"/> Isayev/a     | <input type="checkbox"/> Dezhnyov/a   | <input type="checkbox"/> Pomelov/a     |
| <input type="checkbox"/> Ventseslav/a | <input type="checkbox"/> Kazakov/a    | <input type="checkbox"/> Yermolayev/a | <input type="checkbox"/> Kirsanov/a    |
| <input type="checkbox"/> Zavorokhin/a | <input type="checkbox"/> Vyrpayev/a   | <input type="checkbox"/> Zhurov/a     | <input type="checkbox"/> Lavrov/a      |
| <input type="checkbox"/> Avdeyev/a    | <input type="checkbox"/> Kurdin/a     | <input type="checkbox"/> Malinovsky/a | <input type="checkbox"/> Shmelev/a     |
| <input type="checkbox"/> Yegorov/a    | <input type="checkbox"/> Moskvina/a   | <input type="checkbox"/> Gordievsky/a | <input type="checkbox"/> Mirov/a       |
| <input type="checkbox"/> Kuznetsov/a  | <input type="checkbox"/> Rudin/a      | <input type="checkbox"/> Voropaev/a   | <input type="checkbox"/> Fomenko/va    |
| <input type="checkbox"/> Petrov/a     | <input type="checkbox"/> Samsonov/a   | <input type="checkbox"/> Kryukov/a    | <input type="checkbox"/> Maltsev/a     |
| <input type="checkbox"/> Berezovsky/a | <input type="checkbox"/> Batkin/a     | <input type="checkbox"/> Stepnov/a    | <input type="checkbox"/> Burtsov/a     |
| <input type="checkbox"/> Zubov/a      | <input type="checkbox"/> Grishin/a    | <input type="checkbox"/> Toropov/a    | <input type="checkbox"/> Stezhensky/a  |
| <input type="checkbox"/> Andreyev/a   | <input type="checkbox"/> Usilov/a     | <input type="checkbox"/> Myasnikov/a  | <input type="checkbox"/> Fedorov/a     |
| <input type="checkbox"/> Bobkov/a     | <input type="checkbox"/> Filipov/a    | <input type="checkbox"/> Primakov/a   | <input type="checkbox"/> Vasilievsky/a |
| <input type="checkbox"/> Golovin/a    | <input type="checkbox"/> Khramov/a    | <input type="checkbox"/> Rezanov/a    | <input type="checkbox"/> Turbin/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  |  |

## MAGGIORI INFORMAZIONI

Gli onomastici russi sono più complessi di quanto possano indicare queste forme. *Night Witches* ignora volontariamente i patronimici, ad esempio.

Se volete saperne di più o essere più accurati, questo articolo di Wikipedia è un buon punto da cui cominciare:

[HTTPS://IT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ONOMASTICA\\_SLAVA](https://it.wikipedia.org/wiki/Onomastica_slava)

# NIGHT WITCHES MENÙ

Se volete entrare davvero nello spirito della Grande Guerra Patriottica, mettetevi a cucinare per accompagnare le vostre partite. Queste ricette sono state modificate per adattarle al mondo di oggi. Non tutti questi cibi sarebbero stati disponibili, soprattutto all'inizio della guerra, ed è raro che fossero tutti sul tavolo della mensa dello squadrone in contemporanea. La dieta militare sovietica era monotona e limitata. Ma il condividere il pane calandosi nel personaggio è un'esperienza meravigliosa e altamente raccomandata!

## SPUNTINI

I semi di girasole erano il tipo principale di spuntino. Lievemente più particolari potrebbero essere le prugne, la frutta (una mela o una pera) o una verdura (una carota, qualche cetriolo) oppure un uovo bollito.

## BEVANDE

Il tè nero forte era quasi sempre disponibile. Lo si può addolcire con del miele non lavorato o renderne meno forte il sapore con del latte condensato. Lo zucchero era un gran lusso.

All'inizio della guerra la razione di vodka delle aviatrici era di 100 grammi (circa sei shot) al giorno; in seguito le unità di prima linea la videro salire a 200 grammi. Nel Caucaso veniva sostituita da una razione più grande di "vino corposo". Alcune donne bevevano la loro razione di alcool ogni sera, mentre altre la mettevano da parte per poter brindare liberamente durante i giorni di festa e le celebrazioni.

## IL PASTO PRINCIPALE

A colazione, pranzo o cena, il pasto principale era il kasha. Sebbene questa zuppa di grano venga preparata in diversi modi, il più accessibile per un cuoco di oggi sarebbe un kasha di grano saraceno tostato. Lo si può trovare facilmente nei negozi di cibi naturali, negli alimentari est europei (cercate le marche ucraine più famose) e spesso nei normali supermercati alla sezione cibo kosher (cercate come marca Wolff's). Evitate il kasha non maturo o non tostato!

Il kasha viene accompagnato da pane duro e nero di segale. Se riuscite a trovare del pane di Borodynsky (o altro pane di segale fatto in un forno), prendetene un filone.

Per preparare un pasto rapido, dal sapore autentico e davvero insoddisfacente dell'Armata Rossa, servite ciotole di kasha con sopra delle foglie di cavolo, assieme a sottili fette di pane. Voilà! Aggiungete un po' di burro se vi sentite magnanimi e le linee di rifornimento resteranno intatte.

Per un pasto più elaborato, aggiungete degli zakuski o contorni. Ne esistono di diversi tipi e aggiungono varietà e sapore. Il tushonka, il pasticcio di carne russo, era molto comune e può essere servito come zakuski o aggiunto alla kasha. La tushonka di maiale è la più autentica di queste pietanze e la si può trovare facilmente dagli alimentari est europei. Procuratevi qualche salsiccia mentre vi ci trovate e una scatoletta di sardine, sgombri o aringhe: tutte cose molto autentiche. La carne in scatola è un'altra grandiosa aggiunta al vostro tipico pasto da Armata Rossa!

Le verdure, in particolare i sottaceti, in varie combinazione e in grande profusione, di solito accompagnate dall'aneto, sono dei fantastici zakuski. Aggiungete qualche tipo di barbabietola, carote, cetrioli, cavoli rossi e verdi, patate e funghi.

## DOPO IL PASTO

Per dolce, servire qualche spuntino, oltre a beni di lusso come mele cotte, biscotti dolci, cioccolata o dolci di latte "disposti" sul kit di sopravvivenza di un'aviatrice.

*Si ringrazia Lauren Kolenko per il suo aiuto nella creazione del menù.*