

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 Misanthrope 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.