

# NIGHT WITCHES ONE SHOT

## NOTTURNO A PASHKOVSKAYA

### DI CHE PARLA

Questo documento presenta una partita secca guidata che comprende la creazione dei personaggi, la costruzione di una base aerea e lo svolgimento di alcuni cicli di giorno e notte. Il vostro obiettivo dovrebbe essere quello di introdurre i giocatori al mondo di *Night Witches* e mostrargli il sistema di gioco e le sue peculiarità. La natura episodica delle missioni fa sì che possiate facilmente giocare nel giro di due o di quattro ore.

### DI COSA C'È BISOGNO

Per usare questo documento avrete bisogno di una copia di *Night Witches*, i libretti dei Caratteri, i fogli delle Mosse e la terza documentazione Stanziamento (Pashkovskaya). Inoltre avrete bisogno di matite, dadi, segnalini per la Riserva di Missione, spuntini, acqua e segnalibri.

### PREPARAZIONE

Per i preparative, stampate tutti i documenti necessari. In tutti i libretti, **SPUNTATE SETTE SEGNI**. Scegliete quelli che preferite, prediligendo quelli che sembrano più interessanti a lungo termine o che non presentano un'occasione di agire o di creare situazioni drammatiche. Si tratta decisamente di una decisione di minor valore; la cosa fondamentale è lasciare quattro Segni e "Accetta la Morte" per applicare un minimo di pressione tematica.

Invitate non più di quattro giocatori adulti. Diciamo sul serio! Se vogliono giocare in sei tenete il punto oppure tutti vivranno una pessima esperienza. Non accettate bambini.

Quando arriva il momento di giocare, accogliete i giocatori. Parlate dell'impostazione del gioco e accertatevi che tutti sappiano di essere liberi di lasciare la partita in qualsiasi momento senza danneggiarla. Valutate l'uso di una X-Card.

### PANORAMICA

Una volta che sono tutti pronti a giocare, dategli questa breve panoramica della situazione:

Stiamo interpretando delle donne sovietiche in un reggimento di bombardieri notturni totalmente femminile nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Avremo il ruolo di pilote, navigatrici, meccaniche e ufficiali politici.

La nostra missione è di contrastare l'esercito tedesco, che ha invaso la nostra nazione. La guerra è brutale e devastante.

Voliamo su obsoleti biplani e sganciamo bombe o, quando ne siamo sprovviste, traversine ferroviarie addosso ai tedeschi. La situazione è disperata e incredibilmente pericolosa. Voliamo al buio, compiendo a volte una decina di missioni a notte.

L'esercito sovietico vorrebbe che sparissimo e nessuno si aspetta che possiamo avere successo, ma noi ce la faremo comunque..

### SCEGLIERE I LIBRETTI, CREARE I PERSONAGGI

Chiedigli di scegliere i libretti e creare assieme i personaggi. Non c'è bisogno che ne crei uno anche tu ma, se lo desideri, è possibile, magari per usarlo come PNG per completare la Sezione e anche per sfruttarlo come esempio. Dovrebbero ricevere un nome, un Ruolo, un aspetto/background, grado e statistiche. Chiedi a ciascun giocatore di descrivere il loro personaggio come nuova recluta, che un anno fa indossava ancora abiti civili. Come si potrebbe riconoscere il loro Ruolo dal modo in cui si sono comportati? Come si può riconoscere il loro Carattere dal modo in cui si vestivano?

### IL GIURAMENTO

Fai alzare tutti i giocatori assieme a te. Pronuncia il seguente giuramento:

Io, [NOME], giuro di ergermi a difesa della Madrepatria, l'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche, come un guerriero [sic] dell'Armata Rossa degli Operai e dei Contadini, prometto di difendere con coraggio, abilità, con dignità e onore, senza risparmiare né il mio sangue né la mia stessa vita per riportare la vittoria totale sui nostri nemici.

### LA SITUAZIONE A "TROOD GUR-NEEK-AH"

Una volta che tutti avranno preso confidenza col proprio personaggio, spiegate cosa è accaduto nel corso dell'anno passato:

Dopo l'addestramento intenso siete state mandate immediatamente in guerra. Il vostro primo stanziamento è stato un buco infernale chiamato Trud Gornyaka che si è trovato praticamente per sei mesi sulla linea del fronte. Fango e ghiaccio, avete volato in campo aperto, e molte donne sono morte in maniera orribile davanti ai vostri occhi: i loro aeroplani trasformati in torce dall'artiglieria antiaerea o dai caccia tedeschi. Avete perso molte amiche. Avete volato tutte le notti.

### AVANZAMENTO

Chiedete ai giocatori di dare quattro Avanzamenti ai loro personaggi, incoraggiandoli a non prenderne mai più di due nella stessa categoria e spiegando i benefici derivati da ognuno di essi. Chiedetegli di non cambiare lo stanziamento a meno che non siate pronto alla nuova situazione. Sentitevi liberi di chiedergli perché siano stati promossi o come si siano meritati la medaglia scelta..

(prosegue sul retro)

# NIGHT WITCHES ONE SHOT

## NOTTURNO A PASHKOVSKAYA (PROSEGUE)

### ULTIME DOMANDE

Come ultimo passo della creazione dei personaggi, chiedetegli cosa sia cambiato nell'aspetto dei loro personaggi dopo un anno di duri combattimenti e ponetegli anche una domanda diretta, come:

- Su cosa avete mentito nel modulo di ammissione al Reggimento?
- Con chi vi incontrate regolarmente dei membri della vostra unità fraterna, l'equipaggiato e tutto maschile 218° Reggimento Bombardieri Notturmi? Dove e perché avvengono questi incontri?
- Al funerale di chi non avete partecipato offrendovi volontarie per l'addestramento al volo?
- Cosa rappresenta per voi, personalmente, la lotta marxista-leninista contro le forze reazionarie?
- Cosa è successo l'ultima volta che un gruppo di aviatori del 218° vi ha fischiato?
- Quand'è che siete finite nei guai per il vostro comportamento sessuale?
- Quale foto attacchereste sul cruscotto del vostro aeroplano?
- Quando apriremo il vostro armadietto, cosa vi troveremo di sorprendente?

### LA SITUAZIONE "PASH-KOV-SKA"

A questo punto dovrete avere dei personaggi interessanti e molto diversi tra di loro. Speriamo che per arrivare a questo punto non impieghiate più di mezz'ora. Tracciate un disegno di Pashkovskaya che possano usare:

Pashkovskaya era un aeroporto civile, a circa 10 chilometri dalla grande città di Krasnodar. Adesso ospita il 588esimo e la sua unità gemella, il 218° Reggimento Bombardieri Notturmi. Le risorse vengono condivise con malavoglia e in maniera iniqua. Le volte che non vi prendono in giro, si mettono a rubare le vostre scorte.

### COMPILARE IL FOGLIO STAZIONAMENTO

Presentategli il foglio stazionamento di Pashkovskaya. Compilatelo assieme, lasciando che siano i giocatori a prendere le decisioni principali.

In base ai loro personaggi, scegliete due minacce su cui concentrarvi, selezionando quelle che paiono più adatte al vostro gruppo. Se avete in mente una minaccia specifica, sentitevi liberi di rispondere a una o due domande: magari saprete perfettamente quando il tenente generale Miroshnichenko arriverà a fare la sua ispezione.

Fatevi disegnare la base aerea!

**Una volta che avete una base aerea, dei personaggi e un paio di minacce, sarete pronti a giocare!**

### DOMANDA INIZIALE

Si comincia all'alba col rapporto dopo missione. Nominate il personaggio graduato a capo della Sezione e chiedete al suo giocatore cosa abbia fatto quando ha visto la Sezione D dirigersi verso il fitto fuoco di contraerea davanti a loro. Se si è lanciata in avanti, danneggiate due aeroplani e infliggete Danni ai giocatori (2 a un personaggio, 1 a testa ad altri due). Se si sono ritirate, danneggiate uno degli aeroplani e fate convocare immediatamente il Capo Sezione dall'NKVD per un interrogatorio informale, a ricompensa della sua mancanza di coraggio e scarsa risolutezza.

# NIGHT WITCHES ONE SHOT

## MINACCE A PASHKOVSKAYA 1

### GLI UOMINI SONO STR\*\*\*I

#### POLITICHE SESSISTE

- Il tenente generale Igor Miroshnichenko, Comandante della Quarta Armata Aerea, sta per giungere in visita e qualcuno ha deciso che il 588esimo lo intratterrà e “alzerà il morale” del 218° Reggimento Bombardieri Notturmi, totalmente maschile, organizzando uno spettacolo in un vecchio capannone della base area. La partecipazione è obbligatoria e un brutto spettacolo si rifletterà negativamente sul reggimento (far agire le Night Witches come donne; farsi beffe delle donne del 588esimo).
- Il tenente generale Miroshnichenko si presenta con al seguito il grande asso del volo, il tenente maggiore Yekaterina Budanova. La Budanova è in servizio col 9° Reggimento Caccia e ritiene che l'unità composta da sole donne sia uno scherzo. L'evento in onore del generale non fa che rafforzare le sue idee (un asso finisce sotto i riflettori; farsi beffe delle donne del 588esimo).
- Dopo una missione particolarmente ben riuscita, il 218° Reggimento Bombardieri Notturmi se ne prende tutto il merito in pubblico (arriva il maggiore Popov a capo del 218° Reggimento Bombardieri Notturmi, interamente maschile; prendersi tutto il merito).
- I meccanici del 218esimo vengono colti a rubare dei barili di lubrificante per motori, di cui sostengono di avere urgente bisogno (“prendere in prestito” risorse e attrezzature; infrangere le regole e farla franca; far agire le Night Witches come uomini).
- Il figlio del maggiore Popov, il ventenne sottotenente Kiril “Kiryusha” Popov, un spericolato copilota, cerca di farsi amico un navigatore. Viene disprezzato dal suo reggimento in quanto cocco di papà. È isolato, con ottimi contatti e bellissimo (far agire le Night Witches come donne; se qualcuno combina guai con suo figlio, interviene il maggiore Popov del 218° Reggimento Bombardieri Notturmi, interamente maschile).

### L'NKVD È PERICOLOSO

#### LA PARANOIA E LO STATO SOVIETICO

- Il tenente Svetlana Sheremeteva, Vice Politruk del Reggimento, è un essere maligno che vuole mettere manipolare e mettere pressione alle donne del Reggimento per i propri fini. Lesbica non dichiarata, Sveta cercherà di cogliere da sola un'aviatrice attraente e le farà le sue avances, facendole chiaro che se la rifiutasse finirebbe nei guai (in cerca di violazioni degli articoli 58 e 133; le famiglie delle aviatrici sono messe sotto pressione).
- Dopo una missione fallita, il capitano Barsukova sceglierà una persona da interrogare (o più persone da interrogare singolarmente), innescando la Mossa Interrogatorio Informale, il che potrebbe comportare ulteriori complicazioni a seguito delle conseguenze della Mossa (richiedere uno zelo e una produttività superiori; in cerca di violazioni degli articoli 58 e 133).
- Il capitano Barsukova invia come volontaria la Sezione a una giornata di lavori forzati nel villaggio di Pashkovsky, dove ha organizzato una lega giovanile del Comsomol che necessita di consiglieri per i suoi progetti agricoli. Chiunque trascorra la giornata a coltivare i cavoli subirà 1 Danno per la mancanza di riposo (un villaggio vicino chiede aiuto; richiedere uno zelo e una produttività superiori).
- Arriva una troupe cinematografica per documentare la novità di un reggimento tutto al femminile, sotto gli auspici dell'NKVD (il che si accompagna perfettamente alla visita del tenente generale Miroshnichenko). La troupe provocherà guai di ogni sorta: condividendo la loro vodka nelle feste notturne, facendo proposte inappropriate, ponendo domande difficili, chiedendo di accompagnare in volo una missione. La Barsukova e la Sheremeteva parteciperanno alle interviste ufficiali e continueranno a sostenere e incoraggiare la troupe (arrivano alcuni giornalisti della Komsomolskaya Pravda; le famiglie delle aviatrici sono messe sotto pressione).

# NIGHT WITCHES ONE SHOT

## MINACCE A PASHKOVSKAYA 2

### IL REGGIMENTO È UN DRAMMA CONTINUO

#### VITA IN TEMPO DI GUERRA

- Lo Squadrone 2 della Sezione B gode della reputazione di essere un gruppo di facinorosi. Sono ragazze perfide e violente, poco propense alla disciplina militare e non particolarmente efficienti. Il Capo di Stato Maggiore, il capitano Lobodeva, nel tentativo di dividere questa piccola gang, ne trasferisce un paio nella Sezione A. Non si dimostreranno particolarmente felici di essere finite in mezzo a delle vere aviatrici sovietiche e cercheranno di cogliere qualsiasi occasione per far finire la loro nuova sezione nei guai, mentre le loro vecchie amiche della Sezione B non vedono l'ora di dar inizio a una bella rissa (spuntano rivalità; arrivano veterani saccenti).
- I nuovi rimpiazzi sono totalmente inesperti, ricolmi di apprensione e faticano a celare il proprio terrore. Si dice che la ragazza più bella sia la figlia di un importante rappresentante del Partito, e se qualcosa dovesse accaderle tirerebbe una pessima aria (circolano voci e pettegolezzi; arrivano reclute inesperte).
- È l'onomastico di qualcuno e il sergente Kataeva si è procurata una grossa scorta di alcol. In quanti modi può finire male? L'alcol è stato sottratto dall'uso per creare esplosivi (il che potrebbe portare a bombe inesplose), è stato modificato ed è troppo forte, le voci della festa si diffondono in fretta, qualcuno dovrà volare ubriaco e la lista non si ferma certo qui (si celebra un onomastico; circolano voci e pettegolezzi).
- A qualcuno arriva da casa una lettera ufficiale, che reca cattive notizie: la persona a cui scrivono a casa è morta, è stata catturata, è scomparsa, oppure è finita imprigionata (quel che è più appropriato). Il modo migliore per comunicare la notizia è tramite il capitano Barsukova, che ha già aperto e letto la lettera (giungono terribili notizie da casa).

### L'ARMATA ROSSA È UN DITO IN C\*\*O

#### DISORGANIZZAZIONE E SCOMPIGLIO

- Un'intera partita di magneti è difettosa ed è impossibile ottenere ricambi in alcun modo. Beh, almeno con i soldi: il Sergente dei Rifornimenti del 218° ne dispone, ma il prezzo sarà alto e non potrà essere pagato in rubli. Potrebbe innescare le Mosse Scroccare o Riparare (rifornimenti essenziali sono in ritardo; qualcuno ha bisogno di una "gratifica"... ed è disposto a rubarla).
- Un ispettore del Direttivo Centrale per gli Approvvigionamenti dell'Aeronautica Sovietica, il 4° Commissariato per l'Approvvigionamento e la Logistica dell'Aviazione, arriva a controllare i registri del Reggimento ed evidenziare le irregolarità. Qualcuno che è stato chiaramente informato di un furto necessario o qualche altra pratica fuori dalle norme (qualcuno ha fatto la spia, bisogna scoprirlo).
- I documenti per la promozione non arrivano: forse qualcuno ha scelto l'Avanzamento promozione e la cerimonia è stata ritardata fino all'arrivo del tenente generale Miroshnichenko (documenti essenziali sono in ritardo).
- Dei camionisti arrivano nell'area del 588esimo con voglia di divertirsi, portando con sé un tesoro di merci e beni rari. Zucchero raffinato, whiskey irlandese, carne in scatola americana, profumi, un tappeto turco, una baionetta tedesca. Può trattarsi di un'operazione segreta della polizia militare o dell'NKVD (qualcuno si aggira per la base con la voglia di fare baldoria, bisogna scoprirlo).