

RANGO

ESCOGE sargento o subteniente

MÁS TARDE teniente, teniente primero, capitán, mayor

NOMBRE

ESCOGE UNO: Irina "Ira" Gordyevskaya, Elizaveta "Liza" Vorapayeva, Lyubov "Lyuba" Fedorova, Galina "Galya" Lyubashevskaya, Maryam Bakradze

ASPECTO Y ANTECEDENTES

Escoge uno de cada categoría

SEXO: Mujer

UNIFORME: Reglamentario, grasiento, andrajoso, ninguno

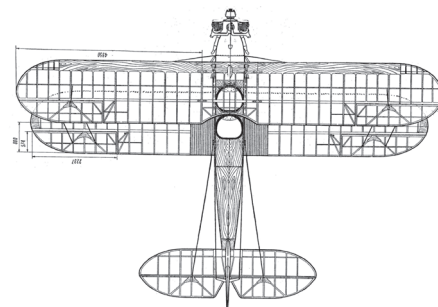
CUERPO: Encogido, frágil, fibroso, encorvado, fuerte, lozano

MANOS: Expresivas, sucias, callosas, firmes, nerviosas, delicadas

LUGAR NATAL: Moscú, Novosibirsk (Siberia), Bratsk, Kharkov (Ucrania), Krasnodar

A QUIÉN ESCRIBES: A tu hermana Sonya, a los gemelos Yeleshev, al padre Mikhail, a nadie

BRUJAS DE LA NOCHE НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ PALOMA



MOVIMIENTOS

Añade Movimientos cuando te lo indique una mejora.

- ☐ **CRITICAR:** Desafía a otro personaje jugador que desprecies cuando sea el momento de Dar instrucciones y tira +consideración. Si sacas 10+ reserva 3; si sacas 7-9 reserva 1. Gasta tus reservas de una en una para dar a tu enemigo -1 a la próxima.
- ☐ **AMOR PROHIBIDO:** Cuando tengas un amante, mantenlo en secreto. Si sois descubiertos, os enfrentáis juntos a las consecuencias o tú abandonas a tu amante y Mejoras.
- ☐ **ANDRÓGINA:** Puedes Enredar comportándote como un hombre, no como un vándalo, usando +agallas. Si fallas, quedarás Marcada.
- ☐ **CAUDADOS:** Cuando trates a alguien malherido, tira +suerte. Si tienes éxito, no está tan mal como parecía. Si sacas 7-9, descubrirlo te lleva mucho tiempo, energía o recursos, a elección del DJ.
- ☐ **APOYO ENTUSIASTA:** Cuando actúes como Vedomaya, eliges las consecuencias para la tripulación que estás cubriendo.
- ☐ **ESCOGE UN MOVIMIENTO DE OTRA NATURALEZA.**

ROL

Escoge uno. Cámbialo cuando te lo indique una Marca o si quieres entre Lugares de destino.

- ☐ **AVENTURERA:** Puedes **TOMAR TIERRA** con destreza. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si has salido por tu propio pie de un avión completamente destruido.
- ☐ **FANÁTICA:** Puedes ayudar a tu Sección a la hora de **INFORMAR** criticando a una compañera aviadora. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si alguna vez has llamado la atención del NKVD sobre un miembro del Regimiento.
- ☐ **LIDERESA:** Puedes encabezar un **BOMBARDEO** con destreza. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si alguien ha muerto bajo tu mando directo.
- ☐ **MISÁNTROPA:** Puedes **APROVECHAR** con destreza. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si alguna vez te has metido en problemas por oponerte al patriarcado.
- ☐ **PROTECTORA:** Puedes **REPARAR** con destreza. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si le has salvado la vida a alguien.
- ☐ **SOÑADORA:** Puedes sobrellevar una **ENTREVISTA INFORMAL** bastante bien. Cuando cambias de Lugar de destino Mejoras si has compartido una premonición que se hiciera realidad.

CARACTERÍSTICAS

HABILIDAD

AGALLAS

SUERTE

MEDALLAS

SARGENTO: +1 +0 +0 ó +2 +0 -1, en cualquier orden

SUBTENIENTE: +1 +0 -1 ó +0 +0 +0, en cualquier orden

MEDALLAS EMPIEZA A +0

CONSIDERACIÓN

Añade Consideración cuando te lo indique una mejora o un Movimiento. Sufres Daño cuando muere alguien a quien tienes Consideración.

Yo más que a nadie.....

Yo más que a nadie.....

Yo más que a nadie.....

amo confío admiro respeto odio rechazo
compadezco temo etc.

a este camarada
o avión

DAÑO

El Daño se acumula si no es tratado.

- ☐ **1-DAÑO:** Estresada. El descanso y la tranquilidad lo eliminan.
- ☐ **2-DAÑO:** Levemente herida. Los cuidados y un día de absoluto descanso lo eliminan.
- ☐ **3-DAÑO:** Gravemente herida, es necesario hospitalizarla.
- ☐ **4-DAÑO:** Muerte.

MEDALLAS

Rodea las que has recibido y suma el total a +Medallas.



MEDALLA AL VALOR



ORDEN DE LA GUERRA PATRIA



ORDEN DE LA ESTRELLA ROJA



HÉROE DE LA UNIÓN SOVIÉTICA

PERSONAL DE MANDO

COMANDANTE DEL REGIMIENTO:

Mayor Yevdokiya Bershanskaya

JEFE DEL CUARTEL GENERAL:

Capitana Evgeniya Lobodeva

POLITRUK DEL REGIMIENTO:

Capitana Olga I. Barsukova

OFICIAL DE LOGÍSTICA Y ENTRENAMIENTO:

Teniente primero Mariya "Masha" Petrova

ADJUNTA DEL POLITRUK:

Teniente Svetlana "Sveta" Sheremeteva

MI ESCUADRÓN 1, 2 o 3

MI SECCIÓN A, B, C o D

COMANDANTE DEL ESCUADRÓN:

Teniente primero Aleksandra "Sasha" Khadzhieva

NAVEGANTE PRINCIPAL DEL ESCUADRÓN

Teniente Natalya "Natasha" Maltseva

LIDERESA DE SECCIÓN:

.....

HONORES DEL REGIMIENTO

No cuentan para +Medallas, pero sí para el orgullo.



MEDALLA POR LA DEFENSA DEL CÁUCASO



46° ESTANDARTE DE LA GUARDIA DE TAMAN



MEDALLA POR LA LIBERACIÓN DE VARSOVIA



MEDALLA POR LA CAPTURA DE BERLÍN



MEDALLA POR LA VICTORIA EN LA GRAN GUERRA PATRIA

MEJORAS

Tacha una y aplícala cuando te lo indique una misión, Movimiento o Marca.

☐ ☐ ☐ **LECCIONES DIFÍCILES:** Elige un nuevo Movimiento.

☐ ☐ ☐ ☐ **ESTRECHAR LAZOS:** Abre un espacio para una Consideración y rellénalo.

☐ ☐ ☐ **CRECIMIENTO PERSONAL:** Aumenta Agallas, Suerte o Habilidad en uno, hasta +3

☐ ☐ ☐ ☐ **HONOR Y ORGULLO:** Añade una medalla nueva desde la izquierda y +1 a la característica Medallas.

☐ ☐ **RESPONSABILIDAD AÑADIDA:** Aumentas de Rango. ¡Sólo puede haber un mayor!

☐ **HACIA EL OESTE:** Cambia de Lugar de destino. Si estabas en el n°6, la guerra ha terminado.

MARCAS

Escoge una Marca cuando te lo indique un Movimiento o el DJ.

☐ **SUFRES LA MUERTE DE UN AMIGO O AMANTE.**

☐ **ERES TESTIGO DE LA MUERTE DE UNA COMPAÑERA.**

☐ **DOTAS DE PERSONALIDAD A TU AVIÓN.**

☐ **HACES UN AMIGO O ENCUENTRAS UN AMANTE.**

☐ **CONSUELAS A UN AMIGO QUE ESTÁ MURIENDO.**

☐ **TRAICIONAS A UN AMIGO O AMANTE.**

☐ **TE DESHONRAS A TI MISMO O A TU UNIFORME.**

☐ **IGNORAS UN PROBLEMA HASTA QUE TE SOBREPASA.**

☐ **MEJORAS Y CRECES.**

☐ **CUENTAS UNA HISTORIA DE GUERRA.**

☐ **CUENTAS UNA HISTORIA DEL HOGAR.**

☐ **ACEPTAS LA MUERTE Y TE ENFRENTAS A TU DESTINO FINAL.**