

## CALIBRAR

**CUANDO EVALÚAS A UNA PERSONA O UNA SITUACIÓN**, tira +habilidad. Si sacas 10+, reserva 2; si sacas 7-9, reserva 1. Gasta una reserva en cualquier momento para hacer una pregunta. Obtienes +1 a la próxima cuando actúas de acuerdo con las respuestas; si lo prefieres, puedes dar +1 a la próxima a otro jugador y compartir el resultado. Pregunta:

- ¿Cómo puedo ayudarla?
- ¿Qué es lo que quiere?
- ¿Qué estoy pasando por alto?
- ¿Cómo puedo conseguir...?

Si fallas, el DJ podría optar por una mentira, un error o un trágico malentendido.

## ENREDAR

**CUANDO TRATAS DE SALIRTE CON LA TUYA...**

...actuando como un vándalo, tira +suerte.

...actuando como una dama, tira +agallas.

...actuando como una aviadora soviética nata, tira +medallas.

Si sacas 10+, elige 2 de las siguientes consecuencias. Si sacas 7-9, elige 1:

- Logras que alguien haga lo que quieres. Si esa persona es una PJ, puede hacerlo o no, pero si no lo hace, ambas quedáis Marcadas.
- Te aseguras de que Enredar no tenga consecuencias.
- Añade 1 a la Provisión para misiones.

Si fallas, te metes en problemas.

## INTIMAR

**CUANDO INTIMES...**

...con alguien por carta o en persona, revela una realidad relevante y tira los dados. Si sacas 10+, elige 2 de las siguientes consecuencias. Si sacas 7-9, elige 1:

- Elimina 1-daño de tu persona o de una amiga.
- Cambia el objetivo y/o carácter de un espacio de Consideración que actualmente esté ocupado.
- Añade 1 a la Provisión para misiones.

Si fallas, tus esfuerzos son ineficaces, incomprensidos o, por el contrario, perfectamente entendidos.

## APROVECHAR

**SIEMPRE QUE SE NECESITE ALGO ESPECÍFICO**, tira sin más para conseguirlo por los canales oficiales, o tira +suerte si no eres tan buena con el papeleo. Si sacas 10+, obtienes lo que necesitas y añades 1 a la Provisión para misiones. Si sacas 7-9, obtienes lo que necesitas, pero eliges 2 de las siguientes consecuencias (*las Misántropas sólo eligen 1*):

- Atraes una atención no deseada.
- Sufres 1-daño por falta de sueño.
- Obtienes artículos de mala calidad.
- Incurres en una deuda.

Si fallas, no eres capaz de adquirir nada ni por amor, ni por dinero. Bueno, al menos no por dinero. El DJ te puede dar a elegir 2 consecuencias de la lista de 7-9 o algo peor.

## REPARAR

**SI UN AVIÓN SE HA ESTROPEADO O ESTÁ DESMANTELADO** y ayudas a las mecánicas a arreglarlo, tira +habilidad.

Si tienes éxito logras recomponerlo y reparar cualquier avería. Si sacas 7-9, logras repararlo por el momento, pero eliges 2 de las siguientes consecuencias (*las Protectoras sólo eligen 1*):

- Volará antes o después, pero no esta noche.
- Sufres 1-daño por falta de sueño.
- No completas el trabajo de la manera aprobada oficialmente.
- El avión adquiere una personalidad si aún no tiene una.

Si fallas, envías el avión al combate aún dañado. Puede que no resulte obvio.

## TENTAR AL DESTINO

**CUANDO TIENTES EL DESTINO**, tira +agallas. Si sacas 10+ logras lo que quieres. Si sacas 7-9 también logras lo que quieres, pero a un precio: el DJ te puede ofrecer un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

Si pierdes, sufres el Daño establecido y además quedas Marcada por haber fallado. El destino es una *suka*.

## DAR INSTRUCCIONES (OFICIAL DE MAYOR RANGO)

**CUANDO EL SOL COMIENZA A PONERSE**, consulta con el DJ y da las instrucciones a tus tripulaciones aéreas para el objetivo de esta noche.

Asigna a un personaje jugador como navegante para Orientarse y otra como piloto para Bombardear. Los restantes personajes jugadores son Vedomaya; asígnales otros aviones que no sean el suyo propio para que lo cubran. Elige y revisa una misión de la hoja del Lugar de destino y preséntasela al Regimiento que está preparado para entrar en acción. No te olvides de anunciar cualquier medalla y ascenso justo antes de dar las instrucciones.

# BRUJAS DE LA NOCHE MOVIMIENTOS

## VEDOMAYA

**CUANDO CUBRES AL AVIÓN ALIADO QUE TE HAN ASIGNADO** durante una misión, reserva 1. Gasta tu reserva en cualquier momento para sufrir 1 de sus consecuencias sobre tu persona o tu avión.

## ORIENTARSE

**CUANDO CONDUCES UN AVIÓN HASTA UN OBJETIVO...**

**...DURANTE EL DÍA** o hacia tu base en cualquier momento, lo encuentras sin más.

**...POR LA NOCHE**, tira +habilidad. Si sacas 10+, lo encuentras y te aproximas a él sin problemas. Si sacas 7-9, lo encuentras y eliges 1 consecuencia:

- Tu avión sufre un fallo mecánico menor (el avión está dañado).
- Te están esperando (se activa Fuego enemigo).
- Sufres estrés o te golpeas (reparte 2-daño entre tu personaje y tu tripulación como quieras).

Si fallas, abortas la misión y regresas a la base aérea avergonzada, o bien atacas el objetivo tarde y sola, lo que te obliga a llevar a cabo tu propio Bombardeo. Los aviones que dependen de ti como navegante pueden elegir una de las dos consecuencias de haber fallado.

## BOMBARDEO

**CUANDO LIDERES UN ATAQUE CONTRA UN OBJETIVO**, tira +agallas. Si sacas 10+, ¡tus bombas dan en el blanco! Elige 1 de las siguientes consecuencias. Si sacas 7-9, alcanzas al objetivo y eliges 2 consecuencias:

- El daño infligido al objetivo no es importante por tu culpa.
- Vuelas a través de una tormenta de fuego antiaéreo (se activa Fuego enemigo).
- El DJ elige un avión de tu Sección que ha sido dañado.
- Tu personaje y su compañera quedan Marcadas.

Si fallas, abortas el ataque y seguramente serás sometida a una entrevista informal en la base, o continúas a la desesperada y acabas por Tentar al destino. Los aviones que dependen de tu liderazgo pueden elegir una de las dos consecuencias de haber fallado.

Después de que una lideresa lleve a cabo un Bombardeo, otros pilotos pueden hacer Bombardeos adicionales disfrutando de +1 a la próxima.

## TENTAR AL DESTINO

**CUANDO TIENTES EL DESTINO**, tira +agallas. Si sacas 10+ logras lo que quieres. Si sacas 7-9 también logras lo que quieres, pero a un precio: el DJ te puede ofrecer un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

Si pierdes, sufres el Daño establecido y además quedas Marcada por haber fallado. El destino es una *suka*.



## FUEGO ENEMIGO

**CUANDO TU PO-2 SEA ALCANZADO POR BALAS O FUEGO ANTIAÉREO**, tira +suerte. Si sacas 10+, la vieja chica se mantiene de una pieza y no sufres Daño. Si sacas 7-9, aguanta firme y tú eliges 2 consecuencias:

- Tu personaje y su compañera quedan Marcadas.
- Bajas a bordo. Reparte 5-daño entre tu personaje y su compañera de tripulación como quieras; también se activa Tomar tierra más tarde.
- El avión está destrozado. El avión está dañado y se activa Tomar tierra más tarde.
- El DJ escogerá otro avión de tu Sección que es derribado.

Si fallas, el DJ puede elegir 3 consecuencias de sacar 7-9 o algo incluso más horrible todavía.

## TOMAR TIERRA

**CUANDO ATERRICES UN AVIÓN EN CIRCUNSTANCIAS POCO IDEALES**, tira +habilidad. “Poco ideales” incluye aterrizar en cualquier lugar que no sea una pista de aterrizaje preparada, o con daños sufridos en combate, o con la tripulación herida o muerta. Si sacas 10+, tanto tú como el Po-2 llegáis a tierra de una pieza. Si quieres, puedes cambiar un espacio de Consideración existente para hacer referencia a tu avión. Si sacas 7-9, el avión se estrella y eliges 2 consecuencias (*las Aventureras sólo eligen 1*):

- El avión queda inutilizado. O bien está dañado, o si ya lo estaba, se convierte en un amasijo en llamas.
- Bajas a bordo. Reparte 3-daño entre tu personaje y su compañera como quieras.
- Tu falta de habilidad, coraje o cuidado con la maquinaria del pueblo es tenida en cuenta.
- El aterrizaje te pone en un peligro inmediato.

Si fallas, el DJ comenzará con un amasijo en llamas y seguirá a partir de ahí.

## INFORMAR

**CUANDO TENGAS QUE INFORMAR** al Jefe de Estado Mayor o al comandante del Escuadrón después de una misión, cuéntale lo que salió bien y mal. Si la misión fue especialmente estresante, el DJ puede añadirte 1-daño. Puedes cambiar el carácter de cualquier Consideración existente si quieres. Si eres una Fanática, puedes avergonzar públicamente a una camarada para añadir 1 a la Provisión para misiones de la noche siguiente. Si ésta era la última misión del Lugar de destino, comienza la Planificación de operaciones.