



Nom : _____
 Surnom : _____
 Nationalité : _____
 Titre honorifique : _____
 Age : _____ Sexe : _____
 Signes distinctifs : _____

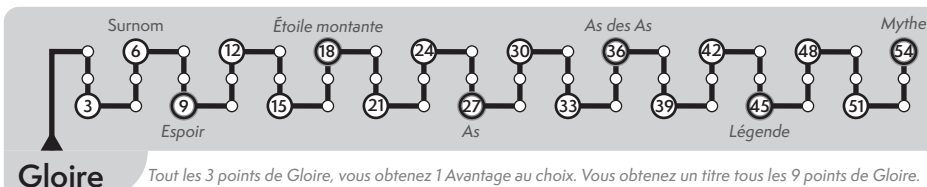
 Personnalité : _____
 Sequelle : _____

Missions effectuées

En 2 tentatives : +2 Gloire
 En 3 tentatives : +1 Gloire
 En 4 tentatives ou plus : +0 Gloire

Nostalgie

Lorsque vous atteignez 10 points de Nostalgie, vous décidez de rattrapez vos ailes et d'arrêter de voler. Détaillez pourquoi.



Avantages du pilote

Entourez ceux que vous obtenez, puis cochez les quand vous les utilisez.

- ☐ **Calme.** Vous faites preuve d'un sang froid extraordinaire. Réduisez la valeur du Dé Push de 2. A utiliser après le lancer du Dé Push.
- ☐ **Courage.** Vous savez pousser vos limites sans perdre le contrôle. Vous pouvez modifier le résultat final de la tentative de +1 / -1.
- ☐ **Intuition.** Vous avez un sixième sens, mélange d'expérience et de chance. La première fois dans une aventure que vous devriez perdre un point de Jauge, ne le perdez pas.
- ☐ **Casse-cou.** Vous n'hésitez pas à repousser vos limites et celles de votre appareil pour réussir l'incroyable. Après une tentative, relancez simultanément le Dé Initial et le Dé Push. Vous conservez la tentative de votre choix.
- ☐ **Journal intime.** Ce carnet, plein de photos et d'écrits, est votre remède à la mélancolie. A chaque fois que le résultat d'un Souvenir est un Échec, lancez 1D6. Sur un 5 ou 6, vous ne gagnez pas de Nostalgie. Il ne permet pas d'empêcher le gain de Nostalgie lié aux Flashbacks. Il ne permet pas non plus de prévenir le gain de Nostalgie automatique quand vous décidez de vivre des Souvenirs les uns après les autres.
- ☐ **Base secrète.** Un endroit isolé qui permet de se reposer sereinement à l'abri des regards indiscrets. Lors d'un souvenir, regagnez au choix 1 point de Jauge en plus ou rechargez un Avantage supplémentaire. Cet avantage ne peut pas être utilisé en Mission et son effet ne s'applique que lorsque vous revivez des Souvenirs.



Nom : _____
 Modèle : _____
 Constructeur : _____
 Couleur : _____
 Signes distinctifs : _____

 Propriétaires précédents : _____

Système PUSH



Chaque fois que votre personnage tente quelque chose que vous considérez comme dramatiquement intéressant, lancez 1D6.

Ce dé est appelé le Dé Initial. Sur un résultat de 4 ou moins, vous pouvez choisir de lancer votre Dé Push pour l'ajouter au résultat du Dé Initial. Il est possible (si vous le souhaitez) de lancer plusieurs fois de suite le Dé Push tant que votre résultat final est de 4 ou moins, et de vous arrêter quand vous le voulez.

Sur un résultat de 7 ou + : Échec

Sur un résultat de 5 ou 6 : Réussite forte

Sur un résultat de 4 ou - : Réussite faible

Vous pouvez utiliser certains Avantages (avant ou après les jets de dés, comme précisé par l'avantage) pour influencer le résultat de la tentative.

Avantages de l'appareil

Entourez ceux que vous obtenez, puis cochez les quand vous les utilisez.

- ☐ **Armement de guerre** (combat uniquement). Des mitrailleuses dernier cri. Avec elles une Réussite Faible devient une Réussite Forte. Lancez le D6. Sur un 4, 5 ou 6, gagnez 1 point de Nostalgie.
- ☐ **Blindage** (combat uniquement). Des plaques de protection placées au bon endroit de votre appareil. Avec lui, une Réussite Faible fait perdre 1 point de défi à la mission mais vous en échange ne perdez aucun point de Jauge.
- ☐ **Manoeuvrabilité.** Des volets et des gouvernes plus réactifs, permettant des manœuvres acrobatiques. Relancez le Dé Push. Gardez le nouveau résultat.
- ☐ **Vitesse.** Des hélices plus performantes, une ligne plus profilée, ce qui augmente sa vitesse. Relancez le Dé Initial. Gardez le nouveau résultat.
- ☐ **Matériel de navigation.** Un matériel de bord permettant un meilleur pilotage de votre appareil. Le Dé Push ne peut excéder 3 (tout résultat qui excède 3 reste un 3). A utiliser avant le lancer du Dé Push.
- ☐ **Moteur.** Le poumon de votre appareil, puissant et entretenu, prévu pour la Coupe Schneider. Le seuil d'Échec passe à 8 et le seuil de Réussite Forte devient 5-7 au lieu de 5-6.
- ☐ **Parachute** (ne peut être obtenu à la création de votre pilote). Le parachute offre à votre pilote une chance de survivre dans le cas où sa Jauge tomberait à 0. Lorsque vous utilisez cet avantage, lancez un D6. Sur 4, 5 ou 6, vous vous éjectez à temps pour survivre à la destruction de votre appareil. En conséquence de cette expérience traumatisante, vous êtes endurci et votre Jauge passe à 5, mais en contrepartie, votre personnage a subi une séquelle physique ou psychologique. Quelle est t-elle ?