

Nome: _____

Nome d'Arte: _____

Nazionalità: _____

Titolo Onorifico: _____

Età: _____ Genere: _____

Tratti Distintivi: _____

Personalità: _____

Strascico: _____

Missioni

In 2 tentativi: +2 Gloria
In 3 tentativi: +1 Gloria
In 4 tentativi o più: +0 Gloria

Nostalgia

Quando raggiungi 10 punti Nostalgia, decidi di smettere di volare.
Spiega come mai (vedi p. 42).



Gloria

Per ogni 3 punti Gloria puoi scegliere un Vantaggio (vedi p. 36 - 37). Per ogni 6 punti Gloria sblocchi un Titolo Onorifico.

Vantaggi Personali

Cerchia quelli che ottieni, spuntali quando li usi.

- ☐ **Calma.** Possiedi un sangue freddo straordinario. Riduci il valore del Dado Slancio di 2. Da usare dopo un tiro del Dado Slancio.
- ☐ **Coraggio.** Sai spingerti oltre i tuoi limiti senza perdere il controllo. Puoi modificare il risultato finale di un tentativo di +1 o -1.
- ☐ **Intuito.** Possiedi un sesto senso: una combinazione di esperienza e fortuna. Puoi evitare di perdere 1 grado dell'Indicatore durante un tentativo.
- ☐ **Sprezzo del pericolo.** Non esiti a spingere te e il tuo aereo al limite per compiere l'incredibile. Dopo aver effettuato un tentativo, tira il Dado Iniziale e il Dado Slancio insieme. Tieni il tiro che preferisci (il primo o il secondo).
- ☐ **Diario** (solo **Ricordi**). Questo taccuino, colmo di fotografie e scritti, è la tua cura contro la malinconia. Ogni volta che inneschi un Ricordo, tira 1d6. Con un 5 o un 6, non aumenti i punti Nostalgia. Questo effetto non previene l'aumento di Nostalgia quando inneschi un Flashback. you trigger a Flashback.
- ☐ **Base segreta** (solo **Ricordi**). Un luogo isolato dove puoi riposare in pace, lontano da sguardi indiscreti. Durante un Ricordo, puoi rabboccare il tuo Indicatore di 1 grado aggiuntivo oppure ricaricare un Vantaggio extra.

5

4

3

2

1

0

Indicatore

Nome: _____

Marca: _____

Modello: _____

Colore: _____

Tratti Distintivi: _____

Proprietari precedenti: _____

Sistema PUSH



Ogni volta che fai un tentativo per svolgere un'azione che ritieni drammaticamente interessante, tira 1d6. Questo dado è chiamato **Dado Iniziale**. Se il risultato è 4 o meno, puoi scegliere di tirare il **Dado Slancio** (1d6) da sommare al risultato del **Dado Iniziale**.

Puoi (se lo desideri) tirare il **Dado Slancio** più volte in successione, fintanto che la somma dei dadi rimane 4 o meno, e fermarti quando vuoi.

- 7+: Fallimento
- 5 o 6: Successo Forte
- 4-: Successo Debole

Puoi utilizzare (e consumare) determinati Vantaggi (prima o dopo i tiri di dado, come specificato dal Vantaggio stesso) per influenzare l'esito del tentativo. Nessun Vantaggio può essere utilizzato più di una volta per Missione.

Vantaggi dell'Aereo

Cerchia quelli che ottieni, spuntali quando li usi.

- ☐ **Armi Avanzate** (solo **Combattimento**). Mitragliatrici all'avanguardia. Per un tentativo, un Successo Debole diventa un Successo Forte. Tira 1d6. Con un 4, 5 o 6, aumenta la Nostalgia di 1 punto.
- ☐ **Blindatura** (solo **Combattimento**). Piastre protettive posizionate nei punti giusti del tuo velivolo. Per un tentativo, un Successo Debole fa perdere alla Missione 1 punto Sfida, ma tu non perdi gradi dell'Indicatore. Da usare dopo aver calcolato il risultato finale del tentativo.
- ☐ **Manovrabilità.** Flap e superfici di controllo più reattive per eseguire manovre acrobatiche. Tira di nuovo il Dado Slancio. Tieni il nuovo risultato.
- ☐ **Velocità.** Eliche più potenti e una fusoliera più aerodinamica, che aumentano la velocità del tuo velivolo. Tira di nuovo il Dado Iniziale. Tieni il nuovo risultato.
- ☐ **Strumenti di navigazione.** Equipaggiamento di bordo per pilotare al meglio il tuo aereo. Il Dado Slancio non può superare il 3 (qualsiasi risultato superiore a 3 vale come 3). Da usare prima del tiro del Dado Slancio.
- ☐ **Motore.** I polmoni della tua macchina, potenti e ben curati, progettati per la Coppa Schneider. Per un tentativo, la soglia di Fallimento sale a 8 e la soglia di Successo Forte diventa 5-7 invece di 5-6.
- ☐ **Paracadute** (non ottenibile in fase di creazione Scheda). Il paracadute ti offre una possibilità di sopravvivenza nel caso in cui il tuo Indicatore scenda a 0. Quando usi questo Vantaggio, tira 1d6. Con un 4, 5 o 6, ti lanci in tempo per sopravvivere alla distruzione del tuo velivolo. In seguito a questa esperienza traumatica, e a un periodo di riposo, la tua tempra si rafforza e il tuo Indicatore sale a 5, ma la Nostalgia aumenta di 1 e subisci uno **strascico fisico** o **psicologico**. Quale?