



Pilota Acrobatico

8



Questo pilota può eseguire una manovra diversa da *Dritto* dopo una *Virata Immelmann* o una *Split-S*

Appena usata prendere 5 segnalini recupero



Attitudine Cavalleresca -5

-5



Il nemico che viene colpito da questo pilota ignora gli effetti dei danni speciali *Scia di fumo* e *Incendio*. Inoltre, nel caso peschi una carta *Esplosione*, la deve mostrare a tutti e pescarne un'altra: se esce «0», viene distrutto, mentre se viene un valore numerico, quello sarà il danno che subirà.

Eventuali inceppamenti mostrati dalla seconda carta saranno ignorati. Un pilota con questa abilità può sceglierne immediatamente altre 2 (ad esclusione di Proiettili Incendiari, che è incompatibile con Attitudine Cavalleresca)



Indiavolato

6



Questo pilota può eseguire due manovre spericolate in successione

Dopo la seconda manovra spericolata, prende 4 segnalini recupero



Costituzione Robusta 5

5



Questo pilota ignora totalmente l'effetto del primo danno speciale di tipo *Ferita* che subisce. Quando subisce una seconda *Ferita*:

- Se è il pilota, viene messo fuori combattimento e il suo aereo viene eliminato dal gioco
- Se è l'osservatore o un altro membro dell'equipaggio, viene messo fuori combattimento e non è più in grado di sparare con la sua mitragliatrice.



Fortunato

7



Questo pilota può decidere, una volta per ogni partita, di ignorare una carta danno, dopo averla pescata e guardata. La carta deve poi essere rimescolata nel mazzo. Subito usata l'abilità, scartate il relativo segnalino.



Super Asso

8



Dopo ogni manovra il pilota scarta due segnalini recupero (invece che uno) da ognuna delle altre abilità di cui il *Super Asso* è dotato.



Grilletto Facile

6



Quando questo pilota spara, tutto il danno che infligge viene risolto prima del fuoco contemporaneo degli altri aerei che non hanno un pilota con questa abilità. Se il bersaglio viene abbattuto, questi non sarà in grado di rispondere al fuoco (a meno che non sia a sua volta un pilota con grilletto facile). Il pilota deve scegliere, prima della fase di fuoco, se sfruttare questa abilità oppure se sparare normalmente (ed evitare di prendere i segnalini recupero). Subito usata l'abilità, prende 4 segnalini recupero. E' possibile sparare normalmente, quando si hanno segnalini recupero.



Meticoloso

8



Questo pilota garantisce all'aereo che pilota di ignorare gli inceppamenti con il simbolo verde (); le sue mitragliatrici si inceppano solo con carte con il simbolo rosso ().



Mira Perfetta

8



Questo pilota quando spara può infliggere al nemico un punto danno aggiuntivo se il suo attacco infligge danni. Per ricordarsi di avere inflitto un danno extra, la carta pescata deve essere posizionata nello spazio «Danno subito +1» della plancia dell'aereo colpito. Una carta danno «0» viene sempre considerata come «0». Il danno inflitto con questa abilità non è cumulativo con il bonus della regola opzionale *Mirare*. Il pilota deve scegliere, prima che il nemico peschi la carta danno, se usare questa abilità. Subito usata l'abilità, prende tre segnalini recupero.



Incendiario

6



Questo pilota adopera proiettili incendiari, particolarmente efficaci contro i palloni da osservazione. L'effetto di questa abilità è lo stesso della *Regola Proiettili Incendiari*. Un pilota dotato di questa abilità non può avere *Attitudine Cavalleresca*.



Tiratore Scelto

8



Quando il pilota spara può selezionare una delle carte danno che il nemico dovrebbe pescare. Il tiratore scelto (non il bersaglio) pesca due carte dannodella lettera appropriata, le guarda, e ne dà una di sua scelta al nemico. L'altra viene rimessa nel relativo mazzo, che viene rimescolato. Subito usata l'abilità, il pilota prende quattro segnalini recupero.



Occhio Tecnico

5



Questo pilota è in grado di stimare al volo il danno subito da aerei amici e nemici. Può guardare le carte danno di un aereo che si trovi entro un righello di distanza dal proprio in tutte le direzioni. Se si usa l'abilità durante una fase movimento, il pilota deve scegliere se farlo prima o dopo il movimento di tutti gli aerei (ma non durante). Subito usata l'abilità, prende quattro segnalini recupero.