

	<b>József Kiss</b>	Flick 24	19 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	<b>SUPER ASSO</b>		1/2
		<b>ATTITUDINE CAVALLERESCA</b>		0
		<b>INDIAVOLATO</b>		4
		<b>PILOTA ACROBATICO</b>		5

•**SUPER ASSO** : dopo ogni manovra il giocatore scarta due segnalini recupero invece che uno per le altre abilità di cui il super asso è dotato

•**Attitudine Cavalleresca**: piloti con questa attitudine eliminavano dai caricatori i proiettili traccianti per evitare di incendiare il velivolo nemico ; chi è colpito da questo asso ignora gli effetti di fumo o incendio; se subisce un'esplosione dovrà fare ritirare l'asso che se ottiene un risultato di "0" danni farà ugualmente esplodere il velivolo, altrimenti vengono inflitti i danni numerici usciti dal tiro. Vengono ignorati danni speciali

•**Indiavolato** : questo asso può eseguire due manovre spericolate in successione, dopo usate prendere 4 segnalini recupero

•**Pilota Acrobatico** : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

	<b>Otto Jager</b>	Flick 17	7 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	<b>MIRA PERFETTA</b>		3

•**Mira Perfetta** – se dichiara di usare questa abilità - +1 al danno- prima del tiro di dado , risultato di "0" non somma +1 , non si accumula con la regola Mirare

	<b>Fulco Ruffo di Calabria</b>	91^ Squadr.	20 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	<b>SUPER ASSO</b>		1/2
		<b>PILOTA ACROBATICO</b>		5
		<b>RAPACE</b>		0
		<b>MIRA PERFETTA</b>		3

•**SUPER ASSO** : dopo ogni manovra il giocatore scarta due segnalini recupero invece che uno per le altre abilità di cui il super asso è dotato

•**Pilota Acrobatico** : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

• **Rapace** : quando effettua una discesa o una picchiata può prendere (o tenere) un numero massimo di segnalini salita pari alla velocità di salita del suo aereo -1 **NEL CASO DI RUFFO DI CALABRIA = 1**

•**Mira Perfetta** – se dichiara di usare questa abilità - +1 al danno- prima del tiro di dado , risultato di "0" non somma +1 , non si accumula con la regola Mirare

	<b>Ferruccio Ranza</b>	91^ Squadr.	17 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	<b>INDIAVOLATO</b>		4
		<b>PROIETTILI DI QUALITA'</b>		0
		<b>PELLE D'ACCIAIO</b>		0

•**Indiavolato** : questo asso può eseguire due manovre spericolate in successione, dopo usate prendere 4 segnalini recupero

•**Proiettili di Qualità**: ignora i danni collaterali "mitragliatrici inceppate

• **Pelle d'acciaio**: ignora il primo danno collaterale "pilota ferito" se ne prende un secondo viene però eliminato



<b>Georg Kenzian</b>	Flick 24	9 vittorie	Recup.
Abilità Speciale	<b>FORTUNELLO</b>		0

• **Fortunello** : il giocatore, una sola volta per partita, può non subire i danni inflitti; gli eventuali effetti negativi per lo sparante, mitragliatrice inceppata, comunque si applicano



<b>Josef Friedrich</b>	Flick 24	7 vittorie	Recup.
Abilità Speciale	<b>GRILLETTO FACILE</b>		4

• **Grilletto facile**: è velocissimo a sparare, il danno che infligge non è contemporaneo e viene risolto prima degli altri; se abbatte un nemico usando l'abilità questo non sarà in grado di rispondere.  
Deve essere dichiarato prima di sparare e si prendono 4 segnalini recupero



<b>Marziale Cerruti</b>	79^ Squadr.	17 vittorie	Recup.
Abilità Speciale	<b>PILOTA ACROBATICO</b>		5
	<b>FORTUNELLO</b>		0
	<b>TIRATORE SCELTO</b>		4

• **Pilota Acrobatico** : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

• **Fortunello** : il giocatore, una sola volta per partita, può non subire i danni inflitti; gli eventuali effetti negativi per lo sparante, mitragliatrice inceppata, comunque si applicano

• **Tiratore scelto** : l'asso con questa abilità se ottiene nel tiro anche un danno collaterale per l'avversario (mitragliatrici inceppate vale ugualmente su di lui) può decidere di usare l'abilità per provare a collocare in un altro punto dell'areo il danno con 1D6 secondo la tabella sullo scenario



<b>Cosimo Rennella</b>	78^ sQUADR.	7 vittorie	Recup.
Abilità Speciale	<b>PROIETTILI INCENDIARI</b>		0

• **Proiettili incendiari**: l'asso dotato di proiettili incendiari se infligge un danno fumo diventa subito incendio; se infligge un danno motore a questo si aggiunge il danno scia di fumo