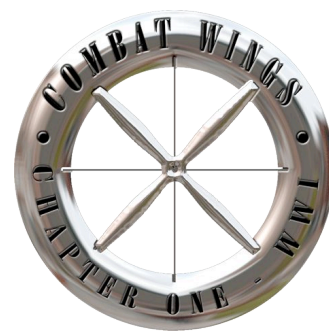


HABILIDADES ESPECIALES

Nº	Nivel	Habilidad	Descripción
1	0	Armero	+1 para atascar / -1 para desatascar
2	0	Hombre de acero	El piloto ignora las heridas leves
3	0	Que suerte!	Puede ignorar los efectos de un dsparo una vez por partida
4	0	Zorro	Ignora la primera vez que le cogen la cola
5	0	Granadero	Suma +1 a su factor de combate cuando ataca al suelo
6	0	Tirador	Suma +1 A los factores de disparo siempre que realice una ráfaga larga
7	0	Turbo	En tres turnos durante una partida puede sumar +1 a la potencia nominal de su avión,
8	0	Motor blindado	Ignora el daño especial de fallo total de motor
9	0	Cola blindada	Ignora el daño especial de timón atascado
10	0	El tramposo	Puede obligar al jugador contrario a volver a tirar un D8 cuatro veces por partida
11	0	El fullero	Cuatro veces por partida puede convertir el resultado de un D8 en 1 (de su dado o de otro jugador)
12	0	La sanguijuela	Cuatro veces por partida, se puede restar 1 al valor de combate obtenido por un jugador contrario
13	1	Virtuoso del alerón	Puede repetir al turno siguiente una maniobra de pérdida/stall
14	1	Arma especial	Al inicio del juego uede escoger el arco de fuego para su arma/s de morro entre A/B/C
15	1	Mas que turbo	En tres turnos durante una partida puede sumar +2 a la potencia nominal de su avión,
16	1	Manitas	Puede realizar dos maniobras especiales seguidas, una vez por partida
17	1	Qué potra!	Puede ignorar 2 efectos de disparo dos veces por partida
18	1	Avión de acero	El avión nunca sufre los daños especiales de pérdida de fuel
19	1	Cola de acero	Ignora los primeros 3 daños de estructura
20	1	El más tramposo	Puede obligar al jugador contrario a volver a tirar cinco D8 por partida
21	1	El más fullero	Cinco veces por partida puede convertir el resultado de un D8 en 1 (de su dado o de otro jugador)
22	1	El vampiro	Cinco veces por partida, se puede restar 2 al valor de combate obtenido por un jugador contrario
23	2	Bombero	Su avión nunca se incendia
24	2	Al Límite	Puede bajar o subir 3 niveles más de lo normal sin ningún consumo de potencia ni sobrepotencia una vez por juego
25	2	Nervios de acero	Ignora la entrada en barrena



Nº	Nivel	Habilidad	Descripción
26	2	Francotirador	Suma +2 Al disparo siempre que realice una ráfaga larga
27	2	Casi perfecto	Puede realizar dos maniobras especiales seguidas, dos veces por cada partida
28	2	Superhombre	Ni el piloto ni el tripulante si lo hay, pueden ser heridos, si saltan en paracaídas siempre sobreviven
29	2	No me lo creí	Tres veces por partida puede ignorar los daños especiales
30	2	Ulhano	Suma +2 a su factor de combate cuando ataca al suelo
31	2	Ballon buster	Suma +2 a su factor de combate cuando ataca a globos
32	2	El chupón	Tres veces por partida, se puede restar 3 al valor de combate obtenido por un jugador contrario
33	3	Sangre Fría	Aunque reciba daños especiales de atasco de timón y atasco de alerones, puede realizar una maniobra especial
34	3	Escurridizo	Para considerar que se ha cogido la cola, son necesarios 2 turnos en cola
35	3	A tope	En 4 turnos puede sumar +2 a la potencia nominal de su avión.
36	3	Virtuoso del mando	No debe chequear en maniobras de pérdida /stall y puede realizar dos maniobras de stall consecutivas
37	3	Bulles eye	Suma +2 al disparo
38	3	Más que armero	Nunca se atascan sus armas
39	3	Perfecto	Puede realizar dos maniobras especiales seguidas, tres veces por partida
40	3	Y que más!	Cuatro veces por partida puede ignorar los daños especiales
41	3	El mejor	Tres veces por partida puede pedirle a un jugador contrario que durante un MINI-TURNO y antes de realizar su maniobra le enseñe sus maniobras.
42	3	Húsar	Suma +3 a su factor de combate cuando ataca al suelo
43	4	Arriesgado	Ignora los efectos del estrés de célula
44	4	Que ojo!	Suma +3 al disparo siempre que realice una ráfaga larga
45	4	As de ases	Puede realizar tres maniobras especiales seguidas siempre que sean diferentes
46	4	Ojo de halcón	Los disparos a distancia larga se consideran a a media, los medios a corta y en los cortos suma +2.
47	4	El mejor de los mejores	Cuatro veces por partida puede pedirle a un jugador contrario que durante un MINI-TURNO y antes de realizar su maniobra le enseñe sus maniobras.
48	4	El as de trébol	Una vez por partida, puede ignorar el daño especial que le suponga el derribo del avión, o el quedarse sin motor
49	4	El as de pic	Nunca atasca sus armas, si por daños pierde alguna arma se ignora el resultado y siempre suma 1 al dado al disparar.
50	4	El as de corazones	Dos veces por partida duplica los Daños estructurales que ha producido en un disparo
51	4	El as de diamantes	Las dos primeras veces que dispare, dispare dos veces.

