AS DES AS

Le joueur peut défausser, après chaque manoeuvre, 2 pions "Endurance" au lieu d'un seul sur chacune de ses compétences.

AS DES AS

Le joueur peut défausser, après chaque manoeuvre, 2 pions "Endurance" au lieu d'un seul sur chacune de ses compétences.

EXCELLENTE CONSTITUTION

Quand le pilote ou observateur subit une première fois les dégâts spéciaux "**pilote / observateur blessé**", il les ignore.
En revanche, s'il subit ces dégâts une seconde fois le pilote ou l'observateur est mortellement blessé. Il ne peut plus ni piloter, ni tirer.

EXCELLENTE CONSTITUTION

Quand le pilote ou observateur subit une première fois les dégâts spéciaux "**pilote / observateur blessé**", il les ignore.
En revanche, s'il subit ces dégâts une seconde fois le pilote ou l'observateur est mortellement blessé. Il ne peut plus ni piloter, ni tirer.

ACROBATE

Le pilote peut effectuer une autre manoeuvre que la ligne droite après un Split-S ou un Immelmann.

Après usage, prenez 5 pions "Endurance".

ACROBATE

Le pilote peut effectuer une autre manoeuvre que la ligne droite après un Split-S ou un Immelmann.

Après usage, prenez 5 pions "Endurance".

CASSE-COU

Le pilote peut effectuer deux manoeuvres <> successives.

Après la seconde manoeuvre, prenez 4 pions "Endurance".

CASSE-COU

Le pilote peut effectuer deux manoeuvres <> successives.

Après la seconde manoeuvre, prenez 4 pions "Endurance".

BALLES INCENDIAIRES

Quand le pilote inflige des dégâts spéciaux "**fumées**" ou une carte de dommages "**5**" à un adversaire, ceux-ci doivent être traités comme des dégâts spéciaux "**flammes**".
De plus, les dégâts spéciaux "**moteur touché**" provoquent aussi des dégâts spéciaux "**fumées**" (appliqués normalement).

Cet compétence est Incompatible avec la compétence "**Chevalier des airs**".

BALLES INCENDIAIRES

Quand le pilote inflige des dégâts spéciaux "**fumées**" ou une carte de dommages "**5**" à un adversaire, ceux-ci doivent être traités comme des dégâts spéciaux "**flammes**".
De plus, les dégâts spéciaux "**moteur touché**" provoquent aussi des dégâts spéciaux "**fumées**" (appliqués normalement).

Cet compétence est Incompatible avec la compétence "**Chevalier des airs**".

CONSCIENCIEUX

Le pilote peut ignorer les cartes avec un symbole "enrayement" vert.
Les cartes avec le symbole rouge s'appliquent normalement.

CONSCIENCIEUX

Le pilote peut ignorer les cartes avec un symbole "enrayement" vert.
Les cartes avec le symbole rouge s'appliquent normalement.

BON TIREUR

Le tireur peut infliger un bonus "dégâts +1" par carte de dommage subie par son adversaire sans avoir à effectuer de tir consécutif.

La règle du "0" reste valable.

Ce bonus n'est pas cumulatif avec d'éventuels autres bonus de dégâts.

Après usage, prenez 3 pions "Endurance".

BON TIREUR

Le tireur peut infliger un bonus "dégâts +1" par carte de dommage subie par son adversaire sans avoir à effectuer de tir consécutif.

La règle du "0" reste valable.

Ce bonus n'est pas cumulatif avec d'éventuels autres bonus de dégâts.

Après usage, prenez 3 pions "Endurance".

TIREUR D'ELITE

Le tireur choisit l'une des cartes de dommage subies par son adversaire.
Le tireur pioche deux cartes de dégâts et en donne une à son adversaire. Si d'autres cartes doivent être piochées, elles le sont normalement.

Ce bonus n'est pas cumulatif avec d'éventuels autres bonus de dégâts.

Après usage, prenez 4 pions "Endurance".

TIREUR D'ELITE

Le tireur choisit l'une des cartes de dommage subies par son adversaire.
Le tireur pioche deux cartes de dégâts et en donne une à son adversaire. Si d'autres cartes doivent être piochées, elles le sont normalement.

Ce bonus n'est pas cumulatif avec d'éventuels autres bonus de dégâts.

Après usage, prenez 4 pions "Endurance".

TIREUR RAPIDE

Le pilote tire avant ses adversaires. Ses dommages sont résolus avant ceux des pilotes n'utilisant pas cette compétence.
Si l'avion visé est abattu, son pilote n'inflige aucun dégât durant cette phase (sauf utilisation de cette même compétence).

Après usage, prenez 4 pions "Endurance".
Tant qu'il y a des pions "Endurance" sur cette carte, le pilote tire normalement.

TIREUR RAPIDE

Le pilote tire avant ses adversaires. Ses dommages sont résolus avant ceux des pilotes n'utilisant pas cette compétence.
Si l'avion visé est abattu, son pilote n'inflige aucun dégât durant cette phase (sauf utilisation de cette même compétence).

Après usage, prenez 4 pions "Endurance".
Tant qu'il y a des pions "Endurance" sur cette carte, le pilote tire normalement.