



# SABURO SAKAI

## PILOTA ACROBATICO

Può eseguire una manovra diversa da un Dritto come conclusione di un Immelman o Split-S. Subito usata l'abilità prende 5 segnalini di recupero.

## PILOTA FORTUNATO

Può, una sola volta per partita, decidere di ignorare 1 danno. Subito usata l'abilità girare il marcatore a faccia in giù.

## SUPER ASSO

Dopo ogni manovra il giocatore scarta 2 segnalini recupero (invece che 1) da ognuna delle altre abilità di cui il *Super Asso* è dotato

## MIRA PERFETTA

Quando spara infligge al proprio nemico 1 danno "A" aggiuntivo. Il danno inflitto da questa abilità non è cumulativo con la regola *Mirare*. Subito usata l'abilità, prendere 3 segnalini recupero.