

Barao Vermelho

Wargame



Barão Vermelho é um jogo desenvolvido por Victor Barone, utilizando miniaturas de na escala 1/144 a 1/72, mapa hexagonal e dois dados de 12 lados. As regras são baseadas no sistema D12.

Contatos

(67) 8113-1292

MSN e E-mail: victor.barone@globo.com

Blog de wargame <http://www.blogdobarone.cjb.net>

Sistema d12 <http://www.victorbarone.kit.net/wargame/htm/inicio.htm>

Um pouco de história

A Primeira Guerra Mundial inaugurou o ciclo das grandes tragédias que abalaram o século XX. Nos cinco anos que durou (1914-1918), batalhas foram travadas na França, Bélgica, Itália, Balcãs, Cáucaso, Egito, Palestina, Mesopotâmia (Iraque) e África. Navios de superfície e submarinos combateram no Pacífico, Atlântico, Mediterrâneo, Báltico, no Mar Negro e no Mar Norte. Cerca de oito milhões de pessoas foram mortas na guerra e 21 milhões, feridas.

Cidadãos do mundo inteiro reforçaram os exércitos aliados. Para complementar suas forças de combate, Inglaterra e França recrutaram cidadãos em suas respectivas colônias. Os ingleses mobilizaram um milhão e seiscentos mil indianos, 630 mil canadenses, 412 mil australianos, 136 mil sul-africanos, 130 mil neozelandeses, 50 mil africanos e centenas de milhares de trabalhadores chineses. Os franceses recrutaram 600 mil africanos e 200 mil trabalhadores. A mobilização causou forte impacto na economia dos dois países europeus.

Em todos os teatros, o poder aéreo firmou-se como fator de incremento para o sucesso dos combatentes em terra, nos dois lados em luta. Além do avião de combate, a guerra revelou o submarino, o carro de combate e a metralhadora. No pós-guerra, o mapa do mundo, em especial a Europa, foi retalhado. Monarquias autoritárias desabaram em histórico revés e o nacionalismo terceiro-mundista emergiu, encorajado pelas primeiras nações criadas na então União Soviética.

No início da guerra o avião foi usado, sobretudo para orientar os tiros da artilharia. Cumpriu também missões de reconhecimento, tomada de fotografias, identificação de alvos, controle e destruição e vôos de ligação. Antes, já tinha sido empregado pelos italianos no norte da África, para bombardear alvos turcos, na guerra que envolveu os dois países (1911-1912), conflito durante o qual foi realizada a primeira operação de propaganda aérea: lançamento de panfletos conclamando a população turca a se rebelar contra seus próprios militares.

O marechal francês Ferdinand Foch acreditava que o avião seria um excelente meio de transporte, mas uma máquina inútil para os exércitos. Estava equivocado. Os aviões e suas tripulações foram considerados partes integrantes do conflito. A partir daí, pilotos e observadores aéreos receberam instruções para usar suas armas portáteis na tentativa de abater o inimigo no ar. Em 5 de outubro de 1914, dois aviadores franceses abateram a tiros de carabina, nos céus da França, um avião alemão. Começava a fase dos aviões de perseguição (depois, aviões de caça).

Durante a guerra, surgiram os ases da aviação, pilotos que se destacaram em técnica e coragem nos duelos aéreos. A maioria era formada por jovens recém-saídos da adolescência. Muitos morreram na guerra, quando mal haviam completado 20 anos de idade. Inicialmente usado como peça de propaganda para motivar os combatentes aliados em terra, para ser considerado ás da aviação o piloto tinha que abater no mínimo cinco aviões, balões ou dirigíveis inimigos.

Muitos ases tornaram-se mitos durante a guerra. O mais conhecido foi o alemão Manfred Albrecht von Richthofen, o legendário Barão Vermelho. A maior parte desses pilotos tinha pouca instrução tática. Além do adversário humano, enfrentavam também um inimigo implacável e invisível: o frio. Muitos morreram congelados. As cabines eram abertas e nada eficientes contra as baixas temperaturas.

Os ases da aviação eram admirados pelas tropas terrestres. Acordavam sem saber se estariam vivos no fim do dia. Com isso, se sentiam acima da disciplina e gozavam a vida da melhor forma possível. Os comandantes não tinham interesse nem coragem para puni-los.

Os pilotos de caça usavam as táticas e estratégias de acordo com o inusitado do combate. Os alemães conquistaram inúmeras vitórias. Mas, ingleses, americanos, franceses e tantos outros não ficaram atrás. Alguns levaram anos para serem reconhecidos como heróis.

O Brasil também participou daquela guerra. Um grupo de pilotos da Marinha, integrados a um esquadrão inglês, atuou em missões de patrulha no Canal da Mancha. Não participaram de combates aéreos, mas bravamente contribuíram para a vitória dos aliados. Um deles, inclusive, o tenente Eugênio Possolo, faleceu quando participava de treinamento de grupo, integrando uma esquadrilha do Royal Flying Corps; seu Sopwith Camel chocou-se com o de um tenente inglês.

EQUIPAMENTOS

As miniaturas: Há uma imensa quantidade de maneiras de representar os aviões de guerra em Barão Vermelho. Pode-se usar modelos na escala 1/72 e 1/144 (encontrados em lojas especializadas ou pela internet) ou mesmo modelos de papel, marcadores de topo de mesa ou tridimensionais. Outra opção é importar miniaturas. Veja alguns links de empresas que fornecem este tipo de material: [Reviresco 1/144](#), [Skytrex 1/144 e 1/285](#), [Cinc 1/285](#), [Navwar 1/300](#) ou [Wing of War 1/144](#). Na descrição das aeronaves, um link aponta para os modelos que podem ser impressos e montados em papel cartão. Você também pode jogar no estilo dos tradicionais grognards, com peças TOP-DOWN que estão disponíveis [AQUI](#) (eles também estão disponíveis no final do módulo).

A Mesa de Jogo: Barão Vermelho deve ser jogado sobre um mapa hexagonal. Você pode encontrar este tipo de material na internet com muita facilidade. Existem programas que permitem desenhar um mapa hexagonal. Uma boa fonte está aqui: [HotzMatz](#)

Cartão do Piloto: O Cartão do Piloto serve para anotar os danos recebidos assim como suas vitórias contra pilotos inimigos. Baixe o Cartão do Piloto [AQUI](#) (ele também está disponível no final do módulo).

AVIÕES

Os aviões em Barão Vermelho possuem quatro características. O Poder de Fogo, a Blindagem, a Manobrabilidade e a Resistência.

Poder de Fogo: O Poder de Fogo (PF) representa a qualidade do armamento e varia entre 1 a 12. Quanto maior o Poder de Fogo, maior o potencial de combate da aeronave.

Blindagem: A Blindagem (BL) representa o quão forte é a aeronave e varia entre 1 a 12. Quanto maior a Blindagem mais difícil é infringir dano sobre a aeronave.

Manobrabilidade: A Manobrabilidade representa a capacidade de manobras da aeronave.

Resistência: A Resistência representa a quantidade de danos que a aeronave pode absorver antes de ser abatida.

PILOTOS

Os pilotos dividem-se entre Novatos, Regulares, Veteranos e Ases. Eles possuem uma característica básica denominada Habilidade, que influi sobre sua habilidade de pilotagem e de combate.

Habilidade: A Habilidade dos pilotos varia de acordo com sua experiência e representa o número mínimo a ser obtido na rodada de um dado de 12 faces para ser bem sucedido em um Teste de Habilidade de Manobrabilidade ou em um Teste de Habilidade de Combate. Piloto Novato (Habilidade 8), Regular (Habilidade 7), Veterano (Habilidade 6), As (Habilidade 5).

SEQÜÊNCIA DE JOGO

1. Escolha de 3 Cartões de Movimento
2. Revele sua primeira opção de movimento e mova
3. Resolva os disparos
4. Revele sua segunda opção de movimento e mova
5. Resolva os disparos
6. Revele sua terceira opção de movimento e mova
7. Resolva os disparos

MOVIMENTO

Cartões de Movimento: Cada avião envolvido no jogo recebe 20 Cartões de Movimento com os quais o jogador escolherá seu movimento no turno. Cada cartão ilustra o tipo de movimento escolhido. O deck contém as seguintes opções de movimento: 3 Guinada a Direita, 3 Guinada a Esquerda, 3 Avanço Reto, 3 Acerto a Direita, 3 Acerto a Esquerda, 1 Avanço Reto Rápido, 1 Stall, 1 Stall a Direita, 1 Stall a Esquerda, 1 Immelman.

Avanço Reto: Avance um hexágono

Guinada a Direita: Avance ao hexágono posterior mantendo a proa à direita

Guinada a Esquerda: Avance ao hexágono posterior mantendo a proa à esquerda

Acerto a Direita: Avance ao hexágono posterior direito mantendo a proa reta

Acerto a Esquerda: Avance ao hexágono posterior esquerdo mantendo a proa reta

Avanço Reto Rápido: Avance dois hexágonos à frente

Stall: Permaneça no mesmo hexágono

Stall a Direita: Permaneça no mesmo hexágono com a proa à direita

Stall a Esquerda: Permaneça no mesmo hexágono com a proa à esquerda

Immelman: Após um looping posicione a aeronave no hexágono posterior, mas com a proa invertida (virada ao contrário)

Subida: A aeronave sobe para o nível de altura seguinte ao que está localizado

Descida: A aeronave desce para o nível de altura seguinte ao que está localizado

BAIXE AQUI OS CARTÕES DE MOVIMENTO

[Cartão 1](#) e [Cartão 2](#) (eles também estão disponíveis no final do módulo)

Escolha de Cartões de Movimento: No início de cada turno, cada aeronave deve selecionar 3 cartões em seu deck de Cartões de Movimento e mantê-las ocultas dos demais jogadores. O piloto deve definir que cartão será usado no primeiro movimento do turno, o que será usado no segundo movimento e o que será usado no terceiro. Alguns movimentos possuem apenas um cartão, portanto não podem ser usados mais de uma vez no mesmo turno. A cada novo turno estas cartas devem voltar ao deck para que possam ser selecionadas de novo.

Vantagens e Desvantagens da Manobrabilidade: Algumas aeronaves são mais ou menos manobráveis. Estas aeronaves possuem bônus ou penalizações de manobrabilidade e recebem mais ou menos do que 3 Cartões de Movimento por turno.

Uma aeronave que possua mais que três Cartões de Movimento por turno pode apresentar 2 cartões em uma das três fases de movimento que compõe o turno e usar o cartão que melhor lhe convém mediante o movimento do inimigo. Isso é possível, pois

uma aeronave que possui 2 Cartões de Movimento na mesa de jogo move sua aeronave depois das demais, escolhendo o movimento que melhor lhe convém. Caso, no entanto, outras aeronaves possuam a mesma bonificação, deve-se rolar uma iniciativa (uma rodada simples de 1d12) para determinar quem move primeiro. O vencedor da iniciativa escolhe o momento em que vai mover.

Algumas aeronaves (assim como situações de jogo, como aeronaves danificadas) possuem menos do que três Cartões de Movimento. Caso um jogador seja impossibilitado de apresentar uma carta de movimento durante um dos três movimentos do turno, considera-se que sua aeronave avançou para o hexágono seguinte.

Movendo os Aviões: Cada turno é composto por três ações de movimento. Quando todos os pilotos envolvidos tiverem escolhido seus cartões, então todos revelam o primeiro Cartão de Movimento. Cada piloto, então, move seu avião como indicado no cartão. Todos os movimentos são feitos simultaneamente.

Se houver Posição de Disparo ela é resolvida agora (com fira as regras de combate mais à frente).

Todos se movem pela segunda vez, seguindo a orientação dos cartões escolhidos e, se houver Posição de Disparo, disparam suas armas novamente. Finalmente, todos movem pela terceira vez e disparam suas armas, se houver condições de tiro.

Subindo ou Descendo: Ao escolher o Cartão de Movimentação Avanço Reto, o piloto pode optar por alterar sua altitude em um nível. Se assim desejar, ele deve avançar um hexágono anunciando a mudança de altitude.

Altitude: A altitude em Barão Vermelho varia em quatro níveis, 1, 2, 3 4. Sendo que o Nível 1 é o mais baixo e o Nível 4 o mais alto. Cada aeronave deve registrar a altitude que está. Sugerimos o uso de dados ou marcadores de papel.

Mergulho: Caso uma aeronave esteja a um nível de altitude acima de um oponente, ela pode tentar um Mergulho para obter vantagens no ataque. Para realizar um Mergulho a aeronave deve iniciar seu movimento a no mínimo um nível de altitude acima do seu inimigo e terminar o Movimento a uma distância de no máximo 3 hexágonos do alvo tendo a frente de seu avião voltada para a linha de hexágonos onde se encontra o alvo. O Mergulho deve ser anunciado pelo agressor durante a apresentação do Cartão de Movimentação.

Após ter realizado o mergulho, a aeronave termina seu movimento a um nível de altitude abaixo do alvo. Caso o alvo esteja no Nível de Altitude 1, o agressor termina o movimento no mesmo nível.

As vantagens de um ataque em Mergulho você confere no Capítulo Combates.

Algumas aeronaves devem passar por um Teste de Habilidade de Manobrabilidade para serem bem sucedidas em um Mergulho. Muitos aviões durante a Primeira Grande Guerra sofriam falhas estruturais durante manobras como esta. Confira na ficha de cada aeronave a necessidade ou não de realizar este teste.

Immelman: Ao realizar uma manobra Immelman o piloto deve fazer um Teste de Habilidade de Manobrabilidade (veja mais à frente como funcionam os Testes de Habilidade). Se não for bem sucedido, a aeronave aborta a manobra e avança ao hexágono seguinte.

Aviões no mesmo Hexágono: Pode ocorrer de dois aviões ocuparem o mesmo hexágono, na mesma altitude. Neste caso, eles não podem disparar um contra o outro. Há, ainda, o risco de colisão aérea. Uma colisão ocorre quando ambos os pilotos falham em um Teste de Habilidade. No caso de uma colisão, faz-se outro Teste de Habilidade de Manobrabilidade com uma penalização de +3. Caso seja bem sucedido neste segundo teste, o piloto consegue pousar a aeronave.

Teste de Habilidade de Manobrabilidade: Testes de Habilidades de Manobrabilidade são necessários para evitar colisões, sobreviver a elas, fazer um pouso forçado ou devido a certas condições de combate e de manobrabilidade de uma aeronave.

Os testes de Habilidade são feitos tendo como base a Habilidade de cada piloto no comando de seu avião. Um aviador Novato tem Habilidade 8, Regular 7, Veterano 6 e um As tem Habilidade 5.

Para ser bem sucedido em um Teste de Habilidade de Manobrabilidade, o aviador precisa rolar um dado de doze faces e obter resultado igual ou superior que a sua Habilidade. No entanto, há alguns modificadores que devem ser aplicados a estes testes.

Habilidade de Manobrabilidade

Novato: 8

Regular: 7

Veterano: 6

Às: 5

Modificadores da Aeronave para Teste de Habilidade

Algumas aeronaves possuem bônus ou penalizações referentes a sua manobrabilidade. Confira a ficha do seu avião

Modificadores de Dano para Teste de Habilidade

1 Dano: +1 na Dificuldade

2 Danos: +2 na Dificuldade

Colisão: +3 na Dificuldade para pousar após a colisão

Aterrissagem Forçada: +2 na Dificuldade (não cumulativo às penalidades anteriores)

Aterrissagem Forçada: O piloto de uma aeronave abatida pode tentar uma aterrissagem forçada a fim de sobreviver à queda. Para isso, deve rolar sua Habilidade com uma penalidade de + 2 na rodada do Teste de Habilidade. Caso seja bem sucedido ele sobrevive à queda.

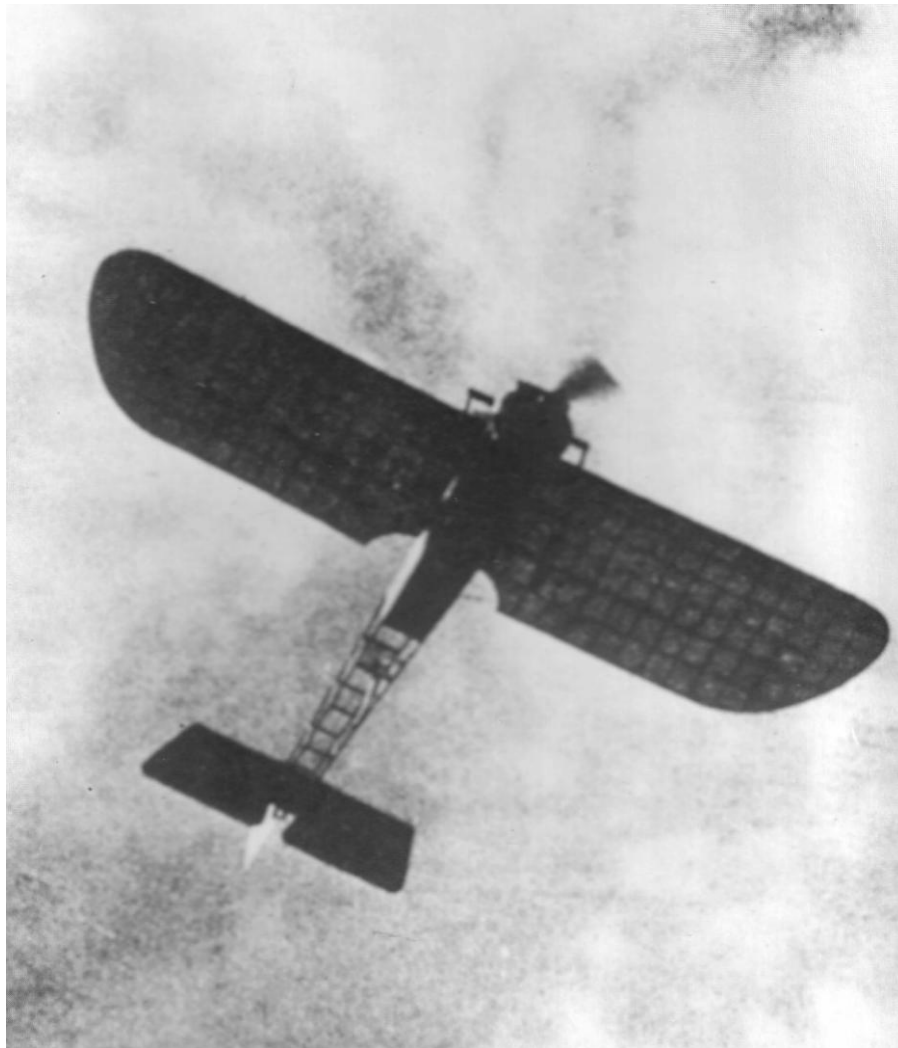
Regra Alternativa para Movimento – Sem Cartões de Movimentação

Caso os jogadores não queiram utilizar o sistema de Cartões de Movimentação (ou no caso de combates aéreos envolvendo muitas miniaturas – o que dificultaria o uso de um

deck de 20 cartas para cada avião) pode-se utilizar as regras de Movimentação que se seguem.

Assim como nas regras iniciais, cada jogador fica limitado a um limite de movimentos em cada uma das três Fases de Movimentação que integram cada turno de jogo: 3 Guinadas a Direita, 3 Guinadas a Esquerda, 3 Avanços Reto, 3 Acertos a Direita, 3 Acertos a Esquerda, 1 Avanço Reto Rápido, 1 Stall, 1 Stall a Direita, 1 Stall a Esquerda, 1 Immelman.

Ordem de Movimentação: No início de cada turno, cada jogador deve testar a iniciativa de movimento lançando um dado de 12 faces. O jogador que obtiver o menor resultado move uma aeronave (de acordo com as mesmas regras de movimentação usadas no sistema de Cartões de Movimentação) e o jogador que obteve o maior número move uma aeronave em seguida. Ambos vão alternando o movimento até que o jogador que iniciou a movimentação tenha movido toda a sua esquadrilha. Então, o jogador que ainda possuir aeronaves a serem movimentadas move o restante de sua esquadrilha.



COMBATE

Após cada uma das três fases de movimentação que ocorrem em um turno pode ocorrer combate entre as aeronaves. Veja a seguir como o combate deve ser resolvido em Barão Vermelho.

Situação de Disparo: Um avião só pode disparar contra outro quando há Situação de Disparo. Uma Situação de Disparo ocorre quando o avião inimigo está na linha de hexágonos diretamente à frente do nariz do seu avião. Pilotos podem disparar contra inimigos mesmo que haja outros aviões na linha de tiro, embora neste caso haja penalidades no disparo.

Teste de Habilidade de Combate (Resolvendo os disparos): Todos os pilotos em Barão Vermelho possuem uma característica denominada Habilidade. A Habilidade é representada por um número de 5 a 8, que é o resultado mínimo a ser obtido na rodada de um dado de 12 faces para acertar o inimigo. Ao Teste de Habilidade de Disparo devem ser somados ou subtraídos modificadores de Alcance, Dano, Posicionamento e Altitude.

Habilidade de Combate

Novato: 8

Regular: 7

Veterano: 6

Às: 5

Modificadores de Alcance

1 a 3 hexágonos: Alcance Curto, sem modificador

4 a 6 hexágonos: Alcance Médio, +1 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

7 a 9 hexágonos: Alcance Longo, + 2 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

10 hexágonos: Alcance Extremo, + 4 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

Modificadores de Dano

1 Dano: +1 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

2 Danos: +2 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

Modificadores de Posicionamento

1 obstáculo entre você e o alvo: +2 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

2 obstáculos entre você e o alvo: Não é permitido disparar

Modificadores de Altitude

Seu avião encontra-se um nível de altura acima ou abaixo do inimigo: O disparo não é possível a curta distância

Seu avião encontra-se dois níveis de altura acima ou abaixo do inimigo: O disparo não é permitido a curta ou média distância

Seu avião encontra-se três níveis de altura acima ou abaixo do inimigo: O disparo não é permitido.

Ataque em Mergulho -1 na Dificuldade do teste da Habilidade de Combate

Armas Travadas

Um resultado de 1 na rodada de Teste de Habilidade de Combate significa que as armas travaram e não irão disparar. A cada Fase de Combate o piloto pode tentar destravar suas

armas mediante um Teste de Habilidade Simples. As armas permanecerão travadas enquanto não se obtenha um sucesso no Teste de Habilidade.

Aplicando o dano: Para averiguar se uma aeronave sofreu danos ao ser atingida deve-se comparar o Poder de Fogo do agressor com a Blindagem do agredido. Esta comparação é o que vai determinar a dificuldade para que um alvo seja avariado.

Para resolver isso, no caso de sucesso na rodada do Teste de Habilidade de Combate, devemos comparar o Poder de Fogo do avião agressor com a Blindagem do avião agredido, utilizando para isso a TABELA DE DANOS. O número obtido na relação entre Poder de Fogo (PF) e Blindagem (BL) é o número mínimo a ser obtido em uma rodada de 1d12 para causar dano ao alvo. No entanto, há algumas variantes que adicionam bônus e penalizações na rodada de dano.

Modificadores de Posicionamento

À frente de seu avião está voltada para a cauda do inimigo a uma distância de 1 a 3 hexágonos: +3 na rodada do dano

À frente de seu avião está voltada para a cauda do inimigo a uma distância de 4 a 6 hexágonos: +2 na rodada do dano

À frente de seu avião está voltada para a cauda do inimigo a uma distância de 7 a 9 hexágonos: +1 na rodada do dano

Modificadores de Altitude

Seu avião encontra-se um nível de altura acima do inimigo: + 2 na rodada do dano (Este disparo não é permitido a curta distância)

Seu avião encontra-se dois níveis de altura acima do inimigo: + 1 na rodada do dano (Este disparo não é permitido à curta ou média distância)

Ataque em Mergulho: + 3 na rodada do dano (Não cumulativo com as demais modificações de altura)

Modificadores de Dano

Se sua aeronave recebeu 1 Dano: -1 na rodada de Dano

Se sua aeronave recebeu 2 Danos: -2 na rodada de Danos

Blindagem	Poder de Fogo					
	6	5	4	3	2	1
1	02	03	04	05	06	07
2	03	04	05	06	07	08
3	04	05	06	07	08	09
4	05	06	07	08	09	10
5	06	07	08	09	10	11
6	07	08	09	10	11	12

O Crítico: Um resultado de 12 na rodada de dano é sempre considerado um Dano Crítico (a não ser que este seja o único resultado possível para se atingir o alvo). Além do dano normal que deve ser aplicado ao alvo, há também a chance de incrementar os prejuízos ao inimigo. Role na Tabela de Críticos para determinar que danos adicionais foram infringidos ao seu inimigo.

TABELA DE CRÍTICO (Danos extras a serem aplicados sobre o alvo)	
1	Problemas nos controles. No próximo turno o alvo não poderá fazer guinadas à esquerda ou à direita.
2	Uma das hastes da asa direita foi arrancada. Sempre que fizer movimentos para a direita o alvo deve rolar um Teste de Habilidade de Manobrabilidade. Se for mal sucedida, à manobra falha e a aeronave avança para o hexágono à frente.
3	Uma das hastes da asa esquerda foi arrancada. Sempre que fizer movimentos para a direita deve rolar um Teste de Habilidade de Manobrabilidade. Se for mal sucedida, à manobra falha e a aeronave avança para o hexágono à frente.
4	A mira foi arrancada: -1 nos Testes de Habilidade de Combate.
5	Metralhadora foi atingida parcialmente: -2 nos Testes de Habilidade de Combate.
6	Uma das asas é gravemente atingida. -3 nos Testes da Habilidade de Manobrabilidade. Ficam proibidos Avanços Rápidos e mais que uma guinada por turno.
7	O piloto é atingido de raspão. Penalidade de -1 em todos os Testes de Habilidade.
8	O piloto recebe uma concussão e perde os sentidos pelo restante do turno. Seu avião seguirá reto caso ainda haja movimentação no turno.
9	O piloto é ferido levemente. -2 em todos os Testes de Habilidade.
10	O piloto é ferido gravemente. -3 em todos os Testes de Habilidade.
11	Uma das asas foi parcialmente destruída. O piloto perde parte do controle e deve tentar uma aterrissagem forçada com -2 No Teste de Habilidade de Manobrabilidade .
12	Os disparos atingiram o crânio do piloto adversário... morte instantânea.

Recebendo o Dano: Sempre que uma aeronave for atingida deve-se marcar o dano no Cartão do Piloto. Uma aeronave pode receber dois níveis de dano antes de ser abatida. A cada dano há penalizações que devem ser aplicadas sobre a aeronave.

Primeiro Dano Recebido: Ao receber o primeiro dano deve-se marcar um nível de Resistência no Cartão do Piloto. Um avião com um dano deve subtrair um ponto nos seus Testes de Habilidade de Manobrabilidade e Combate e nas roladadas de dano.

Segundo Dano Recebido: Ao receber o segundo dano, deve-se marcar o segundo nível de Resistência no Cartão do Piloto. Um avião com dois danos deve subtrair dois pontos em seus Testes de Habilidade de Manobrabilidade e Combate e nas roladadas de dano, além de perder 1 Cartão de Movimentação por turno. Ao invés de escolher 3 Cartões de Movimentação por turno, uma aeronave com dois danos escolherá apenas 2 Cartões.

Terceiro Dano Recebido: Ao receber o terceiro dano a aeronave é abatida e deve ser retirada do jogo.

Altitude: Sempre que receber um dano o piloto deve fazer um Teste de Habilidade de Manobrabilidade. Se for mal sucedida no teste, a aeronave perde um nível de altitude imediatamente. (Se a aeronave estiver no Nível 1 de altura e for mal sucedida no teste, deve fazer um segundo teste. Se, novamente, for mal sucedida o piloto perde o controle da aeronave e deve fazer um pouso forçado).

FORMANDO SEU GRUPO DE COMBATE

Um Grupo de Combate é formado por quatro aeronaves. Para formar seu grupo de combate você deve comprar as aeronaves e os pilotos. Cada aeronave e piloto têm um custo, mediante sua qualidade e habilidade. O custo de cada aeronave está estabelecida na sua ficha de identificação (mais à frente).

O custo de cada piloto você confere abaixo:

Custo dos Pilotos

Novato: 5 pontos

Regular: 10 pontos

Veterano: 15 pontos

As: 20 pontos

Recomendamos que sua esquadrilha seja iniciada com 4 pilotos Novatos e 50 pontos para comprar aeronaves. Mas você pode iniciar o jogo de forma mais avançada, comprando pilotos e aeronaves conforme sua preferência. Neste caso, compre ambos iniciando a esquadrilha com 100 pontos.

De Novato à As: Para termos de campanha, pode-se evoluir os pilotos mediante seu sucesso nos combates. Recomenda-se que todos os pilotos comecem como Novatos e se desenvolvam mediante as missões. O desenvolvimento dos pilotos está relacionado à quantos inimigos ele abateu. Piloto Novato: De 0 a 5 Vitórias / Piloto Regular: Mínimo de 6 Vitórias / Piloto Veterano: Mínimo de 12 Vitórias / As: Mínimo de 25 Vitórias



BOMBARDEIROS

Desde 1915, as nações envolvidas na Primeira Guerra Mundial usaram os aviões como bombardeiros. De início eram pequenas aeronaves carregando até 60kg de explosivos mas, ao final da guerra, os bombardeiros transformaram-se em gigantes bem armados com possibilidade de lançar até 3 toneladas e meia de bombas. Devido as suas dimensões os bombardeiros devem ser tratados de forma diferente em Barão Vermelho. Confira as regras a seguir.

Para termos de jogo, os bombardeiros possuem as mesmas características das demais aeronaves: Poder de Fogo, Blindagem, Manobrabilidade e Resistência. Mas, há algumas particularidades.

Arco de Tiro: A primeira particularidade dos bombardeiros diz respeito ao arco de tiro de suas metralhadoras. Alguns bombardeiros possuem Metralhadoras Móveis na parte traseira e/ou dianteira. Estas Metralhadoras Móveis possuem um ângulo de tiro diferenciado das metralhadoras fixas: que só podem disparar no hexágono diretamente à frente de seu nariz.

Uma Metralhadora Móvel Dianteira pode atirar nos três hexágonos dianteiros tendo como centro o nariz do avião.

Uma Metralhadora Móvel Traseira pode atirar nos três hexágonos traseiros tendo como centro a cauda do avião.

O armamento dos bombardeiros está especificado na ficha da aeronave.

Disparando todas as armas: Bombardeiros armados com mais de uma metralhadora podem disparar duas armas a cada Fase de Combate (seis disparos em um turno já que cada turno tem 3 Fases de Combate). No entanto, a cada Fase de Combate ele deve definir um armamento primário e um secundário. O armamento primário dispara com seu valor de Teste de Habilidade de Combate normal. No entanto, o armamento secundário possui uma penalização de +1 em seu número base do Teste de Habilidade de Combate.

Manobrabilidade: Alguns bombardeiros, devido ao seu tamanho, têm graves limitações na manobrabilidade. Confira na ficha da aeronave.

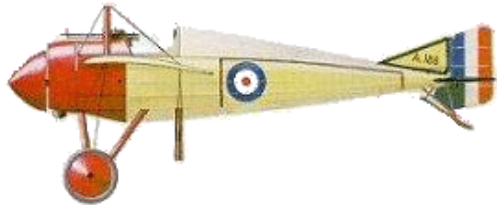
Blindagem: Alguns bombardeiros possuem nível de Blindagem superior aos demais aviões. De forma geral, os caças têm Blindagem variando entre 2 e 5. Alguns bombardeiros, no entanto, possuem Blindagem entre 6 e 8.

AS AERONAVES DE COMBATE

Os Aliados

1. Morane-Saulnier Bullet
2. Nieuport 11
3. Airco D.H. 2
4. Sopwith Pup
5. Nieuport 17
6. Spad 7
7. Sopwith Tripehound
8. S.E.5a
9. Sopwith Camel
10. Spad 13
11. Nieuport 28
12. Sopwith Snipe
13. Breguet Br.M5 (Bombardeiro)
14. Sopwith Strutter 1 ½ (Bombardeiro)
15. Airco D.H.IV (Bombardeiro)
16. Caudron R.11 (Bombardeiro)
17. Vickers Vimi (Bombardeiro)
18. Blackburn Kangaroo (Bombardeiro)

Morane-Saulner Bullet - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: 1914

Custo: 5 pontos

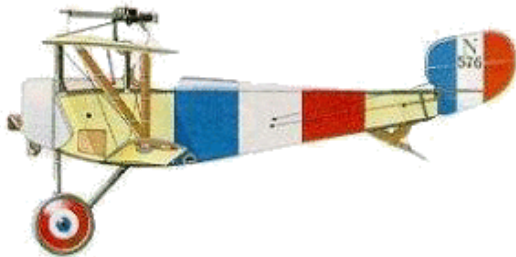
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: -1 Cartão de Movimento por Turno / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 2

Blindagem: 2

Nieuport 11 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: 1915

Custo: 10 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 3

Blindagem: 3

Airco D.H. 2 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1916

Custo: 10 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 3

Blindagem: 3

Sopwith Pup - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1916

Custo: 15 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Nieuport 17 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: Março de 1916

Custo: 15 pontos

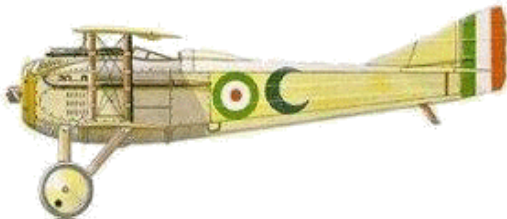
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Acima da média, + 1 Cartão de Movimentação por turno. No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Spad 7 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: Setembro de 1916

Custo: 20 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: -

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 5

Sopwith Tripehound - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Inglês

Ano: Novembro de 1916

Custo: 15 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

S.E.5ª - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1917

Custo: 20 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: + 1 Cartão de Movimentação por turno. No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Sopwith Camel - [BAIXE AQUI](#) OU [AQUI](#)



Nacionalidade: Inglês

Ano: Maio de 1917

Custo: 25 pontos

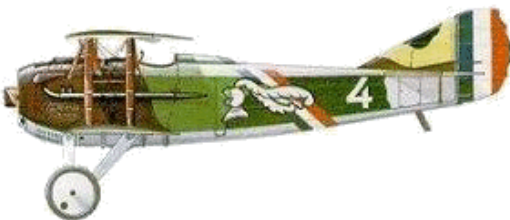
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Qualquer movimento feito para o lado direito pode ser dobrado. Ou seja, ao invés de andar 1 hexágono, pode-se andar 2 hexágonos. + 1 Cartão de Movimentação por Turno.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 4

Spad 13 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: Setembro de 1917

Custo: 25 pontos

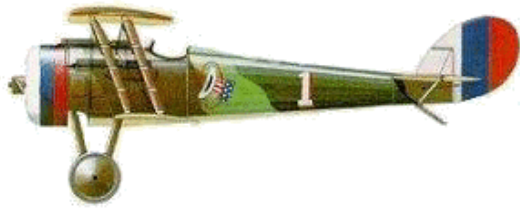
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Normal

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 5

Nieuport 28 - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Francês

Ano: 1917

Custo: 20 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 4

Sopwith Snipe



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1918

Custo: 25 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Acima da média, + 2 Cartões de Movimentação por turno.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 4

Breguet Br.M5 (Bombardeiro e Observação)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1915

Custo: 20 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 3 resulta em falha estrutural e queda. Se fizer 2 guinadas seguidas no mesmo turno rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 3 (Uma Metralhadora Fixa)

Blindagem: 3

Sopwith Strutter 1 ½ (Bombardeiro e Observação)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1917

Custo: 30 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 3 resulta em falha estrutural e queda. Se fizer 2 guinadas seguidas no mesmo turno rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Fixa e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 5

Airco D.H.IV (Bombardeiro)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1917

Custo: 35 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Fixa e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 4

Caudron R.11 (Bombardeiro)



Nacionalidade: Francês

Ano: 1918

Custo: 35 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 3 resulta em falha estrutural e queda. Se fizer 2 guinadas seguidas no mesmo turno rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 6

Vickers Vimi (Bombardeiro)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1918

Custo: 45 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 7

Blackburn Kangaroo (Bombardeiro)



Nacionalidade: Inglês

Ano: 1918

Custo: 45 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 6

Os Alemães

01. Fokker E.III
02. Halberstadt D.II
03. Albatross D.II
04. Albatross D.III
05. Albatross D.V
06. Pfalz D.III:
07. Fokker Dr.I:
08. Fokker D.VII
09. Siemens-Shuckert D.III
10. Fokker D.VIII
11. Gotha G.V. (Bombardeiro)
12. Friedrichshafen G.III (Bombardeiro)
13. Zeppelin Staaken R. VI (Bombardeiro)

Fokker E.III - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Alemão

Ano: 1915

Custo: 5 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: -

Poder de Fogo: 3

Blindagem: 2

Albatross D.II



Nacionalidade: Alemão

Ano: 1916

Custo: 10 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Albatross D.III - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Alemão

Ano: 1916

Custo: 15 pontos

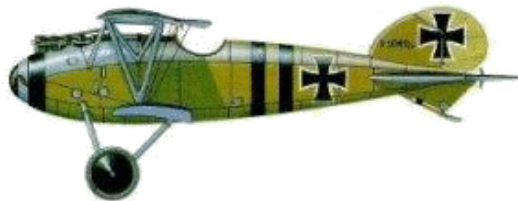
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Albatross D.V - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Alemão

Ano: 1917

Custo: 15 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda. Se fizer 2 guinadas seguidas no mesmo turno role 1d12. Um resultado de 1 a 3 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 4

Pfalz D.III - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Alemão

Ano: 1917

Custo: 20 pontos

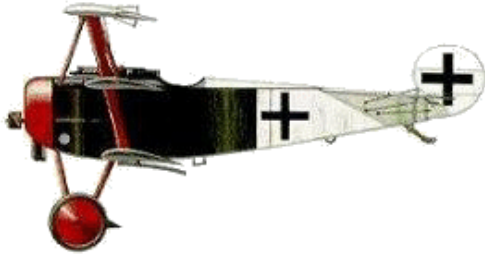
Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 4

Fokker Dr.I



Nacionalidade: Alemão

Ano: Agosto de 1917

Custo: 25 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Mais 1 Cartão de Movimentação por turno. Qualquer guinada pode ser feita em dobro. Ou seja, ao invés de andar 1 hexágono, pode-se andar 2 hexágonos.

Poder de Fogo: 4

Blindagem: 4

Fokker D.VII - [BAIXE AQUI](#)



Nacionalidade: Alemão

Ano: Abril de 1918

Custo: 30 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Mais 2 Cartões de Movimentação por turno.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 5

Siemens-Shuckert D.III



Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1918

Custo: 30 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Mais 2 Cartões de Movimentação por turno. Qualquer guinada pode ser feita em dobro. Ou seja, ao invés de andar 1 hexágono, pode-se andar 2 hexágonos.

Poder de Fogo: 5

Blindagem: 5

Halberstadt D.II (Bombardeiro e Observação)



Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1916

Custo: 15 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: No caso de Mergulho ou Immelman rola 1d12, um resultado de 1 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 3 (Uma Metralhadora Fixa e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 3

Blindagem: 4

Gotha G.V. (Bombardeiro)



Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1917

Custo: 35 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 6

Friedrichshafen G.III (Bombardeiro)



Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1917

Custo: 45 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 7

Zeppelin Staaken R. VI



Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1917

Custo: 45 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Em Avanço ou Avanço Rápido se move um hexágono a mais. / Não faz Immelman / No caso de Mergulho rola 1d12, um resultado de 1 a 2 resulta em falha estrutural e queda.

Poder de Fogo: 5 (Uma Metralhadora Móvel Dianteira e uma Metralhadora Móvel Traseira)

Blindagem: 7

OUTROS ARTEFATOS



Balões: Um alvo comum para os pilotos na Primeira Guerra Mundial era os balões de reconhecimento. Um Balão de reconhecimento não se move, tem Blindagem 3 e é destruído caso receba um dano. Para termos de campanha, os balões de reconhecimento não são contabilizados como vitórias.



Zeppelins: Os dirigíveis alemães do tipo Zeppelin eram utilizados principalmente nos bombardeios à grande distância mas, em virtude do seu alto custo e grande vulnerabilidade, foram abandonados em Junho de 1917.

Nacionalidade: Alemão

Ano: Junho de 1915 a junho de 1917

Custo: 200 pontos

Resistência: 3 Níveis de Dano

Manobrabilidade: Faz apenas Avanços, Avanços Rápidos e Stalls

Poder de Fogo: 6 (Duas Metralhadoras Móveis Dianteiras – na parte de cima) e duas Metralhadoras Móvel Traseiras – na parte de baixo)

Blindagem: 7

OS 30 MAIORES ASES DA PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

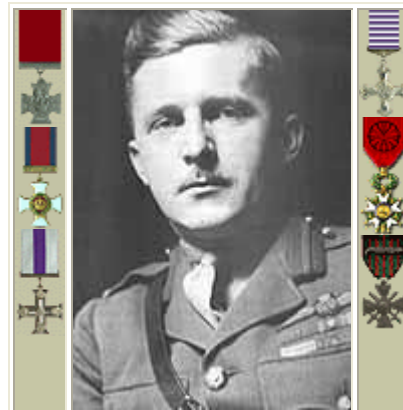
Nome: Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen
País: Alemanha
Patente: Rittmeister
Aeronave: 1916 Albatross DIII (Custo: 90 pontos)
1917 Fokker DR.I (Custo: 100 pontos)
Vitórias: 80
Nascimento: 02 de Maio de 1892
Local: Breslau, Prússia (*Wrocław, Polônia*)
Morto em Ação: 21 de Abril de 1918
Local da Morte: Morlancourt Ridge
Dados de Jogo: As
+2 nos na Manobrabilidade
+2 nos Disparos
+2 nos Danos
Custo: Com Albatross DIII (90 pontos)
Custo: Com Fokker DR.I (100 pontos)



Nome: René Paul Fonck
País: França
Patente: Capitão
Aeronaves: 1917 Spad VII
Vitórias: 75
Nascimento: 27 de Março de 1894
Local: Saulcy-sur-Meurthe
Morto em: Junho de 1953
Local da Morte: Paris
Dados de Jogo: +2 nos na Manobrabilidade
+2 nos Disparos
+2 nos Danos
Custo: 90 pontos



Nome: William "Billy" Avery Bishop
País: Canada (servindo a Inglaterra)
Patente: Lieutenant Colonel
Aeronaves: 1917 Nieuport 17
1917 S.E.5^a
Vitórias: 72
Nascimento: 08 de Fevereiro de 1894
Local: Owen Sound, Ontario
Morto em: 11 de Setembro de 1956
Local da Morte: Palm Beach, Florida
Dados de Jogo: +1 nos na Manobrabilidade
+2 nos Disparos
+2 nos Danos
Custo: 85 pontos



Nome: Ernst Udet
País: Alemanha
Patente: Oberleutnant
Aeronaves: 1915 Fokker DIII
Vitórias: 62
Nascimento: 26 de Abril de 1896
Local: Frankfurt am Main
Morto em: 17 de Novembro de 1941
Local: Berlin
Dados de Jogo: +1 nos Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +2 nos Danos
 Custo: 85 pontos



Nome: Edward Corringham "Mick" Mannock
País: Inglaterra
Patente: Major
Aeronaves: 1917 Nieuport 17
 1918 S.E.5ª
Vitórias: 61
Nascimento: 24 May 1887
Local: Aldershot
Morto em: 26 de Julho de 1918
Local da Morte: Lestrem
Dados de Jogo: +1 na Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo: 80 pontos



Nome: Raymond "Collie" Collishaw
País: Canada (Servindo a Inglaterra)
Patente: Lieutenant Colonel
Aeronaves: 1916 Sopwith 1½ Strutter
 1917 Sopwith Pup
 1917 Sopwith Triplane
 1918 Sopwith Camel
Vitórias: 60
Nascimento: 22 de Novembro de 1893
Local: Nanaimo, British Columbia
Morto em: 28 de Setembro de 1976
Local da Morte: West Vancouver, British Columbia
Dados de Jogo: +1 na Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo: 80 pontos



Nome: James Thomas Byford "Mac" McCudden

País: Inglaterra

Patente: Major

Aeronaves: 1916 Airco D.H.2
1917 S.E.5
1917 Sopwith Pup
1917 S.E.5^a

Vitórias: 57

Nascimento: 28 de Março de 1895

Local: Gillingham, Kent

Morto em: 09 de Julho de 1918

Local da Morte: Auxi-le-Château

Dados de Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo: 75 pontos



Nome: Andrew Frederick Weatherby
"Proccy" Beauchamp-Proctor

País: África do Sul (Servindo a Inglaterra)

Patente: Capitão

Aeronaves: 1918 S.E.5^a

Vitórias: 54

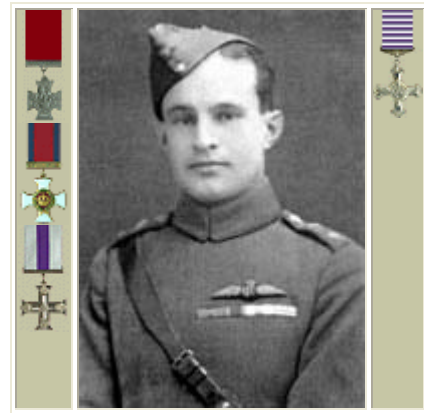
Nascimento: 04 de Setembro de 1894

Local: Cape Province

Morto em: 21 de Junho de 1921

Local da Morte: Inglaterra

Dados de Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Danos
+2 nos Danos contra Balões
Custo: 70 pontos



Nome: Erich Löwenhardt

País: Alemanha

Patente: Oberleutnant

Aeronaves: 1917 Pfalz D.III
1918 Fokker D.VII

Vitórias: 54

Nascimento: 07 de Abril de 1897

Local: Breslau

Morto em: 10 de Agosto de 1918

Local da Morte: Chaulnes

Dados de Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Danos
+2 nos Danos contra Balões
Custo: 70 pontos



Nome: Donald Roderick MacLaren
País: Canada (Servindo a Inglaterra)
Patente: Major
Aeronaves: 1918 Sopwith Camel
Vitórias: 54
Nascimento: 28 de Maio de 1893
Local: Ottawa, Ontario
Morto em: 04 de Julho de 1988
Dados de Jogo: +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 +2 nos Danos contra Balões
 Custo: 70 pontos



Nome: Georges Marie Ludovic Jules Guynemer
País: França
Patente: Capitão
Aeronaves: 1915 Nieuport 11
 1916 Nieuport 17
 1917 SPAD VII
Vitórias: 53
Nascimento: 24 de Dezembro de 1894
Local: Paris
Morto em: 11 de Setembro de 1917
Local da Morte: Sul de Poelkapelle, Bélgica
Dados de Jogo: +2 na Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo com Nieuport 11: 75 pontos
 Custo com demais aviões: 85 pontos



Nome: William George Barker
País: Canadá (Servindo a Inglaterra)
Patente: Major
Aeronaves: 1917 Sopwith Camel
 1918 Sopwith Snipe
Vitórias: 50
Nascimento: 03 de Novembro de 1894
Local: Dauphin, Manitoba
Morto em: 12 de Março de 1930
Local da Morte: Rockcliffe Aerodrome, perto de
 Ottawa
Dados de Jogo: +1 nos Disparos
 +1 nos Danos contra Balões
 Custo 65 pontos

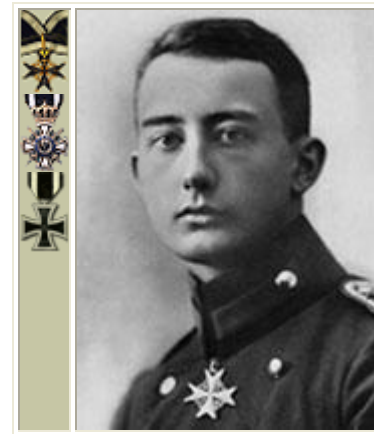


Nome: Josef Carl Peter Jacobs
País: Alemanha
Patente: Leutnant
Aeronaves: 1916 Albatross DII
1917 Albatross DV
1918 Fokker DVII
Vitórias: 48
Nascimento: 15 de Maio de 1894
Local: Kreuzkapelle, Rhineland
Morto em: 29 de Julho de 1978
Local da Morte: Munique



Dados do Jogo +1 na Manobrabilidade
+2 nos Disparos
+1 nos Danos contra Balões
Custo com Albatross DII e DV: 70 pontos
Custo com Fokker VII: 75 pontos

Nome: Werner Voss
País: Alemanha
Patente: Leutnant
Aeronaves: 1916 Albatross DIII
1917 Fokker DR.I
Vitórias: 48
Nascimento: 13 de Abril de 1897
Local: Krefeld
Morto em: 23 de Setembro de 1917
Local da Morte: Norte de Frezenberg
Dados do Jogo: +2 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
Custo: 70 pontos



Nome: Robert Alexander "Bob" Little
País: Austrália (Servindo a Inglaterra)
Patente: Capitão
Aeronaves: 1916 Sopwith Pup
1917 Sopwith Triplane
1917 Sopwith Camel
Vitórias: 47
Nascimento: 19 de Julho de 1895
Local: Melbourne
Morto em: 27 de Maio de 1918
Local da Morte: Noeux
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo: 70 pontos



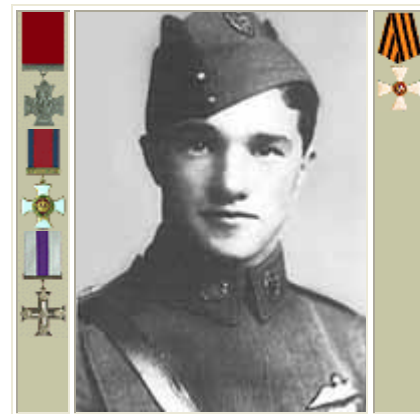
Nome: George Edward Henry "Mclrish" McElroy
País: Irlanda (Servindo a Inglaterra)
Patente: Capitão
Aeronaves: 1917 S.E.5ª
Vitórias: 47
Nascimento: 14 de Maio de 1893
Local: Donnybrook
Morto em: 31 de Julho de 1918
Local da Morte: Laventie
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo: 70 pontos



Nome: Fritz Rumej
País: Alemanha
Patente: Leutnant
Aeronaves: 1917 Pfalz D.III
1918 Fokker D.VII
Vitórias: 45
Nascimento: 03 de Março de 1891
Local: Königsberg
Morto em: 27 de Setembro de 1918
Local da Morte: Neuville St. Rémy
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo: 70 pontos



Nome: Albert Ball
País: Inglaterra
Patente: Capitão
Aeronaves: 1916 Bristol Scout
1916 Nieuport 11
1917 Nieuport 17
1917 S.E.5
1917 Nieuport 17
Vitórias: 44
Nascimento: 14 de Agosto de 1896
Local: Nottingham
Morto em: 07 de Maio de 1917
Local da Morte: Annoeullin
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo: 70 pontos



Nome: Rudolf Berthold
País: Alemanha
Patente: Hauptmann
Aeronaves: 1916 Pfalz E.IV
1916 Albatross DII
1917 Albatross DIII
1918 Fokker DVII
Vitórias: 44
Nascimento: 24 de Março de 1891
Local: Bamberg
Morto em: 15 de Março de 1920
Local da Morte: Harburgo
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo até 1916: 70 pontos
Custo entre 1917 e 1918: 75 pontos



Nome: Bruno Loerzer
País: Alemanha
Patente: Hauptmann
Aeronaves: 1916 Albatross DII
1917 Albatross DIII
1918 Fokker DVII
Vitórias: 44
Nascimento: 22 de Janeiro de 1891
Local: Berlin
Morto em: 23 de Agosto de 1960
Local da Morte: Hamburgo
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
+1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo até 1917: 70 pontos
Custo em 1918: 75 pontos



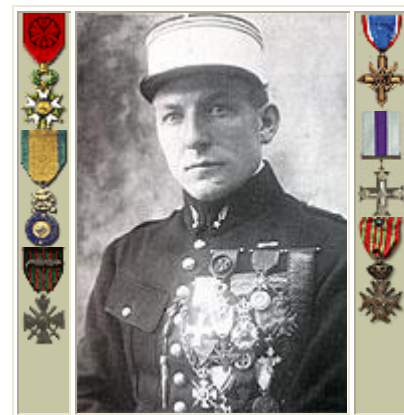
Nome: Paul Bäumer
País: Alemanha
Patente: Leutnant
Aeronaves: 1917 Albatross DIII
1918 Fokker DVII
Vitórias: 43
Nascimento: 11 de Maio de 1896
Local: Duisburg Ruhrort
Morto em: 15 de Julho de 1927
Local da Morte: Copenhagen, Dinamarca
Dados do Jogo: +1 nos Disparos
+1 nos Danos
Custo até 1917: 65 pontos
Custo em 1918: 70 pontos



Nome: Thomas Falcon Hazell
País: Irlanda (Servindo a Inglaterra)
Patente: Major
Aeronaves: 1917 Nieuport 17
 1918 S.E.5ª
Vitórias: 43
Nascimento: 07 de Agosto de 1892
Local: Roundstone, Clifden, County Galway
Morto em: 1945
Local da morte: Irlanda
Dados do Jogo: +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo até 1917: 65 pontos
 Custo em 1918: 70 pontos



Nome: Charles Eugene Jules Marie Nungesser
País: França
Patente: Lieutenant
Aeronaves: 1915 Nieuport 11
 1916 Nieuport 17
 1916 Spad VII
 1917 Spad XIII
Vitórias: 43
Nascimento: 15 de Março de 1892
Local: Paris
Morto em: 08 de Maio de 1927
Local da morte: Sobre o Atlântico



Dados do Jogo +1 na Manobrabilidade
 +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo com Nieuports: 70 pontos
 Custo com Spads: 75 pontos

Nome: Georges Felix Madon
País: França
Patente: Capitaine
Aeronaves: 1916 Nieuport 17
 1916 Spad VII
 1917 Spad XIII
Vitórias: 41
Nascimento: 28 de Julho de 1892
Local: Bizerte, Tunísia
Morto em: 11 de Novembro de 1924
Local da morte: Tunis
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
 +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo com Nieuport 11: 65 pontos
 Custo com Spads: 70 pontos



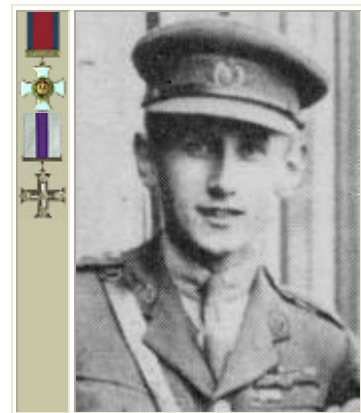
Nome: Oswald Boelcke
País: Alemanha
Patente: Hauptmann
Aeronaves: 1915 Fokker E.III
 1916 Halberstadt D.II
 1916 Albatross D II
 1916 Albatross D III
Vitórias: 40
Nascimento: 19 de Maio de 1891
Local: Giebichenstein; Saxônia
Morto em: 28 de Outubro de 1916
Local da Morte: Próximo a Douai
Dados do Jogo: +2 na Manobrabilidade
 +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo com Fokker E.III: 55 pontos
 Custo com Halberstadt D.II: 65 pontos
 Custo com Albatross: 70 pontos



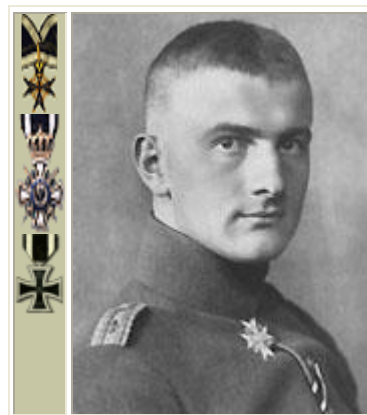
Nome: Franz Büchner
País: Alemanha
Patente: Leutnant
Aeronaves: 1917 Albatross D.III
 1918 Fokker D.VII
Vitórias: 40
Nascimento: 02 de Janeiro de 1898
Local: Leipzig
Morto em: 18 de Março de 1920
Local da morte: Próximo a Leipzig
Dados de Jogo: +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo com Albatross D II:I 65 pontos
 Custo com Fokker D.VII: 70 pontos



Nome: Philip Fletcher Fullard
País: Inglaterra
Patente: Capitão
Aeronaves: 1917 Nieuport 17
Vitórias: 40
Nascimento: 27 de Junho de 1897
Local: Hatfield
Morto em: 24 de Abril de 1918
Local da morte: -
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
 +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo: 70 pontos



Nome: Lothar Freiherr von Richthofen
País: Alemanha
Patente: Oberleutnant
Aeronaves: 1916 Albatross D.III
 1917 Fokker DR.I
Vitórias: 40
Nascimento: 27 de Setembro de 1894
Local: Breslau
Morto em: 04 de Julho de 1922
Local da morte: Fuhlsbuettel
Dados do Jogo: +1 na Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo: 75 pontos



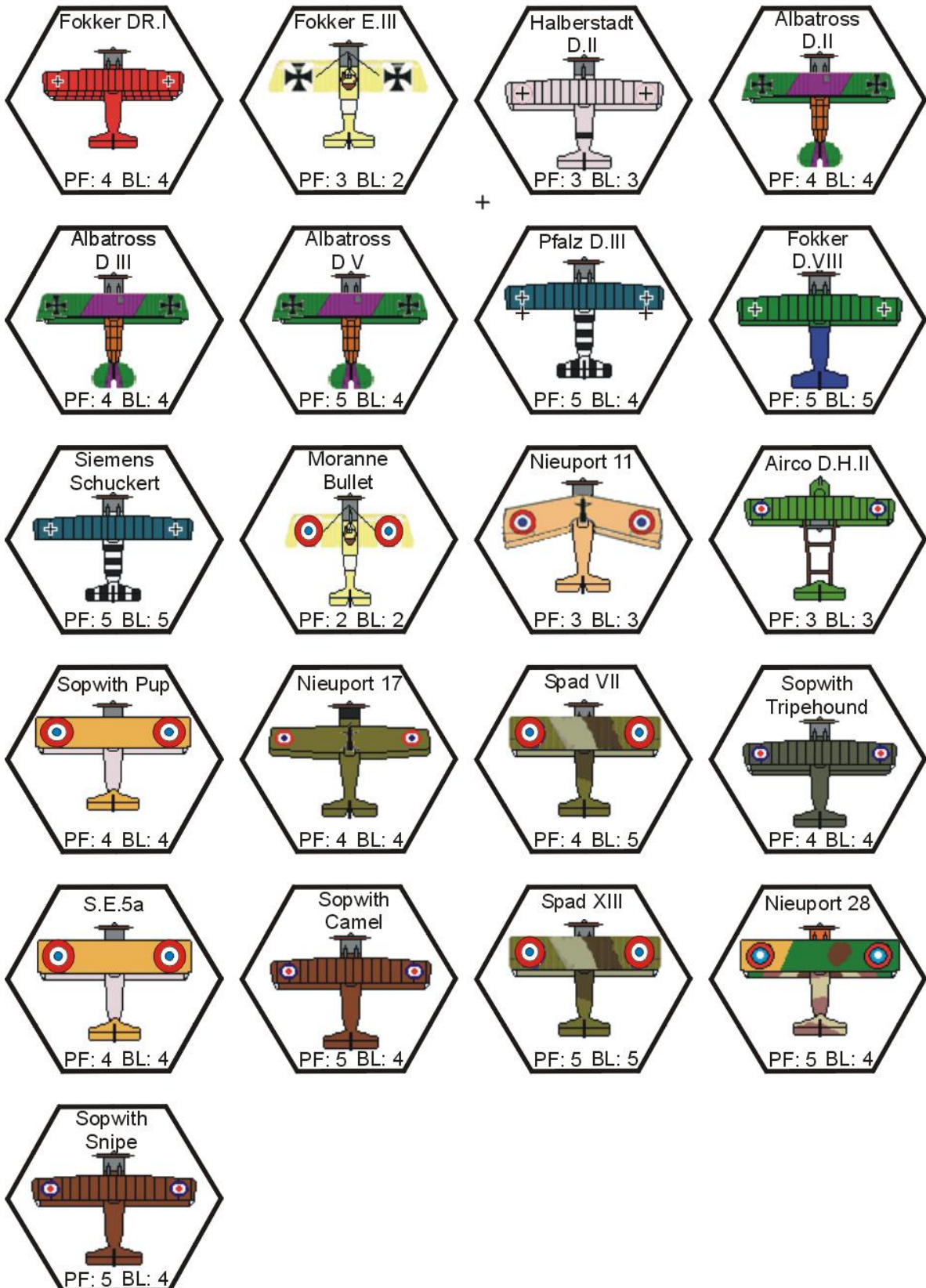
Nome: Charles George Gass
País: Inglaterra
Patente: Lieutenant
Aeronaves: 1918 Bristol F.2b
Vitórias: 39
Nascimento: Abril de 1898
Local: Chelsea, Londres
Morto em: -
Local da Morte: -
Dados do jogo: +2 na Manobrabilidade
 +2 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo: 80 pontos



Nome: John Ingles Gilmour
País: Escócia (Servindo a Inglaterra)
Patente: Major
Aeronaves: 1916 Martinsyde G.100
 1917 Sopwith Camel
Vitórias: 39
Nascimento: 28 de Junho de 1896
Local: Helensburgh, Dumbartonshire
Morto em: -
Local da Morte: -
Dados do Jogo: +1 nos Disparos
 +1 nos Danos
 Custo até 1916: 60 pontos
 Custo em 1917: 65 pontos



PEÇAS TOP DOWN CITADAS NA PÁG 4



FICHA CITADA NA PÁGINA 4

Nome: _____
 Nacionalidade: _____

Aeronave: _____
 Missões: _____
 Habilidade: _____
Vitórias
 Balões: _____
 Aviões Abatidos: _____

Danos na Aeronave

_____ — **0**
 +1 nos Testes de Habilidade

_____ — **0 0**
 +2 nos Testes de Habilidade, -1 ao rolar danos, perde 1 Cartão de Movimentação.

_____ — **0 0 0**
 Abatido

Nome: _____
 Nacionalidade: _____

Aeronave: _____
 Missões: _____
 Habilidade: _____
Vitórias
 Balões: _____
 Aviões Abatidos: _____

Danos na Aeronave

_____ — **0**
 +1 nos Testes de Habilidade

_____ — **0 0**
 +2 nos Testes de Habilidade, -1 ao rolar danos, perde 1 Cartão de Movimentação.

_____ — **0 0 0**
 Abatido

Nome: _____
 Nacionalidade: _____

Aeronave: _____
 Missões: _____
 Habilidade: _____
Vitórias
 Balões: _____
 Aviões Abatidos: _____

Danos na Aeronave

_____ — **0**
 +1 nos Testes de Habilidade

_____ — **0 0**
 +2 nos Testes de Habilidade, -1 ao rolar danos, perde 1 Cartão de Movimentação.

_____ — **0 0 0**
 Abatido

Nome: _____
 Nacionalidade: _____

Aeronave: _____
 Missões: _____
 Habilidade: _____
Vitórias
 Balões: _____
 Aviões Abatidos: _____


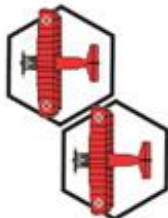
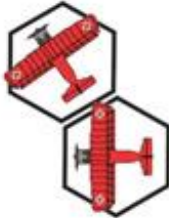

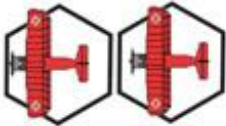

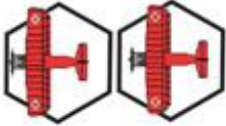

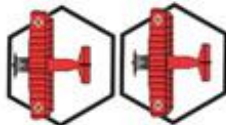

Danos na Aeronave

_____ — **0**
 +1 nos Testes de Habilidade

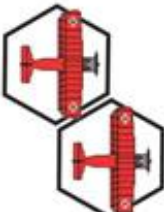

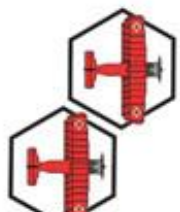
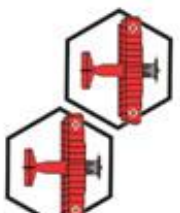
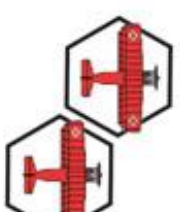
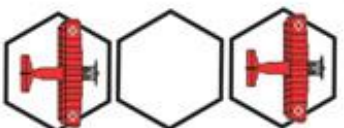



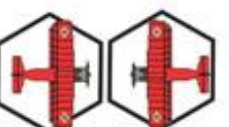
_____ — **0 0**
 +2 nos Testes de Habilidade, -1 ao rolar danos, perde 1 Cartão de Movimentação.

_____ — **0 0 0**
 Abatido

CARTÃO DE MOVIMENTO 1 CITADO DA PÁG 5

	Guinada a Direita		Acerto a Direita
	Guinada a Direita		Guinada a Esquerda
	Avanço Reto		Guinada a Esquerda
	Avanço Reto		Guinada a Esquerda
	Avanço Reto		Guinada a Direita

CARTÃO DE MOVIMENTO CITADO NA PÁGINA 5

 <p>Acerto a Direita</p>	 <p>Acerto a Direita</p>	 <p>Acerto a Esquerda</p>	 <p>Acerto a Esquerda</p>	 <p>Acerto a Esquerda</p>
 <p>Avanço Reto Rápido</p>	 <p>Stall Permanece no mesmo hexágono</p>	 <p>Stall a Direita Permanece no mesmo hexágono e vire a direita</p>	 <p>Stall a Esquerda Permanece no mesmo hexágono e vire a esquerda</p>	 <p>Immelman Faz um looping e se posiciona no hexágono seguinte em posição invertida</p>