

8-2

ESTADO DE LA MAR PARA EL AMERIZAJE

	RESULTADO
1	Estado de la mar: en calma, no hay ningún modificador para la Tabla 8-3 Aplica un modificador de +1 a la Tabla 8-6
2-3	Estado de la mar: ligero oleaje, aplica un modificador de -1 en la Tabla 8-3 No hay ningún modificador para la Tabla 8-6
4	Estado de la mar: oleaje moderado, aplica un modificador de -2 en la Tabla 8-3 No hay ningún modificador para la Tabla 8-6
5	Estado de la mar: agitada, aplica un modificador de -3 en la Tabla 8-3 Aplica un modificador de -1 en la Tabla 8-6
6	Estado de la mar: muy agitada, aplica un modificador de -4 en la Tabla 8-3 Aplica un modificador de -1 en la Tabla 8-6
7	Estado de la mar: tormentoso, aplica un modificador de -5 en la Tabla 8-3 Aplica un modificador de -2 en la Tabla 8-6
8	Estado de la mar: muy tormentoso, aplica un modificador de -6 en la Tabla 8-3 Aplica un modificador de -2 en la Tabla 8-6


MODIFICADORES (Acumulativos):

- +1** Si el Tiempo en la Zona es "Pobre". Ver Tabla 4-2.
- +2** Si el Tiempo en la Zona es "Malo". Ver Tabla 4-2.

8-3

ATERRIZAJE EN EL MAR

(Amerizaje)

	RESULTADO
≤ 2	El B-29 se estrella en el intento y todos los Tripulantes mueren
3	El B-29 se estrella en el intento. Tira para heridas para cada Tripulante en la Tabla 7-13. (Añade 1 (+1) a cada tirada). Luego, por cada Tripulante sobreviviente, tira en la Tabla 8-6 para su supervivencia en el mar
4	Amerizaje exitoso. Tira para heridas para cada Tripulante en la Tabla 7-13. Luego, por cada Tripulante sobreviviente, tira en la Tabla 8-6 para su supervivencia en el mar
5-12+	Amerizaje exitoso. Tira en la Tabla 8-6 para cada Tripulante para su supervivencia en el mar

8-3

ATERRIZAJE EN EL MAR

NOTAS

(Amerizaje)

MODIFICADORES (Acumulativos):


- +1 Si el Piloto es **veterano** (catorce o más Misiones). -Este modificador no puede aplicarse a un **Copiloto** veterano-.
- el modificador que aplique por el "Estado de la Mar" de la Tabla 8-2.
- 1 Si las bombas están a bordo durante el intento de amerizaje (en 1 o las 2 Bodegas de Bombas).
- 1 Si ambos Flaps (Babor y Estribor) están inoperables.
- 1 Si ambos Alerones (Babor y Estribor) están inoperables.
- 1 Si ambos Elevadores (Babor y Estribor) están inoperables.
- 1 Si el Timón está inoperable.
- 1 Por el **segundo** impacto en el parabrisas. Ver Tabla 7-1.
- 1 Si alguno de los Planos de Cola (Babor o Estribor) se ha desprendido. Ver Tabla 7-8.
- 1 Por cada Motor averiado.
- 2 Por cada "Hélice Bloqueada".
- 2 Si el Tiempo es "Pobre". Ver Tabla 4-2.
- 2 Si ha habido un BIP de la Flak en alguno de los siguientes Compartimentos: Nav/Radio, Bodega de Bombas (cualquiera de ellas), Fuselaje o Servicio.
- 3 Si el Tiempo es "Malo". Ver Tabla 4-2.
- 3 Si se Aterrizó de Noche. Ver Tabla 3-1.
- 3 Por cada "Hélice Acelerada".
- 4 Si las Puertas de **una** de las Bodegas de Bombas (Delantera o Trasera) están abiertas.
- 5 Si las Puertas de **ambas** Bodegas de Bombas (Delantera y Trasera) están abiertas.
- 10 Si el Piloto y el Copiloto están Muertos o Gravemente Heridos y es otro tripulante el que está intentando amerizar.

NOTA:

Una tirada sin modificar de "12" siempre es "Amerizaje exitoso y la Tripulación a salvo" sin importar los modificadores negativos acumulados. Luego, por cada Tripulante, tira en la Tabla 8-6 para su supervivencia en el mar

8-4

SALTAR DESDE UN AVIÓN CONTROLADO

	RESULTADO
≤ 1	 1-5 = Salto correcto 6 = Tripulante muerto en accidente
2-6	Salto correcto


MODIFICADORES (Acumulativos):

- 1 Si el Intercomunicador (ver Tabla 7-2) y el Timbre de Alarma (ver Tabla 7-9) están **ambos** inoperables.
- 1 Para cada Tripulante con una **segunda** Herida LEVE. Ver Tabla 7-13.

8-4**SALTAR DESDE
UN AVIÓN CONTROLADO****NOTAS****NOTAS:**

- (a) Tira para cada Tripulante por separado
- (b) Un Tripulante Gravemente Herido, **no puede saltar** (no abandona el avión).
- (c) Si no se puede despresurizar (ver Sección 4.2) por cualquier razón, tira en la Tabla 7-11 para cualquier Compartimento presurizado que tenga uno o varios tripulantes que saltan (en este caso, los Tripulantes no se quedan sin oxígeno, pero pueden resultar heridos o perjudicados).
- (d) Si se salta en las Zonas 10-14, ver el recuadro "Aterrizaje sobre Japón" de la Tabla 8-1.


8-5**SALTAR DESDE UN AVIÓN
FUERA DE CONTROL**

	RESULTADO
1-5	No puede saltar. Se estrella con el avión
6	Salto correcto

NOTAS:

- (a) Tira para cada Tripulante por separado
- (b) Un Tripulante Gravemente Herido, **no puede saltar** (no abandona el avión).
- (c) Tira en la Tabla 7-11 para cualquier Compartimento presurizado que tenga uno o varios tripulantes que saltan (en este caso, los Tripulantes no se quedan sin oxígeno, pero pueden resultar heridos o perjudicados).

8-6**SUPERVIVENCIA EN EL MAR**

	RESULTADO
≤ 1-3	Muere ahogado o por hipotermia
4-6+	RESCATADO. Ver Nota (b)

8-6

SUPERVIVENCIA EN EL MAR

NOTAS

MODIFICADORES (Acumulativos):

- +2 Si es en la Zona 1.
- +1 Si es en la Zona 2 o en la Zona 6 si Iwo Jima está disponible como base amiga (ver Sección 8.4).
- +/- el modificador que aplique por el "Estado de la Mar" antes de Amerizar o después de saltar, de la Tabla 8-2.
- +1 Si el Tiempo en la Zona es "Bueno". Ver Tabla 4-2.
- +1 Por el resultado "Amerizaje Exitoso" conseguido en la Tabla 8-3. **Excepción:** Si la Balsa de Goma en **una** de las Bodegas de Bombas ha sido alcanzada (ver Tablas 7-3 y 7-4), entonces este modificador se aplica a un máximo de 6 Tripulantes (a elección del jugador, pero debe decidirse qué Tripulantes reciben este modificador **antes** de tirar el dado). Si las Balsas de Goma de **ambas** Bodegas de Bombas han sido alcanzadas, entonces no se aplica este modificador a ningún Tripulante.
- 1 En las Misiones nº 1-15.
- 1 Si el Tiempo en la Zona es "Malo". Ver Tabla 4-2.
- 1 En las Zonas 9-14.
- 1 Para los Heridos GRAVES.
- 2 Si el Amerizaje o el Salto sobre el agua se hace con la Radio averiada. Ver Tabla 7-2.

NOTAS:


- (a) Tira para cada Tripulante por separado.
- (b) Si sale el resultado de "Rescatado" en las Zonas 10-14, tira 1D por cada Tripulante individual o grupo de Tripulantes que reciben el modificador de la Balsa de Goma:



- 1-3 = Tripulante (o grupo de Tripulantes) vuelven satisfactoriamente a las Marianas.
- 4-6 = Tripulante (o grupo de Tripulantes) capturado(s) por los Japoneses. Tira para la Supervivencia de los Prisioneros de Guerra en la Tabla 8-7.

8-7

SUPERVIVENCIA DE LOS PRISIONEROS DE GUERRA

	RESULTADO
≤ 1-3	Muere en cautividad (por malos tratos, asesinado por sus captores o juzgado y ejecutado por crímenes contra la humanidad)
4-6	SOBREVIVE. Liberado al final de la guerra

MODIFICADOR:


- 1 Para los Heridos GRAVES.

NOTA:

Tira para cada Tripulante por separado.

9-1

EVALUACIÓN DE DAÑOS EN A/U

	RESULTADO
≤ 1-2	Ningún recuadro tachado en la Hoja de "Daño a los Blancos de Área Urbana"
3-6	Tacha 1 recuadro del Blanco en la Hoja de "Daño a Blancos de Área Urbana"
7	Tacha 2 recuadros del Blanco en la Hoja de "Daño a Blancos de Área Urbana"

MODIFICADORES (Acumulativos):

- 1 Si se ha tenido un resultado de "Fuera del Blanco" en la tabla 6-6 o el B-29 no bombardeó el objetivo.
- +1 Si se ha tenido un resultado de "En el Blanco" en la tabla 6-6.

9-2

SUPERVIVENCIA DE B-29/TRIPULACIONES

Nº DE MISIONES SOBREVIVIDAS	RESULTADO
1-7	Pobre
8-14	Normal
15-21	Bueno
22-28	Excelente
29-35	Excepcional

Nota: Un B-29 puede ser destruido, pero sus tripulantes pueden seguir volando con otro avión

9-3

RESULTADOS DEL BOMBARDEO

PORCENTAJE DEL BOMBARDEO	RESULTADO
0-5%	Pobre
6-14%	Normal
15-29%	Bueno
30%+	Excelente

Nota: El porcentaje del bombardeo puede utilizarse para valorar una simple Misión, el promedio de varios aviones en la misma Misión o de un solo avión en toda la campaña.



CONTRAPORTADA Página 2