

3-1



## TIEMPO DE DESPEGUE Y ATERRIZAJE



MISIÓN		Despegue en la Base	Aterrizaje en la Base	Misión Abortada	Aterrizaje Forzoso IDA	Aterrizaje Forzoso VUELTA
Nocturna	1-3	DÍA	DÍA	Zonas 1-2: DÍA Zonas 3-14: NOCHE	Zonas 1-3: DÍA Zonas 4-14: NOCHE	Zonas 14-4: NOCHE Zonas 3-1: DÍA
	4-6	NOCHE	DÍA	NOCHE	Todas las Zonas NOCHE	Zonas 14-7: NOCHE Zonas 6-1: DÍA
Diurna	1-2	NOCHE	NOCHE	Zonas 1-2: NOCHE Zonas 3-14: DÍA	Zonas 1-3: NOCHE Zonas 4-14: DÍA	Zonas 14-4: DÍA Zonas 3-1: NOCHE
	3-4	DÍA	NOCHE	DÍA	Todas las Zonas DÍA	Zonas 14-7: DÍA Zonas 6-1: NOCHE
	5-6	NOCHE	DÍA	Zonas 1-3: NOCHE Zonas 4-14: DÍA	Zonas 1-5: NOCHE Zonas 6-14: DÍA	Todas las Zonas DÍA

**MODIFICADOR:** En las Misiones nº 1-10, resta dos (-2) de esta tirada.

### NOTAS

- La columna "Misión" se refiere al resultado de la Tabla 2-2A. Tira el dado usando la columna apropiada y sigue la fila que corresponda con el resultado del dado. (Recuerda que las Misiones nº 1-10 son **siempre** Misiones Diurnas).
- "Despegue en la Base" se refiere al tiempo del despegue desde la Base de la 20ª Fuerza Aérea en Las Marianas. Esto puede afectar al resultado de la Tabla 3-2. Registra el tiempo en la Hoja de Misión.
- "Aterrizaje en la Base" se refiere al tiempo del aterrizaje en la Base de la 20ª Fuerza Aérea en Las Marianas, asumiendo que tu bombardero ha llegado hasta el Blanco. Esto puede afectar la tirada de Aterrizaje en la Tabla 8-1. Registra el tiempo en la Hoja de Misión.
- "Misión Abortada" se refiere al tiempo del aterrizaje en la Base de la 20ª Fuerza Aérea en Las Marianas, **si tu bombardero ha abortado** y vuelve a la Base **antes** de alcanzar el Objetivo. Si se ha abortado **después** de alcanzar el objetivo, sigue la columna "Aterrizaje en la Base" o "Aterrizaje Forzoso Vuelta", según sea apropiado. El tiempo del aterrizaje depende de la Zona en la que esté el bombardero en el momento en el que aborta. por ejemplo, si la fila bajo "Misión Abortada" dice: "Zonas 1-3: Noche; Zonas 4-14: Día", significa que si el B-29 aborta mientras está rumbo al Objetivo en las Zonas 1-2-3, entonces vuelve y aterriza en la Base de la 20ª Fuerza Aérea, de noche. Si se aborta rumbo al Objetivo en cualquier otra Zona, significa que aterrizará de día en las Marianas.
- "Aterrizaje Forzoso IDA" se refiere a una situación en la que el B-29 tiene que aterrizar **inmediatamente** (es incapaz de volver a la Base) o que la tripulación tiene que abandonar el avión (ver la Sección 8.0), mientras va rumbo al Objetivo. Por ejemplo, si la línea apropiada en la columna "Aterrizaje Forzoso IDA" pone: "Zonas 1-5: Noche; Zonas 6-14: Día", significa que si el B-29 va en rumbo al Objetivo en las Zonas 1-5 y tiene que aterrizar, se le gira en dirección a la Base y aterriza de noche. Cualquier aterrizaje o abandono del avión rumbo al Objetivo en cualquier otra Zona, significa un aterrizaje o lanzamiento diurno. Nota que un "Aterrizaje" en este contexto puede ser un Aterrizaje (Tabla 8-3), o si está en la Zona 6 y si Iwo Jima está disponible para emergencias (Misiones 11-35), puede hacer un Aterrizaje en Tierra (Tabla 8-1).
- "Aterrizaje Forzoso VUELTA" es lo mismo que "Aterrizaje Forzoso IDA", solo que en este caso, el B-29 ha llegado hasta el Objetivo y ahora está volviendo rumbo a la Base.
- Si el Objetivo es Iwo Jima (Tabla 2-1) o la Misión de Entrenamiento a Truk, no es necesario tirar en esta Tabla. Para propósitos del juego, es como si en todas las columnas se leyera: "Día".

**3-2****TABLA DE DESPEGUE**

	RESULTADO
<b>2</b>	<b>Despegue Defectuoso</b> Tira para resultados en la Tabla 3-3 (Despegue Defectuoso)
<b>3-11</b>	<b>Despegue Exitoso</b> Mueve el B-29 hacia la Zona 1 en el Casillero de Movimiento Estratégico a Altitud "BAJA". -Continúa con la Misión-
<b>12</b>	Si es un Despegue "Diurno" (ver Tabla 3-1): <b><i>Sin efecto</i></b> , continúa con la Misión.
	Si es un Despegue "Nocturno" (ver Tabla 3-1):
	
	<b>RESULTADO</b>
	<b>2-8</b> Salvados por los pelos, pero <i>sin efecto</i> . Despegue exitoso. Mueve el B-29 hacia la Zona 1 en el Casillero de Movimiento Estratégico a Altitud "BAJA". -Continúa con la Misión-
<b>9-10</b>	Accidente. Tira en la Tabla 3-5
	<b>11-12</b> Colisión en el aire. El B-29 destruido y todos los tripulantes muertos

**MODIFICADORES:**

- Cualquier Piloto Novato (7 o menos misiones), debe aplicar un modificador de +1 a esta segunda tirada de dados
- Cualquier Piloto Veterano (14 o más misiones), debe aplicar un modificador de -1 a esta segunda tirada de dados

3-3





## TABLA DE DESPEGUE DEFECTUOSO

	RESULTADO
1	<p><b>Un motor comienza a arder durante su puesta en marcha</b>  Tira 2D para determinar qué motor es.  (Se numeran de izquierda a derecha según la perspectiva del Piloto)</p> <p> 2, 3, 7 = Motor nº 1      4, 10, 11 = Motor nº 2  5, 6, 12 = Motor nº 3      8, 9 = Motor nº 4</p> <p>Cada motor dispone de 2 cargas extintoras:</p> <p> 1 = Fuego apagado. El avión no vuela. La Misión no cuenta para el total de las 35. El B-29 se repara para la próxima Misión.</p> <p>2-6 = El fuego continúa. Tira de nuevo. Si el segundo intento falla, la tripulación abandona el avión y el equipo de tierra extingue el fuego. A continuación:</p> <p> 1-4 = El B-29 se puede reparar para la próxima Misión.  5-6 = El B-29 resulta dañado irreparablemente.</p>
2	<p><b>Detectadas condiciones anormales de Potencia en las Válvulas Reguladoras de Aceleración durante el despegue</b></p> <p> 1-3 = El Piloto aborta el despegue   4-6 = El Piloto continúa con el despegue</p> <p>Si se aborta el despegue:</p> <p>1-5 = El avión se detiene satisfactoriamente. La Misión no cuenta para el total de las 35.</p> <p> 6 = Fallan los frenos. Tira en la Tabla 3-5.</p> <p>Si se continúa con el despegue:</p> <p> 1-4 = La Misión sigue normalmente.   5-6 = No se eleva lo suficiente, tira en la Tabla 3-5.</p>
3	<p><b>Falla un Motor en el despegue</b>  Tira 2D como en el nº 1 para determinar qué motor es. MISIÓN ABORTADA</p> <p> 1-2 = Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra) -un motor averiado-   3-4 = Tira en la Tabla 8-3 (Aterrizaje en Agua) -un motor averiado-  5-6 = No se eleva lo suficiente. Tira en la Tabla 3-5.</p>
4	<p><b>Hélice fuera de control después del despegue</b>  Tira 2D como en el nº 1 para determinar qué motor es.</p> <p>1-4 = Hélice en Bandera. Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra) -un motor averiado-.</p> <p> 5 = Control de la Hélice recuperado. Misión Abortada. Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra).</p> <p>6 = Falla el mecanismo para poner la Hélice en bandera. Hélice Bloqueada Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra) con un modificador de -2.</p>




Ω  
3-3

## TABLA DE DESPEGUE DEFECTUOSO (Continuación)

	RESULTADO
5	<p><b>Un motor ardiendo después del despegue</b></p> <p>Tira 2D como en el nº 1 para determinar qué motor es, y tira el dado para la extinción del fuego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si el fuego es apagado, la Misión es abortada. Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra) -un motor averiado-</li> <li>- Si el segundo intento de apagar el fuego falla, debe efectuarse inmediatamente un Aterrizaje Forzoso:</li> </ul> <p>1-3 = Tira en la Tabla 8-1 (Aterrizaje en Tierra) -un motor averiado-</p> <p> 4-5 = Tira en la Tabla 8-3 (Aterrizaje en Agua) -un motor averiado-</p> <p>6 = EXPLOSIÓN. El B-29 destruido y toda la tripulación muerta. (El avión no tiene suficiente altura como para saltar de él.</p>
6	<p><b>Falsa alarma. Mueve el B-29 hacia la Zona 1 en el Casillero de Movimiento Estratégico a Altitud "BAJA".</b></p> <p><b>-Continúa con la Misión-</b></p>

### NOTAS:

- (a) Con cualquier tirada para aterrizar en tierra (Tabla 8-1) requerida por la Tabla 3-3, tu bombardero tiene suficiente maniobrabilidad para hacer una aproximación razonable y aterrizar. En este caso, sus bombas han sido arrojadas sobre el mar.
- (b) Con cualquier tirada para aterrizar en el agua (Tabla 8-3) requerida por la Tabla 3-3, tu altitud y tiempo en el aire está limitado y tu tripulación efectúa un aterrizaje forzoso en el mar. En este caso:

-  1-3 = Las bombas son arrojadas sin problemas.
- 4-6 = Las bombas aún están a bordo. (Esto puede afectar al resultado del aterrizaje, ver Tabla 8-3).

Ω  
3-4

## HERIDAS DE LA TRIPULACIÓN







	RESULTADO
2-4	Muerto
5-6	Herido Grave - Vuelve a casa
7-9	Herido Leve - Puede volver a volar
10-12	¡Resulta ileso!

**3-4**  
(b)

## DESPRESURIZACIÓN

## EFFECTOS DE OXÍGENO


Si el B-29 está despresurizado en altitud "MED" o "AL" por cualquier razón (excepto para abandonar el avión), tira 2D cada Turno en el que esté despresurizado, comenzando con el Turno de despresurización. Añade 2 (+2) si el Intercomunicador está averiado.

	RESULTADO
<b>2-11</b>	Ningún problema. Todos los tripulantes tienen oxígeno
<b>12</b>	Mal funcionamiento del oxígeno para un tripulante individual, o el tripulante falla al ponerse la máscara de manera oportuna. Tira 1D para determinar la posición del tripulante afectado (si la posición resultante está desocupada, entonces ignora la tirada):
	 <b>RESULTADO</b>
	<b>1</b> Morro:  <b>1-3</b> = Bombardero <b>5-6</b> = Copiloto <b>4</b> = Piloto
	<b>2</b> Nav / Radio:  <b>1</b> = Ingeniero <b>4-6</b> = Op. de Radio <b>2-3</b> = Navegante
	<b>3</b> Artilleros:  <b>1-2</b> = CFC <b>5-6</b> = Artillero Derecho <b>3-4</b> = Artillero Izquierdo
	<b>4</b> Operador de Radar
	<b>5</b> Artillero de Cola
	<b>6</b> Vuelve a tirar
Después de determinar qué tripulante es el afectado, tira 1D:	
	RESULTADO
<b>1-5</b>	La situación se descubre a tiempo para reanimar y/o mover satisfactoriamente al tripulante a otra línea de oxígeno
<b>6</b>	La situación se descubre demasiado tarde y el tripulante muere de anoxia

Ω

**3-5**

## ACCIDENTE EN EL DESPEGUE

	RESULTADO
<b>2-4</b>	El avión se estrella y explota. Todos muertos
<b>5-7</b>	El Avion se estrella al final de la pista Tirar para cada tripulante para ver si sobrevive (Tabla 3-4)
<b>8-9</b>	La tripulacion a salvo y el B-29 dañado irreparablemente no se cuenta esta misión
<b>10-12</b>	La tripulacion a salvo y el B-29 reparado para la próxima misión no se cuenta esta misión

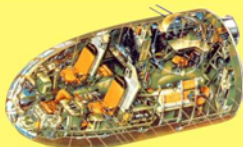
### MODIFICADOR:

-1 si el avión se estrella como resultado de no elevarse lo suficiente según la Tabla 3-3

## SECUENCIA DE COMIENZO DE LA MISIÓN

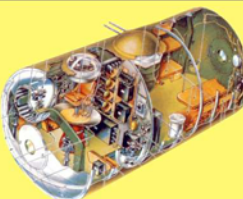
<b>1</b>	Tirar en la Tabla 3-1 para determinar el tiempo en el Despegue y en el Aterrizaje. Tachar el recuadro que corresponda en la Hoja de Misión. Pasar al Punto <b>2</b>
<b>2</b>	Tirar en la Tabla 3-2 para determinar si el Despegue ha sido exitoso o no. Si el Despegue ha sido exitoso, pasar al Punto <b>4</b> Si el Despegue no ha sido Exitoso, pasar al Punto <b>3</b>
<b>3</b>	Tirar en la Tabla 3-3 o 3-5 (según el resultado anterior) y seguir las instrucciones de la Tabla correspondiente. Si el resultado final en las Tablas 3-3 o 3-5 indica "Continúa con la Misión", pasar al Punto <b>4</b> .
<b>4</b>	Mover el B-29 a la siguiente Zona (o Turno, si aplica). Efectuar los cambios en la Altitud que se vean oportunos y márcalo en el Casillero de "Altitud Actual". Pasar al Punto <b>5</b> .
<b>5</b>	Determinar el estado de PRESURIZACIÓN del B-29 y marcarlo en el Casillero "B-29 Presurización". Pasar de Altitud "BA" a "MED" = Presurizado automáticamente. Pasar de Altitud "MED" a "BA" = Despresurizado automáticamente. Tener en cuenta aquí: -Si hay Presurización/Despresurización automática (por subir de Altitud "BA" a "MED" o viceversa. (Ver Sección 4.2 -A-) -Si hay Presurización/Despresurización voluntaria. (Ver Sección 4.2 -B-) -Si se pierde forzosamente la Presurización. (Ver Sección 4.2 -C-). Si se está Despresurizado por cualquier razón, ver posibles efectos de "sin oxígeno", (Tabla 3-4(b) o "Congelaciones" de los tripulantes. (Ver Sección 4-2 -D-). CONTINÚA CON LA MISIÓN

## LOS 3 COMPARTIMENTOS PRESURIZADOS



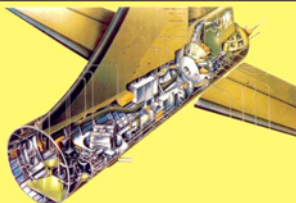
### LA CARLINGA

*Bombardero, Piloto, Copiloto, Navegante, Ingeniero de vuelo, y el Operador de Radio*



### COMPARTIMENTO DE LOS ARTILLEROS

*Artillero Derecho, Artillero Izquierdo, Controlador de Fuego Central, Operador de Radar*



### COMPARTIMENTO DE COLA

*Artillero de Cola*




**CONSUMO DE COMBUSTIBLE:** DESDE LA BASE A LA ZONA 1 = Tirar 1D: si el resultado es **MENOR** que el n° de Torretas armadas (Tabla 2-7), tacha **UN** recuadro. Tira otra vez 1D: si el resultado es **MENOR O IGUAL** que el n° de Artilleros (Tabla 2-7), tacha **UN** recuadro. EN TODAS LAS ZONAS = **2 recuadros** si las bombas están a bordo, **1 recuadro** si no están. **1 recuadro** en la Zona del Blanco para el viaje de vuelta. **2 recuadros** por nivel de Altitud subido. **1 recuadro** por **volver** a estar en Formación.



4-1

## MOVIMIENTO CON POCO COMBUSTIBLE


	RESULTADO
1-3	El B-29 está sin combustible y debe aterrizar de inmediato <i>sin entrar</i> en la zona o la tripulación debe saltar según la Tabla 8-4.
4-6	El B-29 puede entrar en la zona (o en el recuadro de la Base, si es aplicable). <b>Nota de jugador:</b> <i>Esto refleja la habilidad del ingeniero de vuelo para exprimir los depósitos al máximo, la habilidad del jefe del equipo de tierra para comprimir tanto combustible como se pueda en los depósitos, y la capacidad de los motores de funcionar con poco gasto.</i>

### MODIFICADORES (Acumulativos):

- 1 Si el Ingeniero de vuelo es **novato** (siete misiones o menos)
- 1 Si los indicadores de combustible han sido dañados (ver Tabla 7-10)
- 1 Si ambas bombas de combustible han fallado (ver Tablas 4-9 y 7-4)
- +1 Si el B-29 está actualmente en altitud "AL"
- +1 Si el Ingeniero de vuelo es **veterano** (catorce misiones o más)

4-2

## TIEMPO EN LA ZONA

	RESULTADO
2	<b>Bueno;</b> pero si está a Altitud "AL", y... <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si está en el trayecto de ida de la misión (en ruta hacia la Zona del Blanco), tacha inmediatamente una casilla extra de combustible.</li> <li>• Si está en el trayecto de vuelta de la misión (alejándose de la Zona del Blanco), entonces restituye una casilla de combustible tachada.</li> </ul>
3-8	<b>Bueno</b>
9	<b>Pobre</b>
10	<b>Pobre;</b> si está además en altitud "AL", y... <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si está en el trayecto de ida de la misión (en ruta hacia la Zona del Blanco), tacha inmediatamente una casilla extra de combustible.</li> <li>• Si está en el trayecto de vuelta de la misión (alejándose de la Zona del Blanco), entonces restituye una casilla de combustible tachada.</li> </ul>
11	<b>Malo</b> (tira en la Tabla 4-3); además, si está en altitud "AL", y ... <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si está en el trayecto de ida de la misión (en ruta hacia la Zona del Blanco), tacha inmediatamente una casilla extra de combustible.</li> <li>• Si está en el trayecto de vuelta de la misión (alejándose de la Zona del Blanco), entonces restituye una casilla de combustible tachada.</li> </ul>
12	<b>Malo</b> (tira en la Tabla 4-3)

## 4-2

## TIEMPO EN LA ZONA

## NOTAS

MODIFICADORES  
(Acumulativos)


- +1 Si el Tiempo en la Zona anterior fue "Pobre"
- +2 Si el Tiempo en la Zona anterior fue "Malo"
- 1 Si la Altitud Actual es "AL"

## NOTAS:

- (a) Tiempo "Bueno" provoca posibles modificadores de navegación en las Tablas 4-4, 4-5, y 4-6, un posible modificador en la Tabla 4-10 para la Agrupación de la Formación y un modificador de +1 en la Tabla 6-1 para la visibilidad del Blanco, y un modificador de +1 en la Tabla 8-6 para sobrevivir en el mar.
- (b) Tiempo "Pobre" provoca un posible modificador en la Tabla 4-10 para la Agrupación de la Formación, un modificador de -1 en la Tabla 4-11 para la Cita con los Cazas de Escolta, un modificador de -1 en la Tabla 5-1 de Cazas Japoneses, un modificador de -1 en la Tabla 5-14 para los Reflectores Japoneses, y un modificador de -2 en las Tablas de Aterrizaje 8-1 y 8-3.
- (c) Tiempo "Malo" provoca posibles modificadores de navegación en las Tablas 4-4, 4-5, 4-6 y 4-7, un posible modificador en la Tabla 4-10 para la Agrupación de la Formación, un modificador de -1 en la Tabla 4-11, para la Cita con los Cazas de Escolta, un modificador de -2 en la Tabla 5-1 de Cazas Japoneses, un modificador de -2 en la Tabla 5-14 para los Reflectores Japoneses, un modificador de -1 en la Tabla 6-1 para la visibilidad del blanco, un modificador de -3 en las Tablas de Aterrizaje 8-1 y 8-3, un modificador de -1 en la Tabla 8-6 para sobrevivir en el mar.

## 4-3

## EFECTO DEL MAL TIEMPO

	RESULTADO
≤ 1-4	Paso seguro; la misión continúa sin ningún efecto
5	Formación Rota <u>si</u> actualmente se volaba en formación (ver la Sección 4.8). Marca la casilla "Formación Rota" en la Hoja de Misión. Aplica un modificador de +1 en la Tabla 5-1 a <u>todas</u> las futuras tiradas durante esta Misión para la Resistencia de Cazas Japoneses en la Tabla 5-1. Aplica también un modificador de -1 en la Tabla 6-6. Ver también la nota debajo, <b>Independientemente del estado de la formación</b>
6	Ver resultado nº 5 arriba. Además, hay daño por tormenta al B-29 ( <b>Independientemente del estado de la formación</b> ): Tira una vez en la Tabla 7-9 "Instrumentos de la Cabina" y dos veces en la Tabla 7-5 "Alas" (una vez para el ala de babor y otra para la de estribor)
7	Ver resultado nº 6 arriba. Además, se recibe un daño en el sistema eléctrico del avión, ver Tabla 7-10, resultado nº 11
<b>MODIFICADORES (Acumulativos) -aplicar solo si no se está en formación:</b> +1 Si el radar no funciona (Tabla 4-8 o 7-6) o el Operador del Radar está muerto o gravemente herido. -1 Si una casilla de combustible se tacha voluntariamente antes de tirar el dado (esto significa que se da un amplio rodeo para evitar el frente de la tormenta).	

## NOTA

Hay también un riesgo de colisión cuando se vuela con mal tiempo. Si el resultado en la Tabla 4-3 es "5-7", tira 2D; añade tres (+3) si el B-29 está actualmente volando en formación (ver la Sección 4.8):


-Seguir el mismo procedimiento de las tiradas de dados de la Tabla 4-9 **NOTA (a)**-



4-4



## PILOTAJE VISUAL

	RESULTADO
≤ 0-3	Ninguna observación posible (ningún modificador en la Tabla 4-8)
4-6+	Observación conseguida (ver la Nota)

### MODIFICADORES (Acumulativos):

- +2 Si el Radar del B-29 está operativo / el Operador del Radar está en su puesto (no está muerto o gravemente herido).
- +1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Bueno".
- +1 Si la Altitud Actual del B-29 es "BA".
- 1 Si la Altitud Actual del B-29 es "AL".
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Malo".
- 2 Si la Zona Actual es de "Noche" (ver columnas "Aterrizaje Forzoso IDA / VUELTA" de la Tabla 3-1).
- 3 Si se vuela en Zona de todo Agua (Zonas 1-5, 7-9). Para las Zonas 10-14, ver la Tabla 2-9.

### NOTA:

Si el resultado de la Tabla 4-4 es "4-6+", tira 1D y modifica como se muestra debajo:



- 1 Observación inexacta (modifica -3 la Tabla 4-8).
- 2-6 Observación exacta (modifica +3 la Tabla 4-8).


### MODIFICADORES:

- 1 Si el Navegante es **novato** (7 o menos misiones), o está gravemente herido o muerto.
- +1 Si el Navegante es **veterano** (14 o más misiones).
- 1 Si el Operador de Radar es **novato** (7 o menos misiones). Este modificador aplica **solo** si el modificador del Radar fuera necesario para ayudar en la "Observación" (es decir, si no se utiliza el modificador, entonces el resultado sería "Ninguna observación posible").
- +1 Si el Operador de Radar es **veterano** (14 o más misiones). Este modificador aplica **solo** si el modificador del Radar fuera necesario para ayudar en la "Observación" (es decir, si no se utiliza el modificador, entonces el resultado sería "Ninguna observación posible").

4-5



## NAVEGACIÓN ESTIMADA

	RESULTADO
≤ 1-2	Cálculo inexacto (modificador de -2 en la Tabla 4-8)
3-6+	Cálculo exacto (modificador de +2 en la Tabla 4-8)


### MODIFICADORES (Acumulativos):

- +1 Si el Navegante es **veterano** (14 o más misiones).
- +1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Bueno".
- 1 Si el Navegante es **novato** (7 o menos misiones).
- 2 Si el Navegante está gravemente herido o muerto.
- 1 Si los instrumentos del Navegante están dañados (ver la Tabla 7-2).
- 1 Si la Aguja Giroscópica de Puerta de Flujo está dañada (ver la Tabla 7-5).
- 1 Si la Altitud Actual del B-29 es "AL".
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Malo".

4-6



## ASTRONAVEGACIÓN

	RESULTADO
≤ 1-3	Ninguna observación posible (ningún modificador en la Tabla 4-8)
4-6+	Observación conseguida (a)


### MODIFICADORES (Acumulativos):

- 1 Si el Navegante está muerto o gravemente herido.
- 1 Si los Instrumentos del Navegante están dañados (ver Tabla 7-2).
- 1 Si la Altitud Actual del B-29 es "BA".
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Malo".
- +1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Bueno".
- +1 Si la Zona Actual es de "Noche" (ver columnas "Aterrizaje Forzoso IDA / VUELTA" de la Tabla 3-1).
- +1 Si la Altitud Actual del B-29 es "AL".

4-7



## RADIONAVEGACIÓN

	RESULTADO
≤ 1-3	Ninguna señal apropiada (ningún modificador en la Tabla 4-8)
4-6+	Señal precisa (modificador de +1 en la Tabla 4-8)

### MODIFICADORES (Acumulativos):

- 3 En las Misiones n° 1-10 o si el LORAN está dañado (ver Tabla 7-2).
- 2 En las Zonas 8-14 (Misiones n° 11-25). -**No** aplicar si el LORAN está dañado-.
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "Malo".
- +1 Si el Radio Compas está utilizable. Ver **Nota (b)**.
- +1 En las Zonas 8-14 (Misiones n° 26-35). -**No** aplicar si el LORAN está dañado-.
- +1 Si la Zona Actual es de "Noche" (ver columnas "Aterrizaje Forzoso IDA / VUELTA" de la Tabla 3-1).  
(**No** aplicar en las Misiones n° 1-10 o si el LORAN está dañado)
- +2 En las Zonas 1-7 (Misiones n° 11-25). -**No** aplicar si el LORAN está dañado-.

### NOTAS:

(a) Si el resultado de la Tabla 4-6 es "4-6+", tira 1D (con un modificador de -1 si el Navegante está muerto o gravemente herido):



- 1** Observación inexacta (modifica -1 la Tabla 4-8).
- 2-6** Observación exacta (modifica +1 la Tabla 4-8).

(b) Para la Tabla 4-7, el Radio Compás es utilizable si está intacto (ver Tablas 7-1 y/o 7-3) y el B 29 está en la Zona 1 o (solo en las Misiones n° 11-35) en la Zona 6. También puede ser utilizable en las Zonas 10-14: en estas zonas, tira 1D:




- 1-5** El Radio Compás utilizable (ninguna señal identificable captada).
- 6** El Radio Compás utilizable (recibida una buena señal de la emisora de radio japonesa).



4-8



## DETERMINACIÓN DEL RUMBO

	RESULTADO
≤ 1-2	Fuera del Rumbo (ver Sección 4.5 C)
3-6+	En el Rumbo (ver Sección 4.5 C)

### MODIFICADORES (Acumulativos):

- 3 Si se ha obtenido un resultado de "Observación inexacta" en la NOTA de la Tabla 4-4.
- 2 Si se ha obtenido un resultado de "Cálculo inexacto" en la Tabla 4-5.
- 1 Si se ha obtenido un resultado de "Observación inexacta" en la NOTA (b) de la Tabla 4-6.
- +1 Si se ha obtenido un resultado de "Observación exacta" en la NOTA (b) de la Tabla 4-6.
- +1 Si se ha obtenido un resultado de "Señal Precisa" en la Tabla 4-7.
- +2 Si se ha obtenido un resultado de "Cálculo exacto" en la Tabla 4-5.
- +3 Si se ha obtenido un resultado de "Observación exacta" en la NOTA de la Tabla 4-4.

## EFFECTOS DE ESTAR FUERA DEL RUMBO

- 1** Si está "Fuera de Rumbo" en la Zona de Agrupación de la Formación (ver la Sección 4.8, solo Misiones "Diurnas"), tira 1D:



**1-2** = El B-29 llega al Punto de Reunión a tiempo

**3-6** = El B-29 llega tarde al Punto de Reunión.

No se hace la tirada en la Tabla 4-9, y permanece Fuera de Formación. SE PUEDE ABORTAR LA MISIÓN

- 2** Si está "Fuera de Rumbo" en la Zona del Blanco, falla el Punto Inicial (IP) y PUEDE ABORTAR LA MISIÓN, o puede permanecer en la Zona del Blanco un Turno adicional en un intento por conseguir un resultado de "En Rumbo", en cuyo caso, tacha dos recuadros de combustible. Puede hacer eso las veces que desee, si se lo permite el combustible. Una vez que esté "En Rumbo", puede bombardear normalmente.

SI ABORTA por estar "Fuera de Rumbo", se supone que se bombardea un objetivo secundario y las bombas caen automáticamente FUERA DEL BLANCO (0%). Y, para el regreso, en cada Zona, hasta conseguir un resultado de "En Rumbo":



**1-4** = Se necesita una corrección MENOR del Rumbo

**5-6** = Se necesita una corrección SIGNIFICATIVA del Rumbo. Tacha un recuadro de combustible. Añade 1 (+1) si el B-29 está "Fuera de Rumbo" por 2 Zonas seguidas (incluyendo la actual); añade 2 (+2) si es por 3 Zonas, etc.

- 3** Si está "Fuera de Rumbo" en la Zona 1 al regreso de la Misión, o en la Zona 6 **volviendo** de la Misión y se planea aterrizar en Iwo Jima (si está disponible) el B-29 debe permanecer en la Zona, Turnos adicionales hasta conseguir un resultado de "En Rumbo". Tacha **1 recuadro** de combustible por cada Turno adicional. Puedes hacer eso hasta que consigas un resultado de "En Rumbo" o hasta que te quedes sin combustible (lo que ocurra primero). No se requiere nuevas comprobaciones meteorológicas. Si no queda ningún recuadro de combustible, el B-29 solo puede permanecer en el aire con una tirada acertada en la Tabla 4-1. Una vez conseguido el resultado de "En Rumbo", el B-29 puede moverse al recuadro de la Base (si tiene combustible) y aterrizar o aterrizar directamente en Iwo Jima.



- 4** Si está "Fuera de Rumbo" en **cualquier Zona**, hasta recibir un resultado de "En Rumbo", hacer la tirada del apartado **2**





4-9

## SUCESOS AL AZAR

	RESULTADO
2	<b>Escarcha en las Ventanas de la Carlinga.</b> (Este suceso aplica <u>solamente</u> en la Altitud "AL" - trátalo como "Sin Efecto" e ignóralo en cualquier otra Altitud. Ver Nota (a).
3	<b>Avería en el Radar.</b> (Este suceso aplica <u>solamente</u> en la Altitud "AL" - trátalo como "Sin Efecto" e ignóralo en cualquier otra Altitud. Ver la Nota (b).
4	<b>Fallo de la Bomba de Trasvase de Combustible.</b> Ver la Nota (c).
5	<b>Fallo en el Depósito del Aceite.</b> Ver la Nota (d).
6	<b>Avería en Motor.</b> Ver la Nota (e).
7	<b>El Ingeniero de vuelo informa sobre el Nuevo Estado del Combustible.</b> (Este suceso solo se aplica en el <b>viaje de vuelta</b> de la misión, p. ej., volando <b>fuera</b> de la Zona del Blanco; si es <b>el viaje de ida</b> de la misión, p. ej., rumbo a la Zona del Blanco, entonces trátalo como "sin efecto" e ignóralo. Ver la Nota (f).
8	<b>Avería indeterminada.</b> Tira en la Tabla 7-9:  1-3 "Instrumentos de la Carlinga" (Trátalo como un Impacto de 4-6 "Instrumentos del Ingeniero" Proyectil por Área) <i>-Este suceso puede salir cualquier número de veces-</i>
9	<b>Avería en la Puerta de la Bodega de Bombas.</b> (Trátalo como "sin efecto" e ignóralo si ya se han lanzado las bombas). Ver la Nota (g).
10	<b>Fallo del Mecanismo de Lanzamiento de Bombas.</b> (Trátalo como "sin efecto" e ignóralo si ya se han lanzado las bombas). Ver la Nota (h).
11	<b>Fallo de la Bomba Hidráulica.</b> Ver la Nota (i).
12	<b>Estalla la Ampolla del Artillero.</b> (Este suceso <u>solamente aplica</u> en la Altitud "AL". Trátalo como "sin efecto" e ignóralo a cualquier otra Altitud. Ver la Nota (j).

## NOTAS:

(a) El B-29 debe o descender a la altitud "BA" para descongelar las ventanas y abortar la misión o continuar en la Altitud "AL" con riesgo de colisión. El riesgo de colisión es mucho más alto volando en formación. Tira 2D *cada Turno*, empezando con el que se ha producido la escarcha: (añade 3 al resultado si el B-29 está actualmente volando en formación. Ver Sección 4.8):



2-11 No se produce colisión.

12+ Posible colisión:



2-8 por muy poco, pero sin efecto.

9-10 picado suave (el B-29 sale de la formación por un turno y después recupera la formación, si aplica).

11 picado brusco (el B-29 sale violentamente de la formación, tira 1D para cada Ala:



1-5 el Ala aguanta, el B-29 pasa a altitud "BA" y debe quedar fuera de formación, si aplica, al menos un turno o los que necesite para recuperar la altitud de la misión, lo que sea mayor.

6 el Ala se desprende, la tripulación debe saltar según la Tabla 8-5)

12 Colisión en el aire, el B-29 destruido y la tripulación debe saltar según la Tabla 8-5.

4-9



## SUCESOS AL AZAR

## NOTAS

## Continuación

La escarcha en las ventanas puede afectar la Agrupación de la Formación (ver Tabla 4-10). La "Acción Evasiva" (ver la Sección 5.7), no está permitida con las ventanas heladas. (Si este suceso vuelve a salir otra vez, el problema de escarcha ha empeorado y el B-29 **debe** abortar la misión y bajar a la Altitud "BA")

**Nota de Diseño** = A pesar de varios intentos (por ejemplo, ventilador de carlinga, calentadores de gas), la escarcha en las ventanas era un problema recurrente.

(b) Aplicar un modificador de +1 a la Tabla 4-3, y un modificador de -1 a la Tabla 6-6. Un radar no funcional también anula los modificadores de la Tabla 6-6. El piloto puede abortar la misión. (Ningún efecto adicional si vuelve a salir este suceso otra vez.)

**Nota de Diseño** = Debido a que el radar del B-29 en sí mismo estaba montado en las secciones no presurizadas del avión, el mal funcionamiento debido a temperaturas frías y cortocircuitos era un problema en las Altitudes Altas.

(c) Cuando se intenta tachar un recuadro auxiliar de combustible según la Sección 4.3-B, tira primero 1D:



**1-4** el recuadro de combustible auxiliar puede tacharse normalmente

**5-6** no puede tacharse ningún recuadro de combustible auxiliar en este Turno

Si este suceso vuelve a salir una segunda vez (no hay ningún efecto adicional en la 3ª o más veces), significa que AMBAS Bombas de Trasvase de Combustible han fallado. Si AMBAS Bombas fallan, no se puede tachar ningún recuadro auxiliar de combustible. Se pueden desechar los depósitos auxiliares. Además, ver resultado del daño en "Depósito de Combustible" de la Tabla 7-5. Nota que las Bombas de Combustible también pueden ser dañadas por la Tabla 7-4.

**Nota de Diseño** = La transferencia de combustible se conseguía por dos Bombas de Combustible eléctricas reversibles, situadas bajo la sección central del ala entre la Bodega de Bombas Delantera y la Trasera, controladas por conmutadores de palanca en el puesto del Ingeniero

(d) Tira 2D para determinar qué motor es.



**2, 3, 7** = Motor nº 1

**5, 6, 12** = Motor nº 3

**4, 10, 11** = Motor nº 2

**8, 9** = Motor nº 4

Entonces, tira 1D y añade uno (+1), si es una Misión "Nocturna". (Eso refleja la dificultad en identificar visualmente el escape, y por lo tanto en reaccionar oportunamente):



**1-4** Hélice en Bandera. Un motor averiado. Ver Sección 7.2. El Piloto puede abortar la Misión.

**5-6+** Falla el mecanismo para poner la Hélice en Bandera. Hélice Bloqueada.

a) Si Falla el mecanismo para poner la Hélice en Bandera, tira de nuevo 1D:



**1-5** Sin efecto. El Piloto debe abortar la Misión.

**6** El motor se incendia. Tira 1D para intentar apagar el fuego:



**1** Fuego Apagado. El Piloto debe abortar la Misión.

**2-6** El fuego continúa. Tira de nuevo. Si el segundo intento falla, y el B-29 está en la Altitud "MED" o "AL" (solamente), se puede hacer un intento de apagar el fuego por medio de un **picado pronunciado** (los tripulantes, excepto el Piloto y el Copiloto y los heridos graves, pueden saltar **antes** por la Tabla 8-4). Si la Altitud es "BA", todos (excepto heridos graves), deben saltar por la Tabla 8-4.



4-9



## SUCESOS AL AZAR

## NOTAS

Continuación

Tirada para el intento de Picado Pronunciado:



Si el resultado es menor o igual que el número de impactos en la Base del Ala, en una u otra Ala (no en la suma de las 2 Alas), el Ala se desprende. Los tripulantes que no estén heridos graves, saltan por la Tabla 8-5.

Si el resultado es mayor, tirar de nuevo 1D. Si el picado se hace desde la Altitud "AL", restar uno (-1) del dado:



**1(o menos)** Fuego Apagado. El B-29 Fuera de Formación (si aplica) y en Altitud "BA".

**2-4** El fuego se extiende. Saltar por la Tabla 8-4.

**5-6** Avión fuera de control o explosión. Saltar por la Tabla 8-5.

**b)** Si la Hélice está Bloqueada y no hay fuego, tira 1D cada Turno, empezando con el actual:



**1-5** Sin efecto. La Hélice continúa Bloqueada.

**6** Hélice Acelerada. En este caso, tirar por la nota **a)** anterior para ver si se incendia el motor. Continúa tirando para ver si se incendia el motor, cada Turno en el que la Hélice esté Acelerada. Una Hélice Acelerada, ocasiona un modificador de -3 en las Tablas de Aterrizaje 8-1 y 8-3.

**c)** Cada Turno en el que la Hélice está Acelerada y no hay fuego (haz primero la tirada por si se produce un fuego antes de continuar con este procedimiento), tira 1D:

**1** La Hélice se desacelera, vuelve a estar Bloqueada. A partir del próximo Turno, empieza el procedimiento de la nota **b)**.



**2-3** La Hélice continúa Acelerada, ningún efecto adicional en este Turno.

**4** La Hélice continúa Acelerada, se produce un impacto en la Base del Ala afectada debido a la vibración.

**5-6** Explosión centrífuga de la Hélice. Motor destruido, ir a la nota **d)**.

**d)** En caso de Explosión Centrífuga de la Hélice/Motor destruido, tirar 1D y resta por cada una de las siguientes condiciones (acumulativas) que puedan aplicar:

- 1 Por cada alerón destruido (-2 si están destruidos los dos)
- 1 Por el timón destruido.



**1** El avión cae fuera de control. Saltar por la Tabla 8-5.

**2-6** Se producen daños debido a impactos de los trozos de la Hélice/Motor. Tira 1D:

Si es un Motor Exterior (1 y 4):



**1-4** Daños Superficiales (los trozos van lejos, sin causar daños)

**5** Daña el Motor Interior de la misma Ala. Ver el resultado nº 10 en la Tabla 7-5 para el Motor afectado. Tratarlo como un Impacto en el Motor.

**6** Daña el Motor Interior de la misma Ala y el Fuselaje. Ver el resultado nº 10 en la Tabla 7-5 para el Motor afectado. Tratarlo como un Impacto en el Motor. Luego anota un impacto en la Base del Ala afectada y Además tira 1D para determinar el número de Impactos recibidos, y tira el nº de veces que haya salido en el dado en el Área Nav/Radio en la Tabla 7-2.



4-9



## SUCESOS AL AZAR

## NOTAS

Continuación

Si es un Motor **Interior** (2 y 3):



**1-2** Daños Superficiales (los trozos van lejos, sin causar daños)

**3-4** Daña el Motor **Exterior** de la misma Ala. Ver el resultado nº 10 en la Tabla 7-5 para el Motor afectado. Tratarlo como un Impacto en el Motor.

**5-6** Daña el Fuselaje. Anota un impacto en la Base del Ala afectada y **Además** tira 1D para determinar el número de Impactos recibidos, y tira el nº de veces que haya salido en el dado en el Área Nav/Radio en la Tabla 7-2.

Nota que una Hélice Bloqueada ocasiona un modificador de -2 en las Tablas de Aterrizaje 8-1 y 8-3.

*(Este suceso puede volver a salir de nuevo para cualquier Motor que esté funcionando. Debe ignorarse si se trata de un motor que ya está con averías)*

(e) Tirar 2D como en la nota (d) anterior, para determinar qué motor es el afectado.

Luego, tirar 1D y anadir +1 si el B-29 está en la Altitud "AL". También añade +1 (acumulativo) si los controles de refrigeración del Motor, están dañados (ver Tabla 7-10):



**1-3** El Motor vuelve a funcionar a pleno rendimiento.

**4-5** (Ignorar si se está en la Altitud "BA"). El Motor funciona, pero no a pleno rendimiento. Puede quedarse en o unirse a la formación -si aplica-, únicamente si lanza sus bombas. El Piloto decide si aborta o no la Misión.

**6** Tira 1D de nuevo. Resta uno (-1) si este Motor no funcionaba ya a pleno rendimiento por un suceso anterior:



**1** Fuego en el Motor.

**2-6** Motor Averiado.

Si hay Fuego en el Motor, tirar 1D para intentar apagarlo:



**1** Fuego Apagado. El Piloto debe abortar la Misión.

**2-6** El fuego continúa. Tira de nuevo. Si el segundo intento falla, y el B-29 está en "BA", los tripulantes deben saltar por la Tabla 8-4. Si el segundo intento falla, y el B-29 está en la Altitud "MED" o "AL" (solamente), se puede hacer un intento de apagar el fuego por medio de un **picado pronunciado** (los tripulantes, excepto el Piloto y el Copiloto y los heridos graves, pueden saltar **antes** por la Tabla 8-4).

Tirada para el intento de Picado Pronunciado:



Si el resultado es **menor o igual** que el número de impactos en la Base del Ala, en una u otra Ala (no en la suma de las 2 Alas), el Ala se desprende. Los tripulantes que no estén heridos graves, saltan por la Tabla 8-5.

Si el resultado es **mayor**, tirar de nuevo 1D. Si el picado se hace desde la Altitud "AL", restar uno (-1) del dado:



**1(o menos)** Fuego Apagado. El B-29 Fuera de Formación (si aplica) y en Altitud "BA".

**2-4** El fuego se extiende. Saltar por la Tabla 8-4.

**5-6** Avión fuera de control o explosión. Saltar por la Tabla 8-5.

Si el Motor está Averiado, tirar 1D para intentar poner la Hélice en Bandera:



**1-4** Hélice en Bandera. Un motor averiado. Ver Sección 7.2. El Piloto puede abortar la Misión.

**5-6** Falla el mecanismo para poner la Hélice en Bandera. Hélice Bloqueada.

Sigue todo el procedimiento indicado en el apartado (d) anterior para el caso de Hélice Bloqueada y Hélice Acelerada.



4-9

## SUCESOS AL AZAR

## NOTAS

Continuación

*(Este suceso puede volver a salir de nuevo para cualquier Motor que esté funcionando. Debe ignorarse si se trata de un motor que ya está con averías)*

- (f) Tira 1D y añade uno (+1) si el Ingeniero es un **novato** (7 o menos misiones), o si está muerto o gravemente herido o si los Indicadores de Combustible han sido dañados (ver Tabla 7-10); resta uno (-1) si el Ingeniero es un **veterano** (14 o más misiones):



1-2 El avión tiene más combustible que el que se había calculado anteriormente

3-6 El avión tiene menos combustible que el que se había calculado anteriormente

En cualquiera de los dos casos, tira de nuevo 1D y divide el resultado por la mitad (redondeando hacia arriba). El resultado modificado final, es el número de recuadros de combustible que deben ser restaurados si el B-29 tiene más combustible del previsto, o que deben ser tachados si el B-29 tiene menos combustible del previsto.

*(Este suceso puede volver a salir de nuevo cualquier número de veces, ya que el Ingeniero pone al día constantemente sus cálculos sobre el nivel de combustible del avión)*

**Nota de Diseño:** El control de crucero - la combinación de delicados ajustes del motor y técnicas de vuelo calculadas para exprimir la mayor distancia posible en el aire - era tanto un arte como una ciencia y no era fácil de aprender. El manejo experto de los motores y el suministro del combustible por el Ingeniero de vuelo era vital para la conclusión feliz de las misiones de largo alcance.

- (g) Tira 1D:



1-3 Bodega de Bombas Delantera.

4-6 Bodega de Bombas Trasera

Tira de nuevo 1D:



1-3 Las puertas fallan al abrirse y quedan atascadas en posición CERRADA. (Divide por la mitad el porcentaje del bombardeo (ver Tabla 6-7). Las bombas caen automáticamente "Fuera del Blanco" si **ambas** Bodegas de Bombas han tenido fallos en las puertas.

4-6 Las puertas fallan al cerrarse y quedan atascadas en posición ABIERTA. (En uno u otro caso, el B-29 debe dejar la formación -si aplica-)

Si las puertas de la Bodega de Bombas quedan **atascadas**, pueden hacerse **dos intentos** por desatascarlas manualmente. El primero es por el Piloto desde la Carlinga:



1-2 Las puertas se abren/cierran satisfactoriamente.

3-6 Las puertas siguen atascadas. Si las puertas están atascadas tanto abiertas como cerradas, el B-29 debe dejar la formación en este momento (si aplica)

Cualquier segundo intento de abrir/cerrar las puertas atascada, requiere que el tripulante que lo haga (normalmente el ingeniero), gaste un Turno (comenzando no antes del Turno siguiente al del bombardeo), en la Bodega de Bombas afectada (ver la Sección 4.2 para las reglas de la presurización -si aplica-), para intentar accionar un motor eléctrico portátil, instalado en las puertas con ese propósito:



1-3 Las puertas se abren/cierran satisfactoriamente.

4 El motor se quema. Esto también puede afectar a los Flaps de emergencia. Ver la Tabla 7-9, resultado "Flaps", nota (e). Las puertas siguen atascadas.

5-6 Las puertas quedan definitivamente atascadas. No son posibles nuevos intentos.





4-9

## SUCESOS AL AZAR

## NOTAS

Final

Si las puertas de la Bodega de Bombas se atascan al **abrirse**, (impidiendo así el bombardeo), el consumo de combustible (ver Sección 4.3A) queda en **dos** recuadros por Zona entrada. (Nota que el consumo es aún el de 1 recuadro por turno **-Ida-** girar el avión y **-vuelta-** en la Zona del Blanco). Si las puertas se atascan al **cerrarse**, la velocidad se reduce por rozamiento a dos Turnos por Zona empezando inmediatamente (por ejemplo, 3 Turnos en la Zona del Blanco. Uno en la ida y dos en la vuelta), con un recuadro de combustible gastado extra por **Turno** adicional. También hay un modificador negativo por "Aterrizar en el Mar" (Tabla 8-3)

*(Este suceso puede volver a salir de nuevo para la otra Bodega de Bombas no afectada aún. No hay ningún efecto adicional si vuelve a salir una Bodega de Bombas que ya está afectada con anterioridad)*

- (h) Algunas o todas las bombas fallan al caer durante el bombardeo. El Bombardero o el Piloto pueden intentar liberar de emergencia las bombas con un resultado del dado de "1-2", pero las bombas caen "Fuera del blanco" (**Excepción:** para ataques a A/U, aplica un modificador de -2 en la Tabla 6-6)

Si falla el intento de dejar caer las bombas manualmente durante el bombardeo, el B-29 debe dejar la formación (si aplica) y debe intentar deshacerse de las bombas, tirando 1D:



**1-2** Las bombas caen satisfactoriamente.

**3-6** Intento fracasado. Puede intentarse una vez por Turno.

Modifica con **-1** si un tripulante está en la Bodega de Bombas (ver la Sección 4-2 para las reglas de la presurización si aplica) durante el intento. (*Esto simula el intento de soltar las bombas individualmente moviendo la palanca de desenganche de cada bomba*). Si las bombas están todavía a bordo al llegar a la Base, ver la nota (c) de la Tabla 8-1, el Piloto debe permanecer a bordo para intentar aterrizar (el resto de la tripulación puede saltar). Si las bombas están todavía a bordo en un intento de Amerizaje Forzoso, se aplica un modificador de **"-1"** a la Tirada de Amerizaje en la Tabla 8-3, pero **toda** la tripulación puede saltar. (No hay ningún efecto adicional por eso). Hasta que todas las bombas hayan sido lanzadas satisfactoriamente, el consumo de combustible (ver la Sección 4.3 (a)) sigue siendo de dos recuadros por zona entrada. (Nota que el consumo es aún el de 1 recuadro por turno **-Ida-** girar el avión y **-vuelta-** en la Zona del Blanco).

Esta nota también aplica a cualquier intento de deshacerse de los depósitos de combustible auxiliares en las Bodegas de Bombas -si están instalados- (ver la Sección 2.3). Cualquier intento de deshacerse de un depósito de combustible debe hacerse separadamente de las bombas.

*(No hay ningún efecto adicional si este suceso vuelve a salir)*

- (i) Se reduce la fiabilidad de los frenos en el Aterrizaje. Aplica un modificador de **-2** en la Tabla 8-1, "Aterrizaje en Tierra".

*(No hay ningún efecto adicional si este suceso vuelve a salir)*

- (j) Tira 1D:



**1-2** Estalla la Ampolla del Artillero Izquierdo. Tira para heridas en la Tabla 7-13.

**3-4** Estalla la Ampolla del Artillero Derecho. Tira para heridas en la Tabla 7-13.

**5-6** Estalla la Ampolla del Cont. de Fuego Central. Tira para heridas en la Tabla 7-13.







Entonces tira para "Descompresión Explosiva" en la Tabla 7-11. La capacidad de presurización está "averiada" en el Compartimento de Fuselaje. El Piloto puede abortar la Misión.

*(No hay ningún efecto adicional si este suceso vuelve a salir)*



4-10

## AGRUPACIÓN DE LA FORMACIÓN

	RESULTADO
2	Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "MALO" o "POBRE", hay dificultad en agrupar la Formación. Aplica un modificador de "+1" a todas las futuras tiradas durante esta Misión para los Cazas Japoneses en la Tabla 5-1. Además, tira 1D:  1-3 Tacha un recuadro de Combustible 4-6 Ningún efecto adicional
3	Bajas en la Formación. Tira 1D:  1-3 Ahora eres el Bombardero de Cabeza 4-6 Ahora eres el Bombardero de Cola
4	Dificultades en agrupar la Formación. Aplica un modificador de "+1" a todas las futuras tiradas durante esta Misión para los Cazas Japoneses en la Tabla 5-1. Además, tira 1D:  1-3 Tacha un recuadro de Combustible 4-6 Ningún efecto adicional
5-6	Formación agrupada sin incidentes
7	Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "BUENO", la agrupación va bien y se forma una Formación apretada. Aplica un modificador de "-1" a todas las futuras tiradas durante esta Misión para los Cazas Japoneses en la Tabla 5-1.
8-9	Formación agrupada sin incidentes
10	Se tarda en agrupar la Formación. Tacha un recuadro de combustible (ver la Sección 4.3). <b>EXCEPCIÓN:</b> trata este resultado como "Formación agrupada sin incidentes" en las Misiones nº 1-10.
11	Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "MALO", hay dificultad en agrupar la Formación. Aplica un modificador de "+1" a todas las futuras tiradas durante esta Misión para los Cazas Japoneses en la Tabla 5-1. Además, tira 1D:  1-3 Tacha un recuadro de Combustible 4-6 Ningún efecto adicional
12	Posible Accidente Aéreo. tira 2D; añade 2 (+2) si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "MALO"; añade 1 (+1) si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "POBRE"; añade 1 (+1) si hay escarcha en la ventana de la Carlinga (Tabla 4-9, resultado nº 2) (Los modificadores son acumulativos):  2-11 Por poco, pero sin ningún efecto. 12 COLISIÓN, el B-29 destruido y la tripulación salta por la Tabla 8-5.