

ABORTAR UNA MISIÓN

“Abortar una misión” significa que el B-29 da la vuelta y se dirige a la Base o a Iwo Jima en la Zona 6 si está disponible como base amiga, sin bombardear el objetivo. Históricamente, la decisión de abortar la tenía el piloto; nota que ciertos acontecimientos en la Tabla 4-9 o en las Tablas de Daño requieren que el jugador aborte la misión o dan esa opción al jugador. Para propósitos del juego, salvo que expresamente se requiera abortar, se puede decidir seguir la misión. Sin embargo, en todos los casos, solo se puede abortar (voluntariamente o no) después de resolver el combate en cualquier zona (si aplica). Si se le da la vuelta a la ficha, el B-29 pasará otro turno en la zona, tachando el (los) recuadro(s) de combustible para el turno normalmente (las bombas pueden lanzarse de antemano), y (si aplica), se resuelve el combate otra vez por el procedimiento de la Sección 5.0. Usa el resultado conseguido anteriormente para efectos meteorológicos en la Zona (no tires otra vez en la Tabla 4-2 en ese turno). Si no se gira la ficha (p. ej., se sigue adelante hasta Iwo Jima), no se requiere un turno adicional en la zona simplemente por abortar (aunque puede ser requerido por otros motivos).


Una misión abortada solo se cuenta para las 35 misiones requeridas si cualquiera de las siguientes circunstancias ocurren debido a los ataques de cazas japoneses:

- a) Un resultado de “Fuera de rumbo” se obtiene en la Tabla 4-8 en la Zona del Blanco.
- b) Puertas de la Bodega de Bombas, Intercomunicador, Mira de Bombas, o Radar inoperable.
- c) Pérdida de presurización en cualquier compartimento (solo en misiones con altitud “AL” o “MED”).
- d) Piloto, Copiloto, Bombardero, o Navegante gravemente herido o Muerto.
- e) Uno o más motores averiados.
- f) Cualquier impacto en el depósito de combustible que no deja suficiente para bombardear el objetivo y volver.
- g) Fallo del sistema eléctrico.

Si el objetivo no ha sido bombardeado cuando el B-29 está obligado a abortar, las bombas pueden ser lanzadas por seguridad.

4-11

CITA CON LOS CAZAS DE ESCOLTA

	Misiones nº 1-15 hasta Japón	Misiones nº 1-10 hasta Iwo Jima	Misiones nº 16-35 hasta Japón
1	Cita Fallada	Cita Fallada	Cita Fallada
2	Cita Fallada	Cita Fallada	P-51
3	Cita Fallada	P-38	P-51
4	F6F Hellcat	P-38	P-51
5	F6F Hellcat	P-38	P-51
6	F6F Hellcat	P-38	P-51

MODIFICADORES (Acumulativos):

- 2 Si el “Tiempo en la Zona” (ver Tabla 4-2) es “Malo”.
- 1 Si el “Tiempo en la Zona” (ver Tabla 4-2) es “Pobre”.
- 2 Si en la Zona anterior ha salido “Cita Fallada”.

NOTA:

Coloca la ficha apropiada de Caza de Escolta, en el recuadro de “US Cazas de Escolta” del Tablero.

SECUENCIA DE MOVIMIENTO POR ZONAS

1	Al entrar en una nueva Zona, tacha los recuadros apropiados de combustible según la Sección 4.3. Mira al principio de la Tabla 4-1 para el consumo de combustible. Si sigue quedando combustible, pasa al Punto 3. Si no quedan recuadros que tachar, pasa al Punto 2
2	Tira en la Tabla 4-1 para determinar si queda combustible para entrar en la Zona o en la Base (si aplica) y procede como se indica en la Tabla.
3	Tira en la Tabla 4-2 y 4-3 para determinar el Tiempo en la Zona y sus efectos y coloca la ficha apropiada en el Casillero del Tiempo. Pasa al Punto 4.
4	Tira en las Tablas 4-4, 4-5, 4-6 y 4-7 para determinar los modificadores de Navegación por los 4 sistemas de navegación. Ir moviendo la ficha de navegación en el Casillero de "Modificadores de Navegación", según se vayan pasando por estas 4 Tablas. Pasa al Punto 5.
5	Tira en la Tabla 4-8 para determinar si el B-29 está "En el Rumbo" o "Fuera de Rumbo". Aplicar en esta tirada el modificador que en ese momento indique el Casillero de "Modificadores de Navegación". Marcar en la Hoja de Misión si el B-29 está o no en el rumbo. Si el B-29 está "En el Rumbo", pasa al Punto 6. Si está "Fuera de Rumbo", mira en la Tabla 4-8 para sus efectos.
6	Tira en la Tabla 4-9 para determinar los "Sucesos al Azar" y aplica el resultado. Si se ABORTA la Misión, ver nota en la parte superior de la Tabla 4-11. Si aún se continúa con la Misión, y el B-29 no está en la Zona de Agrupación de la Formación, pasa al Punto 8. Si el B-29 está en la Zona de Agrupación de la Formación, pasa al Punto 7.
7	Tira en la Tabla 4-10 para la Agrupación de la Formación y anota en la Hoja de Misión que el B-29 está en Formación, si se consigue. Si en la Hoja de Misión está marcado que la Escolta de Cazas "No está disponible" (por la tirada anterior en la Tabla 2-8), CONTINÚA CON LA MISIÓN. Si la Escolta si está disponible, pasa al Punto 8.
8	Tira en la Tabla 4-11 para la Cita con los Cazas de Escolta. Ten en cuenta lo que se indica en la Sección 4.8-E Coloca la ficha del Caza de Escolta apropiada si procede en el recuadro de "US Cazas de Escolta". CONTINÚA CON LA MISIÓN.



5-1

RESISTENCIA DE CAZAS JAPONESES

NOTA IMPORTANTE PARA ANTES DE TIRAR AQUÍ Si el B-29 está presurizado en altitud "AL" o "MED", el Piloto debe decidir si va a despresurizar el bombardero. Esto debe hacerse ANTES de tirar en esta Tabla. (EXCEPCIÓN: si el avión acaba de ser presurizado de nuevo en este turno desde una despresurización voluntaria anterior, entonces el Piloto no puede despresurizar voluntariamente otra vez en este turno.) Ver la Sección 4.2.		RESULTADO
	≤ 2	Ninguna
	3	Ninguna
	4	Ligera
	5	Ligera
	6	Ligera
	7	Moderada
	8	Moderada
	9	Moderada
	10	Fuerte
	11	Fuerte
	12+	Fuerte




MODIFICADORES (Acumulativos):

- +1 Si el nivel de Resistencia Esperada de Cazas Japoneses era "Fuerte" (Tabla 2-6).
- 1 Si el nivel de Resistencia Esperada de Cazas Japoneses era "Ninguna" (Tabla 2-6).
- / + el modificador de resistencia anotado en la Hoja de Misión según la Tabla 2-9 "Lista de Zonas de Vuelo".
- 2 Si el B-29 está actualmente en la Altitud "AL" (ver Sección 4.1-B).
- +1 Si el B-29 está actualmente en la Altitud "BA" (ver Sección 4.1-B) -sólo en Misiones Diurnas-.
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "POBRE".
- 2 Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "MALO".
- 1 Si se ha conseguido una "Formación Apretada" en la Agrupación de la Formación (Tabla 4-10).
- +1 Si ha habido "Dificultades en la Agrupación de la Formación" (Tabla 4-10).
- 1 Si la ficha del **F6F Hellcat** está en el recuadro "US Cazas de Escolta" (Tabla 4-11).
- 1 Si la ficha del **P-38** está en el recuadro "US Cazas de Escolta" (Tabla 4-11).
- 2 Si la ficha del **P-51** está en el recuadro "US Cazas de Escolta" (Tabla 4-11).
- +1 Si es el viaje de **vuelta** de la Misión (**fuera** de la Zona del Blanco).
- +2 Si el B-29 está "Fuera de Formación" (ver Sección 4.8-B) -solo Misiones Diurnas-.
- +1 Si se ha recibido uno o varios resultados de "Formación Rota" en la Tabla 4-3 debido al Mal Tiempo, estando en formación en cualquier momento durante esta Misión. (*Este modificador no aplica si el B-29 está "Fuera de Formación" o si es una "Misión Nocturna"*).
- 1 Si Iwo Jima está bajo control americano (Misiones nº 11-35).

NOTA IMPORTANTE:

Un resultado de "Ninguna" **siempre** significa que **NINGÚN** Caza Japonés aparecerá en este Turno.

MISIONES DIURNAS:

	Resistencia LIGERA		Resistencia MODERADA		Resistencia FUERTE
1-2	Hay ataque	1-3	Hay ataque	1-4	Hay ataque
3-6	No hay ataque	4-6	No hay ataque	5-6	No hay ataque

5-2



TIPO DE CAZA JAPONÉS

	RESULTADO
1	Vuelve a tirar
2	Kawasaki Ki-45 Torya ("Dragón Asesino") NICK
3	Kawasaki Ki-45 Torya ("Dragón Asesino") NICK
4	Kawasaki Ki-61 Hien ("Golondrina Voladora") TONY
5	Mitsubishi A6M5 Tipo "Zero", Modelo 52 ZEKE
6	Mitsubishi A6M5 Tipo "Zero", Modelo 52 ZEKE
7	Nakajima Ki-84 Hayate ("Huracán") FRANK
8	Nakajima Ki-44 Shoki ("Demonio") TOJO
9	Nakajima Ki-43 Hayabusa ("Halcón Peregrino") OSCAR
10	Kawanishi N1K2-J Shiden ("Relámpago Violeta") GEORGE
11	Kawanishi N1K2-J Shiden ("Relámpago Violeta") GEORGE
12	Kawanishi N1K2-J Shiden ("Relámpago Violeta") GEORGE
13	Los cazas Japoneses despegan tarde. No atacan en este Turno

MODIFICADORES: +1 Si el B-29 está en Altitud "AL".
-1 Si el B-29 está en Altitud "BA".

5-3


ÁREA DEL ATAQUE

	RESULTADO
2	Volver a tirar y además ver la nota (a)
3	<div> <div>Táctica de "Ataques Especiales"</div> <div>  <p> 1 BAKA "Bomba suicida", ver nota (b) 2-3 Ataque de Colisión, ver nota (c) 4 Cohetes lanzados contra la Formación, ver nota (d) 5-6 Bombas japonesas dejadas caer desde arriba, ver nota (e) </p> </div> </div>
4	Posición de ataque = 3 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4
5	<p>Ataque Coordinado (varios aviones). Tira 2D y divide por la mitad el resultado (redondeando hacia abajo) = ese es el número total de aviones atacantes. (Todos son del mismo tipo que haya salido en la Tabla 5-2).</p> <p>Tira de nuevo en esta Tabla por cada uno de los aviones atacantes para determinar su posición de ataque. Si en alguna de estas tiradas vuelve a salir este resultado nº 5, ver la nota (f)</p>
6	Posición de ataque = 12 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4
7	Posición de ataque = 1:30 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4

5-3

ÁREA DEL ATAQUE

Continuación

	RESULTADO
8	Posición de ataque = 10:30 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4
9	Posición de ataque = 6 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4, pero ver nota (g) primero
10	Posición de ataque = 9 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4
11	Posición de ataque = 6 . Coloca al Caza apropiado (Tabla 5-2), en esa posición de Ataque. Tira en la Tabla 5-4, pero ver nota (g) primero
12	Volver a tirar y además ver la nota (h)

NOTAS:

(a) Aplica solo al resultado "2". Además del Caza de la Tabla 5-2, si la Posición del Escuadrón es "BAJA" (Tabla 2-5), ataca también un **FRANK** en ASCENSO VERTICAL. Si la Posición del Escuadrón es "ALTA" y el B-29 está en la Altitud "BA" o "MED" (o Fuera de Formación), entonces ataca también un **FRANK** en PICADO. Si la Posición del Escuadrón es "MED", no hay ningún Caza adicional. (No hay efectos adicionales si esta nota vuelve a salir de nuevo en el mismo ataque).

(b) El Caza hace un amago de ataque y se retira. En las Misiones n° 15-35, el B-29 es atacado en su lugar por un cohete suicida **Baka** (en las demás Misiones, ningún Caza ataca este turno). El **Baka** ataca siempre desde la Posición 6 NIVEL. No tires en la Tabla 5-5 para el "status" del piloto japonés. El **Baka** puede ser disparado normalmente (no retrocede nunca) y es alcanzado por el B-29 con un resultado de "11-12". No se permite ningún modificador excepto la "Acción Evasiva" (ver Sección 5.7). Una vez alcanzado, el **Baka** es destruido con un resultado de "7-12". (El **Baka** no puede ser "dañado" a efectos del juego). De ser destruido, la explosión aún puede causar daño al B-29:



1-4 Tira 2 veces en la Tabla 7-5 (una vez por **cada** Ala) y 3 veces en la Tabla 7-8 "Cola"

5-6 Daños Superficiales

Si el Baka no es alcanzado y destruido, tira 2D para la colisión. (Resta uno (-1) del resultado si el B-29 ha hecho la "Acción Evasiva" durante el combate -ver Sección 5.7-:



≤2-10 El **Baka** falla y no acierta en el B-29

11-12 El **Baka** choca con el B-29. El avión destruido y todos muertos

Nota de Diseño: El Yokosuka MXY-7 Okha ("Flor de Cerezo), llamado por los Aliados **Baka** (palabra japonesa para "tonto" o "idiota"), era una bomba volante tripulada, normalmente transportada debajo de un bombardero Mitsubishi G4M "Betty". Cuando era desprendida, el piloto encendía los motores de cohetes de combustible sólido, que impulsaban al **Baka** a gran velocidad (hasta 600 millas por hora), aunque su alcance era limitado. Hay algunas anécdotas contadas por tripulantes de los B-29 que decían haberse enfrentado con el **Baka**, y advertían a otros tripulantes para que tuvieran cuidado, pero no hay ningún registro japonés en el que se diga que fueron usados como misiles aire-aire. (El **Baka** fue diseñado como un misil aire-barco y el utilizarlo como un misil aire-aire, hubiese sido de uso ineficaz y de un valor limitado). Se incluye en el juego por su interés histórico y como una concesión a los relatos de los tripulantes que dan testimonio de su uso.

(c) Tira en la Tabla 5-3 otra vez. (No hay **ningún efecto** adicional si vuelve a salir esta nota de nuevo en el mismo ataque). Marca al Caza con una ficha de "Colisión" y resuelve el combate normalmente desde la Tabla 5-4 a la 5-8. No resuelvas el Fuego Ofensivo Japonés (Tabla 5-9). Si el Caza sobrevive, intentará colisionar contra el B-29. **Tira 2D**, añade 1 (+1) si la Tabla 5-5 mostró que el Piloto es un "AS"; resta 1 (-1) si dicha Tabla indicó que era un piloto NOVATO, o si el B-29 hizo la "Acción Evasiva" durante el combate (ver la Sección 5.7):

5-3

ÁREA DEL ATAQUE

NOTAS



≤2-10 No hay colisión ni Ataques Sucesivos

11-12+ Colisión en el aire. Ver Tabla 5-12(b) para los efectos.

Nota de Diseño: A finales de 1944, los japoneses crearon unidades dedicadas a colisionar con sus cazas despojados del blindaje y armamento para mejorar su ejecución. Es interesante notar que algunas o todas estas unidades fueron disueltas más tarde (aunque pilotos individuales todavía usaran esa táctica), al parecer por falta de voluntarios -parece que no todos los pilotos japoneses estaban tan impacientes de morir por el Emperador en 1945 como actualmente se cree.

(d) El Caza hace un amago de ataque y se retira. El Caza lanza cohetes contra la Formación de Bombarderos. (Si se está "Fuera de Formación", tratar este resultado como "El Caza no ataca en este Turno"). Si se está en Formación:



1 Trata esto como **dos** tiradas de Flak "MEDIA" (Tabla 6-3)

2-6 Trata esto como **dos** tiradas de Flak "LIGERA" (Tabla 6-3)

Nota de Diseño: Los japoneses raras veces usaron cohetes aire-aire en contraste con el éxito alemán conseguido con esa táctica.

(e) El Caza lanza bombas contra la Formación desde arriba. (Si se está "Fuera de Formación", tratar este resultado como "El Caza no ataca en este Turno"). Si se está en Formación:



1-2 Trata esto como **dos** tiradas de Flak "MEDIA" (Tabla 6-3)

3-6 Trata esto como **dos** tiradas de Flak "LIGERA" (Tabla 6-3)

Nota de Diseño: Los japoneses usaron bombas aire-aire con mucha más frecuencia que cohetes. La mayoría de estos ataques eran con bombas de fósforo de 100 libras, pero también usaron de fragmentación, de demolición y bombas incendiarias.

(f) El Caza es ahuyentado por otros B-29. (Si está Fuera de Formación tira de nuevo en la Tabla 5-3). Si está en Formación, posibles impactos "amigos" en el B-29.



1-5 Ningún impacto "amigo".

6 IMPACTO. Tira 1D = ese es el n° de impactos. Ahora por **cada** impacto de proyectil recibido, tira 2D para determinar la Sección del B-29 alcanzada:



2 Morro

3 Nav / Radio

4 Fuselaje

5 Bod. Bombas Delantera

6 Ala de Estribor

7 Daños Superficiales

8 Ala de Babor

9 Bod. Bombas Trasera

10 Cola

11 Depart. de Servicio

12 Morro

Resuelve los impactos normalmente tirando para el daño en la Tabla que corresponda. (Sección 7.1)

(g) Los Cazas **Oscar, Zeke, Tony, y Nick** no pueden atacar desde esta posición **si** (y sólo **si**) **todo** lo siguiente aplica: **1)** El B-29 está Fuera de Formación, **2)** los 4 motores funcionan, **3)** las bombas no están a bordo, **4)** el Art. de Cola y el Cont. de Fuego Central están ilesos (ni muertos ni gravemente heridos), **5)** el Intercomunicador funciona. Si las 5 condiciones aplican, esto se convierte en "El Caza no ataca en este Turno".

Nota de Diseño: Hay muchas condiciones en esta regla, sin embargo, la velocidad máxima del B-29 era mayor que la de todos estos cazas. Si todas las condiciones indicadas aplican, se entiende entonces que el B-29 tiene suficiente advertencia y capacidad de maniobra como para eludir la persecución.

(h) Aplica solo al resultado "12". Además del Caza de la Tabla 5-2, si el B-29 es el bombardero de **Cabeza** (Tabla 2-4), ataca también un **TONY** desde la Posición "12". Tira en la Tabla 5-4 para determinar el "Ángulo de Ataque". Si el B-29 es el bombardero de **Cola** (Tabla 2-4), ataca también un **FRANK** desde la Posición "6". Tira en la Tabla 5-4 para determinar el "Ángulo de Ataque". Si el B-29 está "Fuera de Formación", se producen **ambos** ataques. (No hay efectos adicionales si esta nota vuelve a salir de nuevo en el mismo ataque). **Si ninguna de estas condiciones aplica** y el B-29 no está "Fuera de Formación", entonces hay "Bajas es la Formación". Tira 1D:




1-2 Ahora eres el Bombardero de Cabeza.

3-4 Ahora eres el Bombardero de Cola.

5-6 Ningún cambio.

5-4

ÁNGULO DE ATAQUE

	RESULTADO
1-2	BAJO
3-4	NIVEL
5-6	ALTO

MODIFICADORES:

- +1 Para los ataques desde las áreas 10:30, 12 y 1:30.
- 1 Para los ataques desde el área 6.

NOTA:

Solamente un Caza japonés puede ocupar la misma área y ángulo de ataque. Si fuera necesario, tira otra vez en la Tabla 5-4 o, si más de tres Cazas están en la misma posición, en la Tabla 5-3.

5-5

HABILIDAD DE LOS PILOTOS DE CAZA

	RESULTADO
2-7	NOVATO B-29 +1 para impactar (Tabla 5-7); Caza -1 para impactar al B-29 (Tabla 5-9)
8-11	NORMAL No hay ningún modificador
12	AS B-29 -1 para impactar (Tabla 5-7); Caza +1 para impactar al B-29 (Tabla 5-9)

MODIFICADOR:

- +1 Si el Caza atacante es un **GEORGE**


5-6

ASIGNACIÓN DEL FUEGO DEFENSIVO

(Si el Intercomunicador no funciona, ver regla 5.3-B-)

Caza ataca desde	Armas del B-29 con ángulo de tiro	Posición de Tripulación elegible para disparar (Ver regla 5.3-B- para el significado del paréntesis)	
12 Alto	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC (3-6)
	Torreta Sup. Trasera	Bombardero (1-3)	CFC (4-6)
12 Nivel	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC (3-6)
	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-3)	CFC (4-6)
12 Bajo	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC (3-6)
	Torreta Inf. Trasera	Bombardero (1-3)	CFC (4-6)
1:30 Alto	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Dcho. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
	Torreta Sup. Trasera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Dcho. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
1:30 Nivel	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC (3-6)
	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-3)	CFC (4-6)
1:30 Bajo	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Dcho. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
	Torreta Inf. Trasera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Dcho. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
10:30 Alto	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Izq. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
	Torreta Sup. Trasera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Izq. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
10:30 Nivel	Torreta Sup. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC (3-6)
	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-3)	CFC (4-6)
10:30 Bajo	Torreta Inf. Delantera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Izq. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
	Torreta Inf. Trasera	Bombardero (1-2)	CFC, Art. Izq. (3-6) CUALQUIERA DE LOS DOS
3 Alto	Torretas Superiores Delantera y Trasera	CFC, Art. Dcho.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
3 Nivel	Torretas Sup. Delan. y Tras.	CFC, Art. Dcho.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
	Torretas Inf. Delan. y Tras.		
3 Bajo	Torretas Inferiores Delantera y Trasera	CFC, Art. Dcho.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
9 Alto	Torretas Superiores Delantera y Trasera	CFC, Art. Izq.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
9 Nivel	Torretas Sup. Delan. y Tras.	CFC, Art. Izq.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
	Torretas Inf. Delan. y Tras.		
9 Bajo	Torretas Inferiores Delantera y Trasera	CFC, Art. Izq.	CUALQUIERA DE LOS DOS (No se necesita tirar el dado)
6 Alto	Torretas Sup. Delan. y Tras.	CFC	
	Torreta de Cola	Art. Cola (1-4)	CFC (5-6)
	Cañón de Cola *	Art. Cola	
6 Nivel	Torreta Inf. Trasera	CFC	
	Torreta de Cola	Art. Cola (1-4)	CFC (5-6)
	Cañón de Cola *	Art. Cola	
6 Bajo	Torretas Inf. Delan. y Tras.	CFC	
	Torreta de Cola	Art. Cola (1-4)	CFC (5-6)
	Cañón de Cola *	Art. Cola	
Picado	Torretas Sup. Delan. y Tras.	CFC	
As. Vertical	Torretas Inf. Delan. y Tras.	CFC	

*El Cañón de Cola de 20 mm solo está disponible en las Misiones nº 1-10 (Sección 2.3-D-)

	RESULTADO
≤ 1	El caza ataca normalmente
2	Ametralladora(s) encasquillada(s). El caza ataca normalmente (a)
3	Cañón de Cola (si aplica) encasquillado. No aplica a otras armas (a) El caza ataca normalmente
4-9	El caza ataca normalmente
10-12+	Impacto en el caza. Tira para daños en la Tabla 5-8

MODIFICADORES (acumulativos):

- 3 Para el fuego defensivo contra PICADO.
- 2 Para los disparos del Cañón de Cola si está instalado (solo en las Misiones n° 1-10)
- 1 Para los disparos "de paso" de la Torreta de Cola contra los cazas que atacan desde las posiciones 10:30, 12 y 1:30 (ver Sección 5.3-D-)
- 1 Para los disparos de la Torreta de Cola (solamente) por cada impacto (acumulativo) en la Bandaja de alimentación de Munición en el Compartimento de Servicio (Tabla 7-7).
- 1 Para los pilotos de caza "ASES" (Tabla 5-5)
- 1 Para el fuego defensivo usando la "Acción Evasiva" (ver Sección 5.7)
- 1 Si es una Misión "Nocturna".
- 1 Si el B-29 es descubierto y actualmente está "fijado" por un reflector en una Misión "Nocturna" (Tabla 5-14).
- +1 Para los pilotos de caza "NOVATOS" (Tabla 5-5)
- +1 Para el fuego defensivo contra los cazas **NICK** e **INVING**.
- +1 Contra las posiciones **3** y **9**.
- +2 Contra la posición **6**.
- +3 Para el fuego defensivo contra ASCENSO VERTICAL.

NOTAS:

- (a) Independientemente de los modificadores en efecto, una ametralladora siempre se encasquilla con un resultado sin modificar de "2" (el Cañón de Cola con "2-3"). Un tripulante ileso en la Sección Nav/ Radio, puede intentar desencasquillar una *Torreta Delantera*, una vez por Turno, comenzando en el siguiente Turno del que se escasquilló. Un tripulante ileso en el Compartimento del Fuselaje, puede intentar desencasquillar una *Torreta Superior Trasera*, una vez por Turno, comenzando en el siguiente Turno del que se escasquilló. Un tripulante ileso en el Compartimento de Servicio (no presurizado), puede intentar desencasquillar una *Torreta Inferior Trasera*, una vez por Turno, comenzando en el siguiente Turno del que se escasquilló. El Artillero de Cola puede intentar desencasquillar cualquier arma de Cola, una vez por Turno, comenzando en el siguiente Turno del que se escasquilló. TIRA 1D PARA REPARAR:



1-2 = El arma reparada

3-5 = El arma continúa escasquillada

6 = El arma rota permanentemente.

- (b) Independientemente de los modificadores, un resultado de "12", siempre es un impacto.

5-8

DAÑO CONTRA LOS CAZAS JAPONESES

	TIPO DE CAZA							
	NICK	TONY	ZEKE	FRANK	TOJO	OSCAR	GEORGE	IRVING
≤2	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado
3	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado
4	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado
5	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado
6	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado	dañado
7	dañado	dañado	derribado	dañado	dañado	derribado	dañado	dañado
8	dañado	dañado	dañado	dañado	derribado	derribado	derribado	derribado
9	derribado	derribado	derribado	derribado	dañado	dañado	dañado	dañado
10	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado
11	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado
12+	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado	derribado

MODIFICADORES (acumulativos):

- 1 Si el B-29 está "Fuera de Formación" o es una Misión "Nocturna".
- +1 Si es fuego defensivo contra un "Ataque de colisión" (nota (c) de la Tabla 5-3)
- +2 Si es fuego defensivo con el Cañón de Cola (si está instalado -Misiones n° 1-10 solamente-).
- +1 Si es fuego defensivo con la Torreta Superior Delantera.

Nota de Diseño: Para disuadir a los ataques de frente, la Torreta Superior Delantera, en muchos aviones, estaba dotada con 4 ametralladoras (en lugar de 2), que, además, producían un ruido ensordecedor cuando disparaban.

Explicación de los resultados:

"dañado" = El caza está dañado, pero sigue el ataque con un modificador de -1 en la Tabla 5-9.


"derribado" = El caza se retira del tablero, no puede disparar contra el B-29.

NOTA:

Los resultados de "dañado" son acumulativos, de modo que un caza que recibe dos resultados de "dañado", tiene un modificador de -2 en la Tabla 5-9. Cuatro "dañados", es igual a "derribado".

5-9

FUEGO OFENSIVO JAPONÉS

POSICIÓN DE ATAQUE	 / RESULTADO	
12 Alto, Nivel, Bajo	≤2-8 = FALLO	9-12+ = ACIERTO
1:30 / 10:30 Alto, Nivel, Bajo	≤2-8 = FALLO	9-12+ = ACIERTO
3 / 9 Alto, Nivel, Bajo	≤2-7 = FALLO	8-12+ = ACIERTO
6 Alto, Nivel, Bajo	≤2-6 = FALLO	7-12+ = ACIERTO
PICADO	≤2-8 = FALLO	9-12+ = ACIERTO
ASCENSO VERTICAL	≤2-6 = FALLO	7-12+ = ACIERTO

5-9 FUEGO OFENSIVO JAPONÉS (MODIFICADORES Y NOTA)


MODIFICADORES (acumulativos):

- 1 Por cada resultado de "dañado" recibido por el caza atacante en la Tabla 5-8 .
- 1 Si el piloto del caza es un "NOVATO" (Tabla 5-5).
- 1 Si el B-29 está ejecutando la "Acción Evasiva" (Ver Sección 5-7).
- 1 Si el caza atacante es un TOJO.
- 1 Si es una Misión "Nocturna" (**Excepción: no aplicar** este modificador si el B-29 está actualmente "fijado" por un reflector -Tabla 5-14-).
- +1 Si el piloto del caza es un "AS" (Tabla 5-5).
- +1 Si el B-29 tiene dos o más motores averiados (Sección 7.2).

NOTA:

Independientemente de los modificadores, un resultado de "12", siempre es un impacto.

5-10 IMPACTOS DE PROYECTIL POR ÁREAS

	NÚMERO DE IMPACTOS DE PROYECTIL				
	12 10:30 1:30	3 / 9	6	PICADO	ASCENSO VERTICAL
2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4	GEORGE 9 OSCAR 3 RESTO 6	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4
3	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 7 OSCAR 3 RESTO 5	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4
4	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 9 OSCAR 3 RESTO 6	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4
5	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2
6	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2
7	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1
8	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2
9	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 1 OSCAR 1 RESTO 1	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2
10	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 9 OSCAR 3 RESTO 6	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 7 OSCAR 3 RESTO 5
11	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 4 OSCAR 2 RESTO 3	GEORGE 7 OSCAR 3 RESTO 5	GEORGE 3 OSCAR 1 RESTO 2	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4
12	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4	GEORGE 7 OSCAR 3 RESTO 5	GEORGE 10 OSCAR 4 RESTO 7	GEORGE 6 OSCAR 2 RESTO 4	GEORGE 7 OSCAR 3 RESTO 5

5-11

TABLAS DE DAÑOS POR ÁREAS

ATAQUES DESDE 10:30 – 12 – 1:30



	ÁREA DEL IMPACTO	ALTO
2	Cola	
3	Daños Superficiales (g)	
4	Daños Superficiales (g)	
5	Bodega de Bombas Delantera	
6	Nav / Radio	
7	Morro	
8	Ala (a)	
9	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	
10	Fuselaje	
11	Área de Servicio	
12	Impactos Corridos (d)	

	ÁREA DEL IMPACTO	NIVEL
2	Daños Superficiales (g)	
3	Daños Superficiales (g)	
4	Ala (a)	
5	Bodega de Bombas Delantera	
6	Nav / Radio	
7	Morro	
8	Ala (a)	
9	Ala (a)	
10	Daños Superficiales (g)	
11	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	
12	Fuselaje	

	ÁREA DEL IMPACTO	BAJO
2	Cola	
3	Impactos Corridos (d)	
4	Daños Superficiales (g)	
5	Bodega de Bombas Delantera	
6	Nav / Radio	
7	Morro	
8	Ala (a)	
9	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	
10	Fuselaje	
11	Área de Servicio	
12	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	

NOTAS

(a) Tira 1D. (+1 si el ataque es desde 1:30 o 3; -1 si es 9 o 10:30:

 1-3 Ala de Babor
 4-6 Ala de Estribor


(d) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 1 impacto en: Morro, Nav/Radio, Bodega de Bombas Delantera, Bodega de Bombas Trasera, Fuselaje, Servicio y Cola.


(g) Daños Superficiales es igual que "Sin efecto", no requiere ninguna tirada para daños.

5-11

TABLAS DE DAÑOS POR ÁREAS

ATAQUES DESDE 3 – 9


	ÁREA DEL IMPACTO	ALTO
2	Impactos Corridos (d)	
3	Morro	
4	Nav / Radio	
5	Daños Superficiales (g)	
6	Bodega de Bombas Delantera	
7	Ala (a)	
8	Bodega de Bombas Trasera	
9	Fuselaje	
10	Área de Servicio	
11	Cola	
12	Alas -Impactos Corridos- (e)	

	ÁREA DEL IMPACTO	NIVEL
2	Ala del lado atacado	
3	Bodega de Bombas Delantera	
4	Morro	
5	Nav / Radio	
6	Daños Superficiales (g)	
7	Ala del lado atacado	
8	Fuselaje	
9	Área de Servicio	
10	Cola	
11	Bodega de Bombas Trasera	
12	Impactos Corridos (f)	

	ÁREA DEL IMPACTO	BAJO
2	Cola	
3	Alas -Impactos Corridos- (e)	
4	Daños Superficiales (g)	
5	 1-3 Morro 4-6 Nav / Radio	
6	Bodega de Bombas Delantera	
7	Ala del lado atacado	
8	Bodega de Bombas Trasera	
9	Fuselaje	
10	Área de Servicio	
11	Impactos Corridos (d)	
12	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	

NOTAS

(a) Tira 1D. (+1 si el ataque es desde 1:30 o 3; -1 si es 9 o 10:30:

 1-3 Ala de Babor 4-6 Ala de Estribor

(d) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 1 impacto en: Morro, Nav/Radio, Bodega de Bombas Delantera, Bodega de Bombas Trasera, Fuselaje, Servicio y Cola.

(e) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 2 Impactos en cada Ala.

(f) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 1 impacto en: Morro, Nav/Radio, Ala del lado atacado, Fuselaje, Servicio y Cola.

(g) Daños Superficiales es igual que "Sin efecto", no requiere ninguna tirada para daños.



5-11

TABLAS DE DAÑOS POR ÁREAS

ATAQUES DESDE 6

	ÁREA DEL IMPACTO	ALTO
2	Daños Superficiales (g)	
3	Nav / Radio	
4	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	
5	Fuselaje	
6	Ala (a)	
7	Cola	
8	Ala (a)	
9	Área de Servicio	
10	Bodega de Bombas Trasera	
11	Impactos Corridos (d)	
12	Morro	

	ÁREA DEL IMPACTO	NIVEL
2	Ala (a)	
3	Daños Superficiales (g)	
4	Cola	
5	Ala (a)	
6	Daños Superficiales (g)	
7	Cola	
8	Daños Superficiales (g)	
9	Ala (a)	
10	Área de Servicio	
11	Fuselaje	
12	Ala (a)	

	ÁREA DEL IMPACTO	BAJO
2	Daños Superficiales (g)	
3	Nav / Radio	
4	Daños Superficiales (g)	
5	Fuselaje	
6	Cola	
7	Ala (a)	
8	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera	
9	Área de Servicio	
10	Impactos Corridos (d)	
11	Bodega de Bombas Trasera	
12	Morro	

NOTAS

(a) Tira 1D. (+1 si el ataque es desde 1:30 o 3; -1 si es 9 o 10:30:



1-3 Ala de Babor

4-6 Ala de Estribor



(d) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 1 impacto en: Morro, Nav/Radio, Bodega de Bombas Delantera, Bodega de Bombas Trasera, Fuselaje, Servicio y Cola.

(g) Daños Superficiales es igual que "Sin efecto", no requiere ninguna tirada para daños.

5-11

TABLAS DE DAÑOS POR ÁREAS

ATAQUES EN PICADO


	ÁREA DEL IMPACTO
2	Morro
3	Nav / Radio
4	Daños Superficiales (g)
5	Impactos Corridos (d)
6	Daños Superficiales (g)
7	Ala (a)
8	Alas -Impactos Corridos- (e)
9	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera
10	Fuselaje
11	Área de Servicio
12	Cola

ATAQUES EN ASCENSO VERTICAL

	ÁREA DEL IMPACTO
2	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera
3	Morro
4	Nav / Radio
5	Daños Superficiales (g)
6	Ala (a)
7	Bod. de Bombas  1-3 Delantera 4-6 Trasera
8	Impactos Corridos (d)
9	Alas -Impactos Corridos- (e)
10	Fuselaje
11	Área de Servicio
12	Cola

NOTAS

(a) Tira 1D. (+1 si el ataque es desde 1:30 o 3; -1 si es 9 o 10:30:

 1-3 Ala de Babor
4-6 Ala de Estribor

(d) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 1 impacto en: Morro, Nav/Radio, Bodega de Bombas Delantera, Bodega de Bombas Trasera, Fuselaje, Servicio y Cola.

(e) Impactos Corridos **Anula** cualquier otro impacto y recibe 2 Impactos en cada Ala.

(g) Daños Superficiales es igual que "Sin efecto", no requiere ninguna tirada para daños.


5-12

EFEECTO MULTIPLICADOR DE IMPACTOS

	TIPO DE CAZA ATACANTE QUE ALCANZA AL B-29							
	NICK	TONY	ZEKE	FRANK	TOJO	OSCAR	GEORGE	IRVING
1	x 2	x 2	x 0 (a)	x 1	x 1	x 1	x 0 (a)	x 2
2	x 2	x 2	(b)	x 1	x 1	x 1	x 1	x 2
3	x 2	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1	x 2	x 2
4	x 2	x 2	x 2	x 2	x 1	x 1	x 2	x 2
5	x 3	x 2	x 2	x 2	x 1	x 1	x 2	x 2
6	x 3	x 2	x 2	x 2	x 1	x 1	x 2	x 2



NOTAS:

(a) Cualquier resultado de "x 0", automáticamente significa "Daños Superficiales" para ese impacto.

(b) Tira 1D:  1-3 = x 0 ("Daños Superficiales")
4-6 = x 1

5-12
(b)**COLISIÓN EN EL AIRE**

(Después de la resolución del Fuego Ofensivo de cada Caza Japonés)

	RESULTADO
≤2-10	NO SE PRODUCE COLISIÓN. El Caza se retira del Tablero
11-12+	POSIBLE COLISIÓN:  1-5 = El Caza falla. No se produce Colisión ni se efectúa ningún "Ataque Sucesivo". 6 = El Caza choca con el B-29. Tira una vez en la Tabla 5-11 en la Posición y ángulo apropiado de ataque del Caza para determinar la Sección del B-29 afectada. Si el resultado en esta tirada es de "Daños Superficiales", quiere decir que el Caza pasa rozando, pero no se produce la colisión. En caso contrario, el efecto es el mismo que un BIP (ver Sección 6.2-F)

MODIFICADORES:

+1 Si el Caza atacante es un **TOJO** o un **NICK**.

-1 Si el Caza no consiguió impactar en el B-29 o si éste llevó a cabo la "Acción Evasiva" durante el combate (ver Sección 5-7).

NOTA:

Los Cazas que fallan en impactar en la Tabla 5-9 o no chocan con el B-29 son retirados del tablero.

5-13

ATAQUES SUCESIVOS**Cazas FRANK y TOJO:**

Si consigue un impacto en su ataque inicial sobre el B-29 (incluso si el impacto no tiene ningún efecto) y si no ha sido dañado durante el ataque:



1-3 = No se produce ningún Ataque Sucesivo. El Caza se retira del Tablero

4-6 = El Caza efectúa un Ataque Sucesivo. Tira en la Tabla de abajo para conocer su nueva Posición y ángulo de ataque.

Cazas NICK, TONY, ZEKE, OSCAR, y GEORGE:

Solo si consiguen un impacto en su ataque inicial y el B-29 esta "Fuera de Formación" y uno o más motores están averiados (las 3 cosas), pueden tirar el dado según el apartado anterior:

Caza IRVING:

Es un caza nocturno y por lo tanto no le aplica esta regla.

	POSICIÓN DEL ATAQUE SUCESIVO	
	Todos los motores funcionan	Uno o más motores averiados
2	ASCENSO VERTICAL	ASCENSO VERTICAL
3	ASCENSO VERTICAL	6 *
4	6 Bajo	9 *
5	10:30 Bajo	12 *
6	9 Bajo	1:30 *
7	6 Bajo	12 *
8	3 Bajo	10:30 *
9	1:30 Bajo	12 *
10	6 Bajo	3 *
11	9 Bajo	9 *
12	3 Bajo	3 *

NOTA:

* Los cazas **FRANK** y **TOJO**, siempre atacan desde el ángulo de ataque "ALTO" en la segunda columna. Los cazas **NICK**, **TONY**, **ZEKE**, **OSCAR**, y **GEORGE**, siempre atacan desde el ángulo de ataque "BAJO" en la segunda columna.

SEGUNDO ATAQUE SUCESIVO

Se produce un Segundo Ataque Sucesivo, solo si se cumplen los siguientes **4 requisitos** (todos):

- 1.- Que el Caza consiga un impacto durante el primer ataque sucesivo.
- 2.- Que el B-29 esté "Fuera de Formación".
- 3.- Que el B-29 tenga uno o más motores averiados.
- 4.- Que el Caza no esté dañado.


Si se cumplen estos 4 requisitos, se tira 1D en la tabla del principio para determinar si se produce un nuevo Ataque Sucesivo. Si se produce, se tiran 2D en la Tabla de arriba y se mira en la **columna de la derecha**. Tira en la Tabla 5-12(b) para las "Colisiones" después de cada Ataque Sucesivo.

NUNCA se produce un Tercer Ataque Sucesivo, aunque el Caza acierte en el Segundo. El Caza se retira definitivamente del Tablero.



5-14

REFLECTORES JAPONESES

	RESULTADO
≤2-10	SIN EFECTO
11-12+	Un reflector ha descubierto y está fijo en el B-29 (a) (b) (c)

MODIFICADORES (Acumulativos):

- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "POBRE".
- 2 Si el "Tiempo en la Zona" (Tabla 4-2) es "MALO".
- 1 Si el B-29 está llevando a cabo la "Acción Evasiva" (ver Sección 5.7).
- 1 Si la ciudad objetivo tiene un asterisco en la Tabla 2-9.
- +1 Si el Blanco es Tokyo, Nagoya o Shimonoseki.

NOTAS:

(a) Si un reflector se fija en el B-29, coloca el marcador de "Reflectores" sobre la ficha del B-29 en el Casillero de Movimiento Estratégico. El marcador se quita al final del turno actual.

(b) Si un reflector ha descubierto y está fijo en el B-29, y la Posición del Escuadrón (Tabla 2-5) es "BAJA", y las dos Torretas Inferiores (Delantera y Trasera) están armadas (Tabla 2-7) y funcionan, puede hacerse un intento de apagar ese foco delator. El CFC, el Artillero Izquierdo o el Artillero Derecho pueden intentar ese disparo. Tacha una ráfaga (recuadro) de munición de **ambas** Torretas Inferiores y tira 2D:

	EFECTO
2 (sin modificar)	Sin efecto y una Torreta encasquillada:  1-3 = Torreta Inferior Delantera escasquillada: 4-6 = Torreta Inferior Trasera escasquillada:
3-11	Sin efecto. El reflector sigue fijado
12	El reflector destruido. Quita el marcador de encima del B-29
<i>Nota que solo se hace una tirada aunque ambas Torretas disparan. Si solamente una de las Torretas Inferiores está armada y funciona, no se puede intentar el disparo</i>	

(ver la nota (a) de la Tabla 5-7)

(c) Un marcador de reflector sobre la ficha del B-29 supone un modificador de -1 para el Fuego Defensivo en la Tabla 5-7, un modificador de +1 para los Cazas Japoneses Nocturnos en la Tabla 5-15, un modificador de +1 para la Flak en la Tabla 6-2 y un modificador de -1 para el bombardeo en la Tabla 6-6.