


5-15

APARICIÓN DE CAZAS NOCTURNOS

	RESULTADO
≤2-8	No hay ataque de cazas en este Turno
9	Ver nota (a)
10	Kawasaki Ki-45 Torya ("Dragon Slayer" –Dragón Asesino-) NICK
11	Nakajima J1N Gekko ("Moon-light") –Luz de Luna- IRVING
12	Kawasaki Ki-45 Torya ("Dragon Slayer" –Dragón Asesino-) NICK
13+	Ver nota (b)

MODIFICADORES (Acumulativos):

- +1 Si la Resistencia de Cazas en la Zona (Tabla 5-1) es "FUERTE".
- 1 Si la Resistencia de Cazas en la Zona (Tabla 5-1) es "LIGERA".
- +1 Si el B-29 es descubierto y está fijado por un reflector (solo en la Zona del Blanco, ver Tabla 5-14 y la Sección 6.0).

NOTAS:

- (a) Ningún Caza ataca en este Turno, pero puedes haber recibido algún impacto de otros B-29. (Ignora esta nota si en la Tabla 2-7 salió para esta Misión el resultado de "Todas las Torretas y ametralladoras desarmadas"). Tira 1D y añade 1 (+1) si en la Tabla 2-7 salió: "Todos los Artilleros a bordo y todas las Ametralladoras/Torretas armadas":



1-5 = No se ha recibido ningún impacto

6 = El B-29 ha sido alcanzado por otros B-29

Si el B-29 ha sido alcanzado, tira 1D. El resultado es el n° de proyectiles recibidos. Entonces tira 2D por cada proyectil recibido para determinar el área del B-29 afectada:



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 = Área de Servicio

12 = Morro

Resuelve el efecto del Daño, tirando en la Tabla de Daño que corresponda. (Ver Sección 7.1)

Nota de Diseño: Aunque los B-29 no volaban normalmente en formación en las Misiones nocturnas, no era insólito el que los bombarderos pasaran a veces muy cerca unos de otros, y más de un Artillero nervioso pensaba en "disparar primero y preguntar después". La preocupación por el "Fuego Amigo", fue una de las razones por las que Lemay ordenó que los aviones fuesen desarmados en la primera Misión nocturna a baja altura sobre Tokyo

- (b) En las Misiones n° 1-14, un resultado de "13 +" en la Tabla 5-15 es: "No hay ataques de cazas en este Turno". En caso contrario, (p. ej., Misiones n° 15-35), tira 1D:



1-3 = El B-29 es atacado por un cohete suicida **BAKA**. Ver nota (c).

4-6 = Ataque Coordinado (varios aviones). Ver nota (d).

- (c) 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 (es automáticamente descubierto y 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. Tira 1D:

5-15 

APARICIÓN DE CAZAS NOCTURNOS

NOTAS



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- También si no hay ninguna ametralladora disponible para disparar:



≤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: Ver la Nota de Diseño en la nota (b) de la Tabla 5-3 para más información sobre el **BAKA**

(d) Tira 1D y divídelo por la mitad (redondeando hacia arriba). El resultado es igual al número de Cazas Nakajima J1N Gekko ("Luz de Luna") **IRVING**.

5-15 (b) 

DESCUBRIR A LOS CAZAS NOCTURNOS

(-1 si algún otro Artillero además del Art. de Cola está a bordo aunque sea como "observador")

	RESULTADO
1-2	El Caza atacante es descubierto (a) (c) (d)
3-6	El Caza atacante no es descubierto (b) (c) (d)

NOTAS:

(a) Si el Intercomunicador funciona, el B-29 puede hacer la "Acción Evasiva" **después** del Fuego Defensivo y **antes** del Fuego Ofensivo japonés, es decir el modificador por la "Acción Evasiva" solo aplica a los Cazas, **EXCEPTO** que el B-29, en la Zona del Blanco esté haciendo la "Acción Evasiva" para evitar ser fijado por un reflector, en cuyo caso, el modificador también aplicaría al Fuego Defensivo del B-29.

(b) El Caza japonés dispara primero. después de resolver su ataque, el caza es descubierto automáticamente y el B-29 puede disparar el Fuego Defensivo contra el Caza.

(c) En la Tabla 5-6, si el Intercomunicador no funciona y sale en el dado el Artillero de Cola, entonces solo se le permite disparar al Artillero de Cola en la primera ronda de combate; ninguna otra ametralladora o artilleros pueden disparar, aunque estén presentes.

(d) Dentro de las excepciones indicadas en las notas anteriores, el Fuego Defensivo del B-29 se lleva a cabo normalmente por las Tablas 5-6 a 5-8 y el Fuego Ofensivo japonés, también se lleva a cabo normalmente por las Tablas 5-9 a 5-12(b) -incluidas las posibles colisiones-.

ATAQUES SUCESIVOS NOCTURNOS

NICK siempre hará un (y solo uno) ataque sucesivo salvo que sea destruido o esté dañado.

IRVING no hará un ataque sucesivo salvo que uno o varios de los motores del B-29 estén averiados.

Ataque Coordinado solamente un caza puede hacer un ataque sucesivo si es elegible - los demás no pueden; selecciona solo a un caza no dañado para el ataque.

Posición del Ataque Sucesivo: ASCENSO VERTICAL. El Caza se considera automáticamente descubierto para esta ronda de combate.

SECUENCIA DE COMBATE

1	<p>Tirar en la Tabla 5-1 para determinar la Resistencia de los Cazas Japoneses. Atención a la Nota Importante a la izquierda de la Tabla.</p> <p>Si es una Misión Diurna, pasar al Punto 2.</p> <p>Si es una Misión Nocturna, pasar al Punto 9.</p>
2	<p>MISIÓN DIURNA:</p> <p>Tirar en la Tabla 5-1 (Tabla de abajo), para determinar si se producen ataques de cazas.</p> <p>Si no se producen ataques, CONTINÚA CON LA MISIÓN.</p> <p>Si se producen ataques, Pasar al Punto 3.</p>
3	<p>Tirar en la Tabla 5-2 para determinar el TIPO de Caza japonés que ataca.</p> <p>Pasar al Punto 4.</p>
4	<p>Tirar en la Tabla 5-3 para determinar la Posición de ataque del Caza, así como la posibilidad de ataques múltiples o de cohetes, bombas o BAKA.</p> <p>Colocar una ficha del Caza apropiado en su Posición de Ataque en el Tablero de Combate.</p> <p>Pasar al Punto 5.</p>
5	<p>Tirar en la Tabla 5-4 para determinar el ángulo de ataque del Caza y ajustar la ficha del Caza japonés a su ángulo apropiado de ataque en el Tablero de Combate.</p> <p>Pasar al Punto 6.</p>
6	<p>Tirar en la Tabla 5-5 para determinar la habilidad del piloto japonés.</p> <p>Poner la ficha del caza que corresponde con la habilidad del piloto japonés en su Posición y Ángulo de ataque (sustituyendo si es necesario la que se había puesto anteriormente).</p> <p>Pasar al Punto 7.</p>
7	<p>FUEGO DEFENSIVO DEL B-29:</p> <p>1- Tirar en la Tabla 5-6 para determinar las ametralladoras que pueden disparar al Caza japonés y colocar la ficha apropiada encima del caza.</p> <p>2- Tirar en la Tabla 5-7 para determinar si se hace blanco en el Caza. Tachar la munición gastada.</p> <p>3- Tirar en la Tabla 5-8 para determinar el daño al Caza.</p> <p>Pasar al Punto 8.</p>
8	<p>FUEGO OFENSIVO JAPONÉS:</p> <p>1- Tirar en la Tabla 5-9 para determinar si el Caza hace blanco al B-29. Si el Caza falla, retirarlo del Tablero, si acierta, continuar con esta secuencia.</p> <p>2- Mirar en la Tabla 5-10 para determinar el número de impactos conseguido según el modelo del Caza.</p> <p>3- Tirar en la Tabla 5-11 una vez por impacto para determinar el área (o áreas) del B-29 alcanzada(s). (Anotarlo en la Hoja de Misión en la sección "Impactos y daños).</p> <p>4- Tirar en la Tabla 5-12 para determinar el efecto multiplicador de los impactos y resolver los impactos de proyectil en las Tablas de Daños (las verdes)</p> <p>5- Tirar en la tabla 5-12(b) para determinar si hay o no colisión.</p> <p>6- Tirar en la Tabla 5-13 para determinar los posibles Ataques Sucesivos y resolverlos. Tener en cuenta las notas de esta Tabla.</p> <p>CONTINÚA CON LA MISIÓN</p>

SECUENCIA DE COMBATE


Continuación

9	MISIÓN NOCTURNA: Tirar en la Tabla 5-14 para los reflectores (solo en la Zona del Blanco). Tener en cuenta las notas de esta Tabla. Pasar al Punto 10 .
10	Tirar en la Tabla 5-15 para determinar si un Caza nocturno ataca al B-29. Si no se producen ataques, CONTINÚA CON LA MISIÓN. Si se producen ataques, Pasar al Punto 11 .
11	Recordar que la Posición de los Cazas nocturnos siempre es la de las "6". Tirar en la Tabla 5-4 para determinar el Ángulo de ataque del Caza. Colocar una ficha del Caza apropiado en la Posición 6 y en el ángulo de ataque apropiado en el Tablero de Combate. No tires en la Tabla 5-5 para la habilidad del piloto japonés. Pasar al Punto 12 .
12	Tirar en la Tabla 5-15(b) para determinar si el Caza atacante es descubierto. Si el Caza es descubierto, se hace primero el Fuego Defensivo y luego el Ofensivo. Si el Caza no es descubierto, se hace justo al revés. Nota para el Fuego Defensivo: Si el Intercomunicador no funciona y sale el Artillero de Cola como elegible para disparar, SOLO puede disparar él en este ataque inicial. Pasar al Punto 13 .
13	Después de resolver el Fuego Defensivo y Ofensivo, tira en la Tabla 5-12(b) para las Colisiones en el Aire normalmente. Pasar al Punto 14 .
14	Ver al final de la Tabla 5-15(b) para las instrucciones sobre los Ataques Sucesivos Nocturnos. Si se produce algún Ataque sucesivo, resolverlo normalmente. CONTINÚA CON LA MISIÓN



6-1

VISIBILIDAD DEL BLANCO


	RESULTADO
≤1	Objetivo totalmente oculto . Aplica un modificador de -2 en la Tabla 6-2 y un -1 en la Tabla 6-6. (Ambos acumulativos con cualquier otro modificador)
2-3	Objetivo oculto en su mayor parte . Aplica un modificador de -1 en la Tabla 6-2 (Acumulativo con cualquier otro modificador)
4-5	Objetivo ligeramente oculto . No se aplica ningún modificador
6+	Objetivo totalmente despejado . Aplica un modificador de +1 en la Tabla 6-2 y en la Tabla 6-6. (Ambos acumulativos con cualquier otro modificador)

MODIFICADORES (Acumulativos):

- +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 es una Misión A/U (ver la Tabla 2-2C o la Tabla 2-3) **y** la Posición del B-29 en la Formación (ver la Tabla 2-4) es "En Cabeza" (Misiones "Nocturnas" incluidas).
- 1 Si el "Tiempo en la Zona" (ver Tabla 4-2) es "MALO".
- 1 Si la Altitud Actual del B-29 es "AL".
- 1 Si es una Misión A/U (ver la Tabla 2-2C o la Tabla 2-3) **y** la Posición del B-29 en la Formación (ver la Tabla 2-4) es "de Cola" (Misiones "Nocturnas" incluidas).

6-2

FLAK SOBRE EL BLANCO

	RESULTADO
≤1	No hay FLAK
2-4	FLAK Ligera
5-6	FLAK Media
7+	FLAK Pesada

MODIFICADORES (Acumulativos):

- 2 Si la Visibilidad del Blanco (ver Tabla 6-1) es "Objetivo completamente oculto".
- 1 Si la Visibilidad del Blanco (ver Tabla 6-1) es "Objetivo oculto en su mayor parte".
- 1 Si es una Misión "Nocturna".
- 1 Si la Altitud Actual del B-29 es "AL".
- 1 Si la Ciudad Objetivo tiene un asterisco en la Tabla 2-9.
- 1 Si el B-29 está llevando a cabo la "Acción Evasiva" (ver Sección 5.7).
- 1 Si es "Flak Adicional" después de lanzar las bombas (ver Sección 6.4).
- +1 Si el Objetivo es Tokyo, Nagoya o Yokohama..
- +1 Si la Altitud Actual del B-29 es "BA" **y** uno o más motores del B-29 están **averiados** (si no es así, no aplica este modificador).
- +1 Si la Visibilidad del Blanco (ver Tabla 6-1) es "Objetivo totalmente despejado".
- +1 Si el B-29 ha sido descubierto y está fijado por un Reflector japonés (ver Tabla 5-14).

6-3

FLAK DISPARANDO AL B-29

Tirar en esta Tabla 3 veces

	RESULTADO		
	FLAK LIGERA	FLAK MEDIA	FLAK PESADA
2	Impacto	Impacto	Impacto
3	Fallo	Impacto	Impacto
4	Fallo	Fallo	Fallo
5	Fallo	Fallo	Impacto
6	Fallo	Fallo	Fallo
7	Fallo	Impacto	Impacto
8	Fallo	Fallo	Fallo
9	Fallo	Fallo	Impacto
10	Fallo	Fallo	Fallo
11	Fallo	Impacto	Impacto
12	Impacto	Impacto	Impacto

6-4

EFFECTOS DE LOS DISPAROS DE FLAK

Tirar una vez por cada impacto de la Tabla anterior

	NÚMERO DE IMPACTOS	
2	B. I. P. (<i>Burst Inside Plane</i>)*	
3	1	Tirar una vez en la Tabla 6-5 por cada impacto para saber la sección afectada
4	4	
5	3	
6	2	
7	1	
8	2	
9	3	
10	4	
11	5	
12	4	

* Tirar una vez en la Tabla 6-5 para saber la sección afectada


6-5

ÁREA AFECTADA POR LOS IMPACTOSTirar *una vez* por cada impacto de la Tabla anterior

	ÁREA AFECTADA
2	Morro
3	Nav / Radio
4	Fuselaje
5	Bodega de Bombas Delantera
6	Ala de Estribor
7	Daños Superficiales (<i>tira de nuevo si es un BIP</i>)
8	Ala de Babor
9	Bodega de Bombas Trasera
10	Cola
11	Área de Servicio
12	Morro

6-6

LANZAMIENTO DE BOMBAS

	RESULTADO
≤1-2	FUERA DEL BLANCO
3-6+	EN EL BLANCO

MODIFICADORES (Acumulativos):

- 2 Si la Altitud actual es "AL" (-3 si uno o más resultados de "Fuera del Rumbo" se han sacado en la Tabla 4-8 en la Zona del Blanco).
- 2 Si en la Tabla 4-9 ha salido un resultado de "Fallo del Mecanismo de Lanzamiento de Bombas" y es una Misión de A/U (Ver la Tabla 2-2C o la Tabla 2-3).
- 2 Si el Piloto Automático está dañado (ver Tabla 7-9). **Excepción:** No aplica en una Misión de A/U.
- 1 Si se obtiene un resultado de "Formación Rota" en la Tabla 4-3 debido al Mal Tiempo mientras el B-29 estaba en Formación en algún momento en la Misión. (No aplicar si el B-29 está "Fuera de Formación" ni en Misiones "Nocturnas").
- 1 Si es una Misión "Nocturna".
- 1 Si el B-29 es descubierto y "fijado" por los Reflectores Japoneses (Ver Tabla 5-14).
- 1 Si el Radar o el Intercomunicador está averiado o el Operador de Radar está muerto o gravemente herido (no se acumulan los modificadores si se da más de una de estas circunstancias).
- 1 Si la "Visibilidad del Blanco" (Tabla 6-1) es "Objetivo totalmente oculto" (No aplicar si es una Misión de A/U y tanto el Radar como el Intercomunicador están operativos y el Operador de Radar está en su puesto y no está muerto ni gravemente herido).
- 1 Si la Mira Norden está dañada (ver Tabla 7-1). **Excepción:** No aplicar si es una Misión de A/U y tanto el Radar como el Intercomunicador están operativos y el Operador de Radar está en su puesto y no está muerto ni gravemente herido). **Ver la nota final.**

6-6

LANZAMIENTO DE BOMBAS

NOTAS

- 1 Si el Bombardero está muerto o gravemente herido. (**Excepción:** Si la muerte o las heridas graves del Bombardero se producen por la Flak en el Blanco, las bombas caen automáticamente "Fuera del Blanco").
- 1 Si el Navegante está muerto o gravemente herido **y** es una Misión "Nocturna" o el B-29 está "Fuera de Formación". (**Excepción:** No aplica este modificador si la muerte o las heridas del Navegante se producen en la Zona del Blanco)..
- 1 Si el B-29 realiza la "Acción Evasiva" (ver la Sección 5.7) para evitar los Reflectores o la Flak Japonesa.
- +1 Si la Altitud actual del B-29 es "BA"..
- +1 Si la "Visibilidad del Blanco" (Tabla 6-1) es "Objetivo **totalmente despejado**".
- +1 Si es una Misión de A/U (Ver Tabla 2-2C o Tabla 2-3).

NOTA:

Si la Mira Norden está dañada y el B-29 está "Fuera de Formación" (solo en Misiones "Diurnas") o es el Bombardero "de Cabeza" con la Mira dañada como resultado de la Flak durante el bombardeo, entonces las bombas caen automáticamente "Fuera del Blanco".

6-7

PRECISIÓN DEL BOMBARDEO


EN EL BLANCO		FUERA DEL BLANCO	
	PORCENTAJE		PORCENTAJE
2	Ver nota (a)	2	Ver nota (c)
3	60%	3	5%
4	50%	4	0%
5	40%	5	0%
6	30%	6	0%
7	20% (b)	7	0%
8	30% (b)	8	0%
9	40% (b)	9	0%
10	50% (b)	10	0%
11	Ver nota (a) (b)	11	Tira 1D
12	88% + 2D	12	Tira 2D

NOTAS:

- (a) Tira 1D **tres veces** y multiplica la suma por el resultado de otro dado.
- (b) **Dobla** el porcentaje en Misiones de A/U (solamente), hasta un máximo del 100%.
- (c) Tira 2D, resta "6" del resultado (hasta un mínimo de "0") y multiplica el resultado por "3".
- (d) Para **todas** las tiradas, tanto en la Tabla de "En el Blanco" como en la de "Fuera del Blanco", divide **por la mitad** el porcentaje (redondeando hacia arriba) si alguna de las puertas de las Bodegas de Bombas (Delantera o Trasera), no funcionan como consecuencia de un resultado de "Avería en las puertas de la Bodega de Bombas" en la Tabla 4-9 o por daños en el combate en las Tablas 7-3 o 7-4 o el "Mecanismo de Lanzamiento de Bombas dañado" en las Tablas 7-3 o 7-4. El resultado es automáticamente "Fuera del Blanco" y el porcentaje de 0% si dichas averías son en **AMBAS** Bodegas de Bombas.

6-8

TURBULENCIA TERMAL







	RESULTADO
≤ 1-2	Encontrada una gran Turbulencia Termal. Ir a la Tabla 6-9
3-6+	Encontrada una Turbulencia Moderada o Insignificante No es necesaria ninguna tirada de dados

MODIFICADORES (Acumulativos):

- +1 Si la Posición del B-29 en la Formación (Tabla 2-4) es "En Cabeza".
- +1 Si la Posición del Escuadrón (Tabla 2-5) es "ALTA".
- +1 Si se ha obtenido un resultado de "Fuera del Blanco" en la Tabla 6-6.
- 1 Si la Posición del B-29 en la Formación (Tabla 2-4) es "de Cola".
- 1 Si la Posición del Escuadrón (Tabla 2-5) es "BAJA".

6-9

IMPACTO DE LA TURBULENCIA TERMAL

	RESULTADO
2-6	Pasas a salvo sin efectos por la Turbulencia. Continúa con la Misión
7	Tira una vez en la Tabla 7-5 "ALAS". (Una vez por cada Ala -Babor y Estribor-)
8	Se recibe 1 impacto en la <u>Base</u> de cada Ala. (Babor y Estribor)
9	Se recibe 1 impacto en la <u>Base</u> de cada Ala. (Babor y Estribor). También, tira 1D por cada tripulante:  1-5 = Sin efecto, pasas a salvo y continúas con la Misión 6 = Tira para heridas en la Tabla 7-13 con un -1
10	La corriente de aire ascendente o descendente causa una posible colisión con otro B-29. Tira 2D y añade 1 (+1) si la Posición del Escuadrón (Tabla 2-5) es "BAJA"; resta 1 (-1) si la Posición del Escuadrón (Tabla 2-5) es "ALTA":  2-10 = No se produce Colisión. Pasas a salvo y continúas con la Misión. 11-12 = Colisión en el aire. El B-29 destruido y la tripulación debe saltar por la Tabla 8-5
11	Una o varias bombas se sueltan por el movimiento brusco de la corriente ascendente y golpean en la Bodega de Bombas. Tira 1D:  1-5 = Sin efecto, la(s) bomba(s) cae(n) inofensivamente 6 = La(s) bomba(s) explota(n). El B-29 destruido y todos a bordo muertos
12	¡El B-29 gira bruscamente y se queda boca abajo! Tira 1D:  1-4 = El avión cae fuera de control y se estrella. Todos a bordo mueren 5-6 = Se recupera el control y se endereza el avión. Se anotan 2 impactos en cada Base del Ala (en ambas). Además, tira 1D para cada tripulante:  1-5 = Sin efecto, pasas a salvo y continúas con la Misión 6 = Tira para heridas en la Tabla 7-13 con un -1 (Excepción: Si el Sistema Eléctrico está averiado (ver Tabla 7-10), no se recupera el control y el avión se estrella)

SECUENCIA SOBRE EL BLANCO

1	Tirar en la Tabla 6-1 para determinar la VISIBILIDAD del Blanco. Anotar los posibles modificadores. Pasar al Punto 2 .
2	Tirar en la Tabla 6-2 para determinar el Fuego Antiaéreo. Si no hay Flak, pasar al Punto 6 . Si hay algún tipo de Flak, pasar al Punto 3 .
3	Tirar 3 veces en la Tabla 6-3 para determinar si nos alcanza el Fuego Antiaéreo. Si no nos alcanza, pasar al Punto 6 . (o al Punto 10 si se trata de Flak adicional) Si nos alcanza, pasar al Punto 4 .
4	Tirar en la Tabla 6-4 por cada resultado de "Impacto" conseguido en la Tabla 6-3 para determinar el número de impactos de proyectil que alcanzan al B-29. Pasar al Punto 5 .
5	Tirar en la Tabla 6-5 por cada proyectil que ha alcanzado al B-29 para determinar el área (o áreas) del B-29 alcanzada(s). Anotar las áreas afectadas en la Hoja de Misión y resolver los impactos en estas áreas. Si el Impacto es un B.I.P., ver "EFECTOS DE UN B.I.P. DEBAJO". Después de resolver todos los impactos, pasar al Punto 6 . (o al Punto 10 si se trata de Flak adicional)
6	Tirar en la Tabla 6-6 para el lanzamiento de las bombas, para determinar si dan o no en el blanco. Pasar al Punto 7 .
7	Tirar en la Tabla 6-7 para determinar la precisión del bombardeo. Anotar el porcentaje en la Hoja de Misión. . Si es una Misión de A/U, contra un objetivo de la Tabla 2-2C (no la 2-3) y si la altitud de la Misión es "BA", pasar al Punto 8 . En caso contrario, pasar al Punto 10 .
8	Tirar en la Tabla 6-8 para determinar si se produce una Turbulencia Termal por las bombas incendiarias. Si no se produce Turbulencia o ésta es insignificante, pasar al Punto 10 . Si se produce una Gran Turbulencia, pasar al Punto 9 .
9	Tirar en la Tabla 6-9 para determinar el efecto de la Turbulencia Termal en el B-29. Resolver los posibles efectos. Pasar al Punto 10 .
10	Tirar de nuevo 3 veces en la Tabla 6-2 para determinar si hay Flak adicional, pero aplicando un modificador de "-1" a esta Tabla. Si hay Flak adicional, repetir los Puntos 3 al 5 y volver a esta línea. Si no hay Flak o ya se ha resuelto, gira el B-29 en el Casillero de Movimiento Estratégico y emprende el viaje de regreso. CONTINÚA CON LA MISIÓN.

EFECTOS DE UN B.I.P.

Todos los tripulantes del departamento afectado resultan muertos

Si es Ala, Cola, o Morro, el B-29 cae en picado fuera del control y el resto de la tripulación debe saltar por la Tabla 8-5.

Si una de las Bodegas de Bombas es alcanzada con las bombas todavía a bordo, el B-29 explota y mueren todos.

Si es el compartimento Nav/Radio, tira para heridas del Piloto, Copiloto, y Bombardero en la Tabla 7-13, y tira también para la Descompresión Explosiva (Tabla 7-11) en el Morro si el B-29 está presurizado en la altitud "AL" o "MED".

Si es el Nav/Radio o el compartimento del Fuselaje, la capacidad de presurización se pierde permanentemente.

Si es Nav/Radio, Bodega de Bombas vacía, Fuselaje, o el Área de Servicio, ocurre lo siguiente:

- El B-29 queda inmediatamente "Fuera de la Formación" si es una Misión "Diurna".
- El B-29 debe gastar dos turnos en cada zona siguiente con el gasto de un recuadro de combustible por cada turno.
- Recibe cada resultado de daño posible para ese departamento (sin embargo, no tires nunca para la Descompresión Explosiva en ninguna parte salvo en el compartimento impactado, excepto como se indica más arriba).
- Tirada de Aterrizaje en las Tablas 8-1 o 8-2 se modifica con -2 que se acumula a cualquier otro modificador existente.
- Este avión no puede llevar a cabo la "Acción Evasiva".
- Si el B-29 consigue llegar a la base, se considera irreparablemente dañado y no puede volar más misiones.

7-1

MORRO**ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO**

2	Suministro de Oxígeno 4-5 = Bombardero 1 = Piloto y Copiloto 6 = Fuego. Tira para apagarlo (ver Sección 7.5) en la Tabla 7-12 y toda la sección del Morro sin oxígeno (ver Sección 7.4). También ver Nota (b) 2 = Piloto 3 = Copiloto
3	Mira de las Ametralladoras del Bombardero El Bombardero no puede disparar las ametralladoras (ver la Tabla 5-6). Ver Nota (b)
4	Tren de Aterrizaje Delantero 1-2 = El Tren Delantero no baja -ver Nota (c) 3 = El Tren baja pero no aguantará el aterrizaje. La Tabla 8-1 se modifica con -4 4-5 = La Rueda delantera dañada. La Tabla 8-1 se modifica con -1 6 = El Tren Delantero queda bajado total o parcialmente. Ver Nota (d)
5	Depósito Hidráulico Se reduce la fiabilidad de los frenos en el aterrizaje. -2 en la Tabla 8-1. Ver Notas (a) y (b) También: 1-3 = El fluido hidráulico se incendia. Tira para apagarlo (ver Sección 7.5) en la Tabla 7-12 4-6 = No se produce ningún fuego
6	Tripulante(s) 1 = Piloto y Copiloto 4 = Bombardero 2 = Piloto 5 = Piloto, Copiloto y Bombardero 3 = Copiloto 6 = Bombardero y tira de nuevo 1D: Tira para heridas de Tripulante(s) en la Tabla 7-13. Ver Notas (b) y (e) 1-3 = Piloto 4-6 = Copiloto
7	Daños Superficiales Sin Efecto
8	Parabrisas 1º Impacto = Sin Efecto 2º Impacto = Modifica -1 en Tablas 8-1 y 8-3. También la capacidad de presurización queda averiada y ni el Morro ni la Sección Nav/Radio pueden presurizar (Secciones 4.2, 7.2 y 7.3). Si actualmente está presurizado, tira para la Descompresión Explosiva en la Tabla 7-11. El resultado se aplica tanto al Morro como a la Sección Nav/Radio. Impactos adicionales = Trátales como el resultado nº 6
9	Instrumentos de la Cabina de Pilotaje Tira para daños en la Tabla 7-9. También ver Nota (b)
10	Mira Norden Si el B-29 está "Fuera de Formación" (solo Misiones Diurnas), o es el Bombardero "de Cabeza" y la Mira Norden resulta dañada como consecuencia de la Flak durante el bombardeo, entonces las bombas caen automáticamente "Fuera del Blanco". En caso contrario, aplica un modificador de -1 a la Tabla 6-6. Excepción: No apliques ese modificador si es una Misión de A/U y tanto el Radar como el Intercomunicador están operativos y el Operador de Radar está en su puesto y no está muerto ni gravemente herido. Ver Notas (a) y (b)
11	Daños Superficiales Sin Efecto

7-1

MORRO**(Continuación)****ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO****12****Radio Compás**El Radio Compás averiado, no puede utilizarse. Ver Tabla 4-7. También ver **Nota (b)****NOTAS****(a)** Si estás en la Zona del Blanco, tira 1D:**1-4** = Ningún efecto adicional.**5-6** = Tira para heridas del Bombardero en la Tabla 7-13.-Ver la **Nota (e)**-**(b)** Tira 1D:**1-5** = Ningún efecto adicional.**6** = La capacidad de presurización está averiada. Ni la Sección del Morro ni la de Nav/Radio puede ser presurizada (ver Secciones 4.2, 7.2, 7.3). Tira 1D de nuevo, si actualmente el B-29 está presurizado:**1-5** = Ningún efecto adicional.**6** = Tira para la Descompresión Explosiva en la Tabla 7-11. (El resultado se aplica en ambas Secciones, tanto en el Morro, como en la Sección de Nav/Radio)**(c)** Se puede intentar como una emergencia bajar manualmente el Tren de Aterrizaje Delantero **dos veces** antes del Aterrizaje. Tira 1D por cada intento:**1-2** = El Tren Delantero baja satisfactoriamente.**3-6** = El Tren Delantero sigue atascado. Si el segundo intento de bajar el Tren Delantero falla, aplica un modificador de **-3** a la Tabla de Aterrizaje 8-1. El modificador del Tren Delantero **NO** es acumulativo con el Tren de Aterrizaje Principal (Tabla 7-5). *Por ejemplo, si tanto el Tren Delantero, como el Tren Principal fallan, el modificador sigue siendo de -3.***(d)** Puede intentarse subir el Tren Delantero manualmente una vez por Zona entrada. Tira 1D:**1-2** = El Tren Delantero sube satisfactoriamente. (Ver nota **(c)** para bajar el Tren para Aterrizar).**3-6** = El Tren Delantero sigue atascado. Mientras continúe atascado se reduce la velocidad debido al rozamiento. El B-29 debe gastar **2 Turnos** por Zona, comenzando inmediatamente, tachando adecuadamente el recuadro de combustible por **Turno**.**(e)** Aplica un modificador de **-1** a la Tabla 6-6 si el Bombardero está muerto o gravemente herido. (**Excepción:** Si la muerte o las heridas graves del Bombardero se producen por la Flak en el Blanco, las bombas caen automáticamente "Fuera del Blanco").

7-2

NAV / RADIO



ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO

2

Suministro de Oxígeno



1 = Ingeniero
2 = Navegante
3 = Op. de Radio

4 = Fuego. Tira para apagarlo (ver Sección 7.5) en la Tabla 7-12 y toda la sección del Morro y Nav/ Radio sin oxígeno.

5-6 = Tira 1D de nuevo:



1-2 = Ingeniero 5-6 = Op. de radio. (Ver Sección 7.4). También ver la Nota

3

Depósito hidráulico

Sin efecto, salvo que el "Depósito Hidráulico" también haya sido impactado en la Sección del Morro, en cuyo caso, el B-29 se queda sin frenos y el Aterrizaje en la Tabla 8-1 se modifica con -6. Ver la Nota. También tira 1D:



1-3 = El fluido hidráulico se incendia. Tira para apagarlo (ver Sección 7.5) en la Tabla 7-12

4-6 = No se produce ningún fuego

4

Instrumentos del Ingeniero

Tira para daños en la Tabla 7-10. También ver la Nota

5

Radio Destruida

No se puede enviar Mayday. Si más tarde el B-29 tiene que Amerizar (Tabla 8-3) o la tripulación tiene que saltar sobre el agua (Tabla 8-4 o 8-5), la tirada en la Tabla 8-6 se modifica con -2.

6

Tripulante



1-2 = Ingeniero
3-4 = Navegante
5-6 = Op. de Radio

Tira para heridas del Tripulante en la Tabla 7-13. Ver la Nota

7

Daños Superficiales

Sin Efecto

8

Armamento



1-3 = Torreta Superior Delantera inoperable (no puede disparar)
4-6 = Torreta Inferior Delantera inoperable (no puede disparar)

9

Intercomunicador

Aplica un modificador de +2 a la Tabla 3-4(b) para determinar los efectos de oxígeno en los tripulantes por la despresurización (ver Sección 4.2). También modifica con -1 la Tabla 6-6. Se requiere una tirada normal en la Tabla 6-6 para asignar el Fuego Defensivo. Se puede abortar la Misión (ver Sección 4.7). También ver la Nota.

10

Equipo del Navegante



1-3 = Instrumentos del Navegante. Ver Tablas 4-5 y 4-6.
4-6 = LORAN dañado. Ver Tabla 4-7.

También ver la Nota

11

Daños Superficiales

Sin Efecto

12

Extintor

El extintor de la Sección NAV / RADIO destruido e inutilizable. Quita su ficha del Tablero de Colocación de la Tripulación. También ver la Nota.

NOTA



1-5 = Ningún efecto adicional.

6 = La capacidad de presurización está averiada. Ni la Sección del Morro ni la de Nav/Radio puede ser presurizada (ver Secciones 4.2, 7.2, 7.3). Tira 1D de nuevo, si actualmente el B-29 está presurizado:









1-5 = Ningún efecto adicional.





6 = Tira para la Descompresión Explosiva en la Tabla 7-11. (El resultado se aplica en ambas Secciones, tanto en el Morro, como en la Sección de Nav/Radio)

7-3

BODEGA DE BOMBAS DELANTERA







	ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO
2	Conducto de Aire Comprimido 1 ^{er} Impacto = Sin Efecto 2º Impacto (en cualquier lugar del B-29, excepto en el Compartimento de Servicio), tira 1D:  1-4 = Sin efecto 5-6 = Capacidad de presurización perdida en todas partes del B-29 (ver Secciones 4.2, 7.2 y 7.3)
3	Depósitos de combustible Centrales del Ala  1 = Fuego, ver Nota (a) 2-3 = Pérdida de combustible (escape), ver Nota (b) 4-6 = Autosellado, sin efecto
4	Balsas de goma destruidas Si el B-29 hace un Amerizaje Forzoso con éxito, entonces el modificador de +1 por el uso de las balsas salvavidas en la Tabla 8-6, solo se aplica a un máximo de 6 tripulantes a elección del jugador. Si las balsas de goma han resultado destruidas en ambas Bodegas de Bombas, no se aplica el modificador a ningún tripulante
5	Depósito auxiliar de combustible en la Bodega de Bombas Si el Depósito Auxiliar de combustible está instalado en la Bodega de Bombas (o lo ha estado y más tarde se ha desechado), -ver Sección 2.3-, tira 1D:  1-3 = Impacto en las Bombas (sin efecto si ya se han lanzado). Ver Nota (c) . 4-6 = Impacto en el Depósito de combustible, ver la Nota (d) . Si el Depósito no está instalado, entonces es un impacto en las Bombas (sin efecto si ya se han lanzado). Ver Nota (c)
6	Depósito auxiliar de combustible en la Bodega de Bombas Ver el resultado anterior
7	Daños Superficiales Sin Efecto
8	Puertas de la Bodega de Bombas Sin efecto si ya se ha efectuado el bombardeo. En caso contrario, tira 1D después de tirar en la Tabla 6-6 durante el bombardeo:  1-2 = Puertas atascadas en posición cerradas 3-4 = Puertas atascadas en posición abiertas Ver la Nota (e) 5-6 = Daños Superficiales, sin efecto
9	Túnel de Comunicación  1-5 = Sin efecto 6 = Capacidad de presurización averiada en el Túnel de Comunicación. Los tripulantes NO pueden moverse desde la Sección Nav/Radio hacia el Fuselaje (y viceversa) salvo que haya despresurización (ver la Sección 4.2)
10	Mecanismo para lanzar las Bombas Ver la Nota (f)
11	Daños Superficiales Sin Efecto
12	Antena del Radio Compás El Radio Compás no puede utilizarse. Ver Tabla 4-7

NOTAS

- (a)  **1-4** = El fuego continúa. Saltar por la Tabla 8-4
5-6 = EXPLOSIÓN. Si las bombas aún están a bordo, el B-29 es destruido y todos los tripulantes mueren. En caso contrario, los tripulantes saltan por la Tabla 8-5
- (b) Tira 1D y **divide por la mitad** el resultado. Resta 1 (-1) del resultado dividido si ambas Bombas de Combustible del B-29 funcionan. Suma 1 (+1) del resultado dividido si ambas Bombas de Combustible han fallado (Tabla 4-9) y/o son dañadas (Tabla 7-4). El resultado final es el número de recuadros de combustible que deben ser tachados **inmediatamente**. Si el resultado es modificado a "0", no se tacha ningún recuadro de combustible (el Ingeniero de vuelo ha conseguido trasvasar el combustible del depósito, de modo que la pérdida ha sido insignificante). Los recuadros tachados por la pérdida, no satisfacen el consumo normal, sino que son **adicionales** a éste (ver la Sección 2.3). No se pueden utilizar los depósitos auxiliares para satisfacer la pérdida de combustible (ver la Sección 2.3). Si el mismo depósito que tiene la pérdida resulta impactado de nuevo, no tires para el resultado, ya que no hay ningún efecto adicional.
- (c)  **1-4** = Sin efecto
5-6 = Las bombas explotan. El B-29 destruido y todos los tripulantes muertos
- (d) Si el Depósito Auxiliar de combustible en la Bodega de Bombas está vacío (ver la Sección 4.3) o ha sido desechado, no se produce ningún efecto. En caso contrario:
 **1-4** = Fuga de combustible. Tacha un recuadro del depósito **por Turno** empezando inmediatamente. Esto no se cuenta como gasto de combustible normal, es **adicional** (ver la Sección 4.3)
5-6 = Fuego, ver Nota (a)
- (e) Si las puertas están atascadas en posición **cerradas**, durante el bombardeo, divide por la mitad el porcentaje de precisión del bombardeo (ver la Tabla 6-7). Si las puertas están cerradas, pueden hacerse **dos intentos** por desatascarlas manualmente. El primero es por el Piloto desde la Carlinga:
 (Sigue exactamente el mismo procedimiento explicado en la nota (g) de la Tabla 4-9 para las tiradas de estos dos intentos, tanto si las puertas están atascadas en posición **cerradas** o **abiertas**).
- (f) Se puede intentar lanzar manualmente las bombas y/o el Depósito Auxiliar de combustible (si está instalado, ver la Sección 2.3). Si en cualquier momento, el jugador decide lanzar el Depósito de combustible Auxiliar (si aplica), debe hacerse **un intento separado** del lanzamiento de las bombas. Se consigue lanzar con éxito (tanto las bombas como el depósito) con un resultado del dado de "1-2", pero ver la **Nota (d)** en la Tabla 6-7 para el efecto del bombardeo.
 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).

7-4

BODEGA DE BOMBAS TRASERA

	ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO
2	Conducto de Aire Comprimido 1 ^{er} Impacto = Sin Efecto 2º Impacto (en cualquier lugar del B-29, excepto en el Compartimento de Servicio), tira 1D:  1-4 = Sin efecto 5-6 = Capacidad de presurización perdida en todas partes del B-29 (ver Secciones 4.2, 7.2 y 7.3)
3	Depósitos de combustible Centrales del Ala  1 = Fuego, ver Nota (a) 2-3 = Pérdida de combustible (escape), ver Nota (b) 4-6 = Autosellado, sin efecto
4	Balsas de goma destruidas Si el B-29 hace un Amerizaje Forzoso con éxito, entonces el modificador de +1 por el uso de las balsas salvavidas en la Tabla 8-6, solo se aplica a un máximo de 6 tripulantes a elección del jugador. Si las balsas de goma han resultado destruidas en ambas Bodegas de Bombas, no se aplica el modificador a ningún tripulante
5	Depósito auxiliar de combustible en la Bodega de Bombas Si el Depósito Auxiliar de combustible está instalado en la Bodega de Bombas (o lo ha estado y más tarde se ha desechado), -ver Sección 2.3-, tira 1D:  1-3 = Impacto en las Bombas (sin efecto si ya se han lanzado). Ver Nota (c) . 4-6 = Impacto en el Depósito de combustible, ver la Nota (d) . Si el Depósito no está instalado, entonces es un impacto en las Bombas (sin efecto si ya se han lanzado). Ver Nota (c)
6	Depósito auxiliar de combustible en la Bodega de Bombas Ver el resultado anterior
7	Daños Superficiales Sin Efecto
8	Puertas de la Bodega de Bombas Sin efecto si ya se ha efectuado el bombardeo. En caso contrario, tira 1D después de tirar en la Tabla 6-6 durante el bombardeo:  1-2 = Puertas atascadas en posición cerradas 3-4 = Puertas atascadas en posición abiertas Ver la Nota (e) 5-6 = Daños Superficiales, sin efecto
9	Túnel de Comunicación  1-5 = Sin efecto 6 = Capacidad de presurización averiada en el Túnel de Comunicación. Los tripulantes NO pueden moverse desde la Sección Nav/Radio hacia el Fuselaje (y viceversa) salvo que haya despresurización (ver la Sección 4.2)
10	Mecanismo para lanzar las Bombas Ver la Nota (f)
11	Daños Superficiales Sin Efecto
12	Bomba de Traslase de Combustible Ver la Nota (g)

7-4

BODEGA DE BOMBAS TRASERA**NOTAS**

(a) hasta la (f) Ver las mismas notas en la Tabla 7-3

(g) **1º Impacto:** 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**2º Impacto:** No se puede tachar ningún recuadro auxiliar de combustible. Se pueden desechar los depósitos auxiliares. También, (en uno u otro caso), ver el resultado de "Fuga en el Depósito de Combustible en la Tabla 7-5. Nota que si una Bomba de Combustible ya había fallado por Sucesos al Azar en la Tabla 4-9, **primero** tira 1D:**1-3** = El impacto en la Bomba fracasa. No hay más efectos.**4-6** = Acusado el Impacto en la Bomba. Bomba dañada.(Si **ambas** Bombas de Combustible ya habían fallado, entonces no hay ningún otro efecto)

7-5

ALAS**ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO****2****Aguja Giroscópica de Puerta de Flujo****Ala de Babor** = Aplica un modificador de -1 en la Tabla 4-5**Ala de Estribor** = Sin efecto**3****Base del Ala**1 Impacto en la Base del Ala. Ver la **Nota (a)****4****Conducto de Aire Comprimido** **1º** Impacto = Sin Efecto**2º** Impacto (en cualquier lugar del B-29, excepto en el Compartimento de Servicio), tira 1D:**1-4** = Sin efecto**5-6** = Capacidad de presurización perdida **en todas partes** del B-29 (ver Secciones 4.2, 7.2 y 7.3)**5****Flap del Ala****1-3** = Flap inoperable, ver la **Nota (b)****4-6** = Sin efecto**6****Alerón****1-3** = Alerón inoperable, ver la **Nota (c)****4-6** = Sin efecto**7-8****Daños Superficiales**

Sin efecto

9**Depósito de Combustible****1-3** = Tanque Exterior**4-6** = Tanque Interior**1** = Fuego, ver **Nota (d)****2-3** = Pérdida de combustible (escape), ver **Nota (e)****4-6** = Autosellado, sin efecto

7-5

ALAS**(Continuación)**

 ÁREA DEL IMPACTO Y EFECTO	
10	Motores  1-3 = Motor nº 1 si es el Ala de Babor, Motor nº 3 si es la de Estribor 4-6 = Motor nº 2 si es el Ala de Babor, Motor nº 4 si es la de Estribor 1-2 = Daños Superficiales 3-4 = Motor dañado, ver la Nota (f) 5 = Motor acelerado, ver la Nota (g) 6 = Impacto en el depósito del aceite, ver la Nota (h)
	Base del Ala 1 Impacto en la Base del Ala. Ver la Nota (a)
12	Tren de Aterrizaje  1-2 = Fallo en los Frenos. Modificar con -2 en el Aterrizaje en la Tabla 8-1 3-5 = Tren de Aterrizaje inoperable, ver la Nota (n) 6 = Tren de Aterrizaje bajado y atascado, ver la Nota (o)


NOTAS

(a) Cuando la Base del Ala ha acumulado 5 impactos en el transcurso de una Misión, el Ala se desprende y la tripulación debe saltar inmediatamente por la Tabla 8-5.


(Nota que la Base del Ala también puede ser impactada por daños en las Tablas 4-9 y 6-9)

(b) Si ambos Flaps del Ala (estribor y babor) están inoperables, el Aterrizaje en las Tablas 8-1 y 8-3 se modifica con -1.

(c) Si ambos Alerones del Ala (estribor y babor) están inoperables, el Aterrizaje en las Tablas 8-1 y 8-3 se modifica con -1.

(d)  **1** = Explosión. Saltar por la Tabla 8-5
2-6 = El fuego continúa. Si el B-29 está en Altitud "MED" o "AL" (solamente), puede hacerse 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.

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". Tira para Fuga de Combustible en la **Nota (e)**.



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.

(e) Tira 1D. Resta 2 (-2) si **ambas** Bombas de Combustible están operativas. Resta 1 (-1) Si **una** Bomba de Combustible ha Fallado (Tabla 4-9) o está Dañada (Tabla 7-4), pero la otra está operativa. (**Excepción:** no hay ningún modificador si los Controles de Tránsito de Combustible han sido dañados en la Tabla 7-10).