

B-17 Queen of the skies

VARIANTES

Por: Felipe Santamaría

Nota.- He recopilado por la red y por revistas, a través de los años una multitud de variantes sobre mi juego favorito, el "B-17 Queen of the skies" de Avalon Hill, que tan buenos ratos me ha hecho pasar durante más de 20 años. Estas variantes enriquecen en gran medida este extraordinario juego.

Poco a poco he ido añadiendo todas estas variantes principales (y otras muchas) a mi propio juego, lo que ha requerido la modificación de las tablas en varias ocasiones, hasta tenerlas al día con todas las variantes, así como la fabricación de todas las fichas del juego mejoradas y nuevas fichas, tanto de aviones como de tripulantes y daños. Me he fabricado 3 libros de tablas diferentes, uno para la 8ª Fuerza Aérea, otro para la 15ª Fuerza Aérea y otro para la variante del Mediterráneo (9ª y 12ª Fuerzas Aéreas) que se explica en otro artículo. De este modo, solo tengo que cambiar de libro de tablas para poder jugar con la variante que desee. También tengo hecho un libro de tablas más pequeño para la Variante del Lancaster inglés.

Por esa razón, las iniciales de los colores y los números de las tablas que aquí se mencionan, no coinciden con los del juego original, por lo que, en las páginas 47 y 48 indico la inicial de color y el número de la tabla que aparece aquí a qué tabla corresponde. Si alguien estuviera interesado en que le envíe las tablas hechas con todas las variantes, puede pedírmelas por e-mail y se las enviaré con gusto.

Con este artículo solo estoy recopilando y traduciendo al español la experiencia de otros muchos a través de todo el mundo que, poco a poco, han ido añadiendo más realismo a este gran juego.

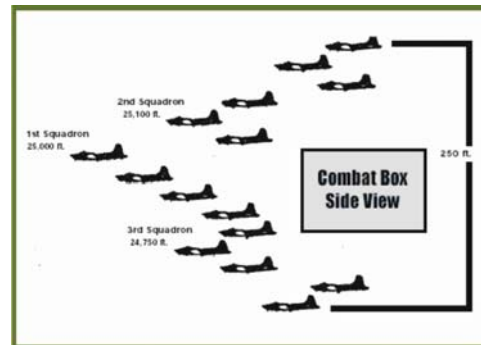
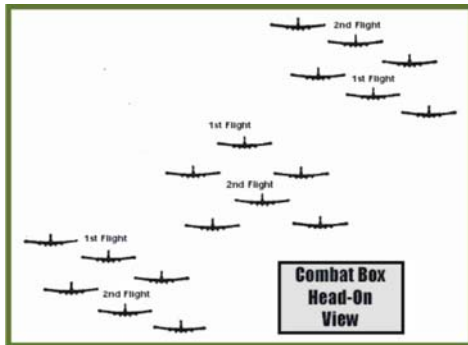
Felipe Santamaría

ÍNDICE

TIPOS DE FORMACIÓN	4
Mejorando Las Desigualdades	4
SUELTA	4
NORMAL	4
COMPACTA	4
LA JG 26	4
Primer paso	5
Segundo paso	5
Piloto Experto	5
Piloto As	5
Piloto Veterano	5
EL JU-88	6
REGLA ESPECIAL	6
LOS JETS ALEMANES	6
Aparición	7
POSIBILIDAD DE ATAQUE CON COHETES	7
Fuego Defensivo	7
Fuego Ofensivo Normal	7
MODELOS DE B-17	8
B-17F	8
B-17C	8
B-17E	9
B-17G	10
EL YB-40	11
Operación Puercoespín	11
El Distribuidor de Munición	11
Modificaciones al Armamento	12
1. TORRETA DE BARBILLA (Morro)	12
2. TORRETA DORSAL	12
5. TORRETA VENTRAL	12
6. AMETRALLADORAS DEL FUSELAJE	12
7. AMETRALLADORA DE COLA	12
Modificaciones del avión:	13
EL B--17 PFF "Pathfinder"	14
BOMBARDEANDO CON RADAR	14
EFECTOS DEL BOMBARDEO CON RADAR	14
PROCEDIMIENTO	14
SI SE UTILIZA UN PFF	15
LA 15ª FUERZA AÉREA	15
Cambios en las reglas	15
I. B-17G	15
II. Pre-Misión	15
III. Alteración de las Tablas	15
IV. El Tablero de Movimiento Estratégico	16
V. Los Alpes	16
VI. El Clima	16
CONDECORACIONES Y PROMOCIONES	17
Medalla de Honor del Congreso	17
Cruz de Vuelo Distinguido	18
Cruz de Servicio Distinguido	18
Estrella de Plata	19
Corazón Púrpura	19
Medalla de Prisionero	19
Medalla del Aire	20
PRISIONEROS Y HERIDOS RECUPERADOS	21
LOS AVIADORES DE TUSKEGEE (12ª y 15ª F.A.)	22
332º GRUPO DE CAZAS	22
LOS "COLAS ROJAS"	22
332º Tabla de Escolta desde Julio de 1944 (D6)	23
332º Tabla de Escolta desde Febrero a Julio de 1944 (D6)	23
99º Tabla de Escolta desde Octubre de 1943 a Julio de 1944 (D6)	23
El 332º Status del Grupo de Cazas	24

JAGDGESCHWADER 700 (para la 15ª F.A.)	24
JG 700 ÁREAS DE DEFENSA	24
JG 700 HABILIDAD DE LOS PILOTOS	25
JG 700 STATUS (PILOTO DE UN CAZA MONOMOTOR)	26
JG 700 STATUS (PILOTO DE UN CAZA BIMOTOR)	26
JG 700 Y LA COBERTURA DE CAZAS	26
JG 700 Y LOS ENEMIGOS	26
SOLDADOS ALADOS DEL 44	27
Calidad de los pilotos alemanes	28
LOS "DESTRUCTORES"	29
AVIONES ALEMANES DESTRUCTORES DE BOMBARDEROS	29
EN "B-17 REINA DE LOS CIELOS"	29
LISTA DE DESTRUCTORES	30
ME-109F-4/R6	30
ME-109G-6/R6	30
ME-110G-4/R3	30
ME-410A-2/U2	31
JU-88C-6C	31
Aparición del Destructor	31
TABLA DEL DESTRUCTOR Y ÚNICA REGLA	31
AYUDA ARTILLERA	34
Disco de ayuda para el B-17 F	34
PUNTOS ARTILLEROS	34
FUNDAMENTO	34
FICHA DE TRIPULANTES	35
DISPONIBILIDAD DE AVIONES Y TRIPULACIONES	36
ENTRENAMIENTO DE LA TRIPULACIÓN	36
BLANCO ALTERNATIVO	36
BOLETÍN METEOROLÓGICO	37
FORMACIÓN DE "ESTELAS" EN EL CIELO	37
DESPEGUE (Opcional)	37
FALLOS MECÁNICOS	37
2ª PASADA DE BOMBARDEO (Opcional)	37
FLAK AL REGRESO	38
HERIDAS DE LOS TRIPULANTES	38
PUNTOS DE LA MISIÓN	38
PUNTOS DE DAÑO	40
FATIGA DE HOMBRES Y AVIONES	40
Fatiga de hoy al terminar la misión	40
Recuperación de la fatiga	40
EXPERIENCIA DE LA TRIPULACIÓN	41
El Bombardero	41
El Navegante	41
FUEGO AMIGO	42
AMETRALLADORAS ENCASQUILLADAS	42
EL DO-217	42
AMULETOS DE LA SUERTE	43
VARIANTE DEL LANCASTER	43
INTRODUCCIÓN	43
CAMBIOS EN LAS REGLAS	45
LOS COMBATIENTES	45
1. PASOS DE LA PRE-MISIÓN	45
2. PASOS DE LA MISIÓN	45
3. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE PARA LOS CAZAS DEL "JABALÍ DOMADO"	46
4. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE PARA LOS CAZAS DEL "JABALÍ SALVAJE"	47
5. FASE ZONA DEL BLANCO	47
6. JUEGO DE CAMPAÑA	48
7. MISCELÁNEO	48
LISTA DE LAS TABLAS POR COLOR Y NÚMERO	50
PROYECTO "AFRODITA"	52
(DATO HISTÓRICO)	52
Afrodita-Misiones, Aviones y Tripulaciones	55

TIPOS DE FORMACIÓN



Mejorando Las Desigualdades

La manera de mejorar las desigualdades para los B17 en el juego es reducir el número de cazas alemanes.

Esto puede hacerse en una forma que es históricamente consistente. En el libro de Donald Caldwell "JG 26", se cita que uno de los pilotos de la Luftwaffe declaró que los pilotos de caza alemanes buscaban las formaciones rotas y a los rezagados a los que preferían atacar antes que a las firmes y disciplinadas Formaciones de B-17.

Se pueden mejorar las desigualdades presentes en el juego llevando a cabo la integridad de la formación para cada escuadrón de B-17. Se calcula la integridad de la formación durante la preparación de la pre-misión tirando en la Tabla **AZ-6** para ver la clase de formación que se va a utilizar.

Explicación de los resultados:

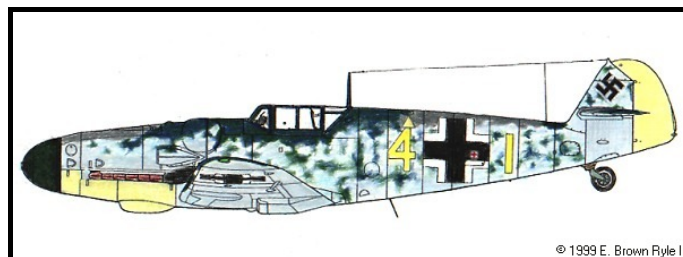
SUELTA: Tirada en las Tablas **AM-1** y **AM-2**, modifican con +1.

NORMAL: No añadir los Me-109 adicionales por ir en Cola o en Cabeza.

COMPACTA: No añadir los Me-109 adicionales por ir en Cola o en Cabeza y además quitar un caza atacante de cada oleada –excepto que ataque solo uno-.

El Me-109 adicional por estar fuera de formación sigue aplicando normalmente en todos los casos.

LA JG 26

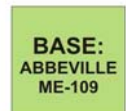


La JG 26 era una unidad de caza alemana de alguna reputación que se estacionó en los Países Bajos y en el norte de Francia durante el contexto histórico del juego. Cuando el Mando de Bombardeo de la 8ª Fuerza aérea se enfrentó con la Luftwaffe creció más intensa la leyenda y los Me-109 de morro amarillo empezaron a surgir. Se les conocía como "Los chicos de Abbeville".

La JG 26 es una amenaza para cualquier formación de B17 porque hay una posibilidad superior a la normal de encontrar a un mayor número de pilotos experimentados y ases. Los Pilotos de la JG 26 están muy motivados y son conocidos por apurar al máximo sus ataques y con más intensidad que la unidad media de caza.

La regla opcional JG 26 se lleva a cabo como sigue:

Los encuentros con la JG 26 ocurren en un área geográfica limitada. La JG 26 sólo se encontrará en las misiones a Abbeville, Amiens, Amberes, Lille, Meaulte, París, Romilly-Sur-Seine y St. Omer. (Si posteriores modificaciones de la regla lo permiten, también pueden encontrarse en la Zona 3 en las penetraciones más profundas en el Norte y Centro de Alemania donde las Zonas sean /F; /B; /H o /G). Si puede ser que aparezca al tirar para la ciudad objetivo, colocar la ficha de la JG 26 en Abbeville para recordar esta posibilidad.



Cualquier oleada que contenga varios Me-109 (y ningún otro tipo de avión) tiene un 50% de posibilidades de que los asaltantes sean la JG 26. Éstas son las oleadas de la Tabla **AM-3** con el número **12, 14, 24, 33, 42, 54, 65**.

Primer paso:

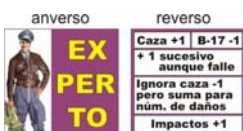
	TIRADA DE ENCUENTRO
1-3	JG 26
4-6	NORMAL

Cuando la JG 26 aparece cualquier ME-109 extra que se añada debido a la posición en la formación del B17 también serán cazas de la JG 26.

Todas las tiradas de dados de la cobertura de los cazas contra la JG 26 se leen en la columna "Pobre".

Segundo paso:

	Nivel de habilidad	Máximo por oleada
2-3-4	Experto	2 Exceso ↓
5, 10	AS	3 ↑ Exceso ↓
6-9, 11, 12	Veterano	5 ↑ Exceso ↓



Piloto Experto:

Trate como un As más en la Tabla de Calidad de Pilotos.

Los Expertos siempre hacen un ataque sucesivo más después de un fallo.

Ignore el resultado CAZA -1 (los impactos cuentan para la suma de impactos -2 último ataque-) y Agregue 1 impacto más al total de impactos de un Experto.



Piloto As: Trate como un As más en la Tabla de Calidad de Pilotos.



Piloto Veterano: Trate como Normal en la Tabla de Calidad de Pilotos.

EL JU-88



REGLA ESPECIAL

- a) El JU-88 sólo aparece como oleadas de uno o dos aviones.
- b) El JU-88 no efectúa sus ataques de frente. Reasigne 12 como 6; 1 como 3; 10 como 9.
- c) El JU-88 no ataca en ascenso vertical ni en picado.
- d) Solo pilotos experimentados veteranos vuelan con el JU88.

Cuando se use esta regla, se sustituyen por JU-88 en la Tabla **AM3** los aviones que aparecen en esa Tabla (reasigne las posiciones del reloj como se ha citado anteriormente), en las oleadas **11, 22, 32, 41, 51, 62,**

El JU-88 inflige el daño al B-17 como si fuera el Me-110 (Los impactos son como los del Me-110 **+1**).

Los artilleros del B-17 añaden **1** a la tirada para hacer blanco contra el Me-110 en el **DISCO DE AYUDA**¹ cuando disparan contra el JU-88. (Ejem. Un 6 cambia a 5,6; un 4,5,6 cambia a 3,4,5,6; un 3,4,5,6 cambia a 2,3,4,5,6.)

El daño que ocasionan los impactos de las AMT simples (no dobles) del B-17 sobre el JU-88 se reducen en un nivel: Caza -1 = Sin efecto; Caza -2 = Caza -1; Derribado = Caza -2. Sin tener en cuenta la tirada del dado una AMT simple no puede derribar un JU-88 aunque le alcance. El daño máximo es Caza -2. Un artillero As del B-17 es una excepción. Normalmente se tratan los resultados del artillero As, aunque esté disparando una sola AMT como si fuese un montaje de AMT Gemelo.



Ficha del JU-88

LOS JETS ALEMANES



¹ **Disco de Ayuda.** Se refiere a un disco que se utiliza como ayuda en lugar de tener que mirar en las tablas para saber qué tienen que sacar en los dados para hacer blanco, tanto los cazas atacantes como el B-17. Ver la página 32.

Aparición

1. Hay una oportunidad de que aparezcan los Jets alemanes cuando se saca un resultado de **15, 25, 35, 45, 55 o 65** en la Tabla **AM-3**. Tire 1D para cada aparición de un Me-109 o FW-190, no haga esta tirada para el Me-109 adicional que aparece debido a la posición de bombardero en cabeza o cola o por estar Fuera de Formación.
2. Los Jets sólo aparecen en las Zonas sobre Alemania.
3. Si el resultado es un "6" reemplace el avión regular por un Jet, el Me-109 se vuelve un Me-163 y el FW-190 se vuelve en un Me-262.
4. La tirada para la calidad del piloto se hace según las reglas normales.

POSIBILIDAD DE ATAQUE CON COHETES

Antes de resolver el Fuego Defensivo del B-17 se determina si los Jets atacan con cohetes tirando en la Tabla **AM-11** "Ataques con Cohetes Aire-Aire". Siga el procedimiento indicado en la Tabla.

Fuego Defensivo

1. Sólo el reforzador de potencia de las torretas (la Torreta de Barbilla, la Torreta Dorsal, la Torreta Ventral y las AMT de la Cola) puede intentar atacar a los Jets. El Fuego Defensivo contra los Jets se resuelve por la Tabla **T-1** "Fuego Defensivo contra los Jets".



2. después de asignar el fuego pero antes de disparar cada arma debe intentar rastrear el blanco. Tire 1D para cada arma. Con una tirada de "6" el arma rastrea con éxito, las bonificaciones de "As" no aplican en apuntar a un Jet. Si el arma no puede rastrear el blanco no se gasta ninguna munición pero el arma no puede disparar a ningún otro caza. (Esto representa la dificultad de apuntar a tales blancos móviles tan rápidos).

3. Todas las tiradas para hacer blanco contra los Jets tienen un modificador de **-1**, una tirada de "6" siempre hace blanco. La bonificación de "As" puede usarse. (Esto representa la dificultad de acertar a tales blancos móviles tan rápidos).

4. Si se hace blanco en el Jet aplica la bonificación por armas gemelas contra el Me-262. Contra el ME-163 hay una bonificación adicional de **+1** para un total de **+2** en la Tabla **T-2**.

5. El tiro de paso de la AMT de Cola contra los cazas que atacan de frente no se permite contra los Jets

Fuego Ofensivo Normal

1. Tire Normalmente para el Fuego Ofensivo alemán, en el **DISCO DE AYUDA**.

2. En la Tabla **AM-5** (Impactos de proyectil por área) use los modificadores siguientes:

Me-262: multiplique el número de impactos por 2.

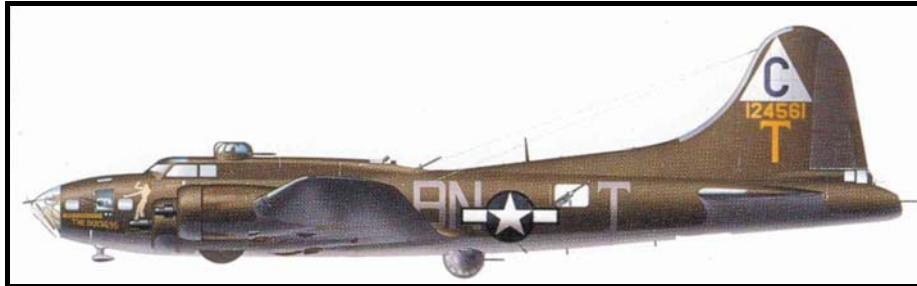
Me-163: agregue uno al número de impactos.



Fichas de los Jets a los que se hace referencia aquí

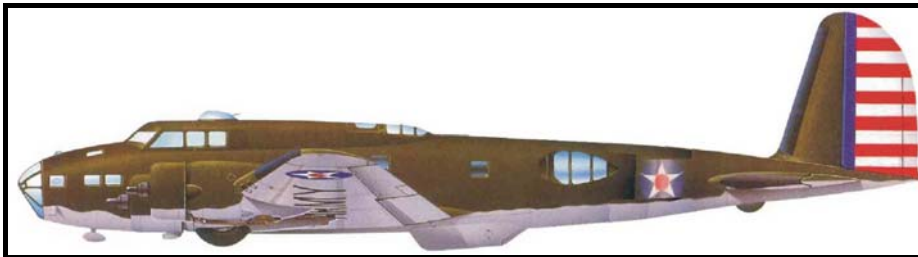
MODELOS DE B-17

B-17F



Este es el modelo original del juego

B-17C



El primer modelo alternativo en ser cubierto es el B-17C, usado por la USAAF en pequeñas cantidades contra los japoneses y por la RAF contra el Reich desde julio hasta septiembre de 1941. En ambos casos, las grandes pérdidas en combate hicieron pronto necesario un mejor diseño incorporando armamento defensivo más pesado, una nueva sección de cola, depósitos de combustible autosellables más fiables, y un sistema eléctrico mejorado.

Todas las posiciones de ametralladoras del B-17C eran montajes de armas simples con la excepción de la ampolla ventral que llevaba ametralladoras gemelas. En este modelo no existen ni la Torreta Dorsal ni la ventral; la posición de la Torreta Ventral realmente es una ampolla ventral que contiene armas apuntadas y disparadas manualmente. Las siguientes las posiciones de ametralladoras son únicamente usadas en el modelo B-17C: Morro, Cuarto de Radio (ampolla), Fuselaje (una ampolla en cada lado del fuselaje) y la ampolla ventral. Este modelo de B-17 lleva 15 puntos de munición para todas las armas excepto el arma ventral (18 puntos de munición).

Como se ha mencionado antes, no hay ninguna Torreta Ventral en esta versión del B-17; en su lugar está la ampolla ventral que aloja las armas gemelas. Esta posición es afectada por cualquier impacto enemigo que normalmente afectaría a la Torreta Ventral. El artillero ventral puede dejar vacante este puesto en cualquier momento. El fuego defensivo del puesto ventral sólo es eficaz contra cazas enemigos que atacan desde 6:00 Nivel y Bajo, y desde Ascenso Vertical.

Una razón por la que tantos B-17C caían en combate era debido a la falta de depósitos de combustible autosellables fiables. Para simular esto, la Tabla de daños para las alas (**N-1**) debe modificarse. Con cualquier impacto en el depósito de combustible, un fuego empieza con una tirada de dado de 1-3; con una tirada de 4-5 hay escape; con una tirada de 6 el tanque se sella apropiadamente. Los extintores apagan el fuego de combustible con una tirada de 1-2, y pueden hacerse intentos adicionales hasta un límite de tres con una tirada del dado de 3-6.

Históricamente el B-17C llevó sólo ocho tripulantes. Al usar este avión en el juego, elimine el navegante y el artillero de cola (de quienes sus puestos quedan libres y no pueden tripularse). Los pilotos son los responsables de la navegación. Ignore todo el daño que afecte a estas posiciones; considérelas como daño superficial.

Durante el periodo en que los británicos usaron el B-17C, los primeros modelos del Fw-190 alemán estaban empezando justo a entrar en servicio con la Luftwaffe. Por consiguiente, ningún Fw-190 puede usarse contra el B-17C. En las situaciones en las que la Tabla **AM-3** requiriese la presencia de Fw-190, considérelas como nulos; no los sustituya por otro tipo de caza. Como otra opción, el Fw-190 solo puede aparecer en las Zonas 7 y 8 del Mapa de Movimiento Estratégico. Sin embargo, estos cazas no pueden usarse contra los B-17C atacando la base de submarinos de La Rochelle.

Los británicos de vez en cuando usaron el B-17C en los ataques nocturnos. Para simular este uso del B-17C en una misión de bombardeo nocturno, sólo se permite aparecer al caza alemán Me-110 cuando corresponda. Si cualquier otro tipo de caza se requiere en la Tabla **AM-3**, considérelas como "No hay atacantes". Al usar la Tabla **R-6** (lanzamiento de bombas) durante un ataque nocturno, modifique con **-1** la tirada del dado. No se usa escolta de cazas en un ataque nocturno; ignore la Tabla **T-4** (defensa de la cobertura de cazas). Los B-17 con daños aterrizando por la noche deben modificar con **-1** en la Tabla **AZ-12** (Aterrizaje).

B-17E



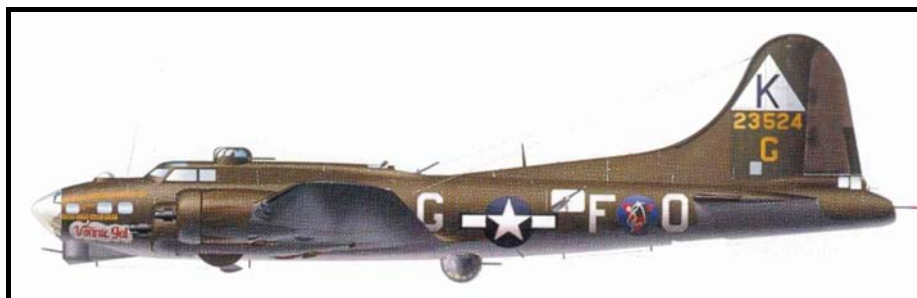
Siguiendo al B-17C, el B-17E ofreció mejoras y una tripulación reforzada de ocho a diez hombres. La "nueva" Torreta Bola (Ventral) fue agregada. Éste fue el primer modelo usado por la 8ª Fuerza aérea sobre Europa. En este momento, los americanos estaban experimentando misiones de bombardeo de largo alcance sin escolta. Las pérdidas pronto fueron altas en cuanto los pilotos de caza alemanes descubrieron que el B-17E era vulnerable a un ataque frontal.

El B-17E normalmente es idéntico al avión usado en B-17 sólo que por la carencia de ametralladoras laterales, la ametralladora del morro solo produce impactos con un resultado en el dado de "6".

El US Army Air Corps empezó su ofensiva de bombardeo enviando formaciones de B-17E sin escolta para atacar Europa. Para simular esta doctrina temprana (qué sólo se cambió después de fuertes pérdidas), no use la Tabla **T-4** (defensa de la cobertura de cazas) a menos que haya salido el resultado "**42-43**" en la Tabla de Sucesos al Azar. Si este es el caso, no use el modificador del dado de **+1**.

El primer bombardeo a plena luz del día dirigida por los B-17 de la USSAF fue sobre Rouen el 17 de Agosto de 1942. Los jugadores pueden simular esto haciendo un ataque similar con 40 bombarderos sin cobertura de cazas.

B-17G



Después de ser retirado el B-17F (el modelo en que se basa el juego), el modelo de producción definitivo se creó en las líneas de montaje. Este fue el preciado B-17G que era ligeramente más pesado y más lento que sus predecesores pero que se destacaba por un armamento más pesado. El rasgo más notable del modelo B-17G era una torreta de barbilla bajo el morro del avión. Este modelo se usó en gran cantidad por la USSAF y la RAF en los últimos años de la guerra.

Se sugiere que el jugador que desee utilizar el B-17G, utilice primero el B-17F normal y luego vaya sustituyendo las bajas con modelos B-17G a medida que se van perdiendo aviones.

Para los propósitos del juego, el B-17G es idéntico en cada aspecto al B-17F que se usa en el juego normal sólo que la ametralladora del morro se reemplaza por la "Torreta de Barbilla". La Torreta de Barbilla está provista de ametralladoras gemelas y puede disparar contra cazas que atacan desde 10:30 Nivel y Bajo, todos los niveles de 12:00, y 1:30 Nivel y Bajo. Se hace blanco en los cazas enemigos con un resultado del dado de "5" o "6". Las Torretas de Barbilla son afectadas por todos los impactos que afectarían a la ametralladora del morro y al Bombardero. Los cazas enemigos que atacan desde la posición 12:00 Alto no pueden impactar a la Torreta de Barbilla. El suministro de munición es igual que para el puesto de la ametralladora del Morro.



Teniendo en cuenta el tiempo en el que el B-17G operó y las bases americanas en Francia de las que mayormente salía, junto con el desarrollo de cazas de gran alcance (P-38 y P-51), los jugadores pueden probar simulando los efectos de un ataque con B-17G en época tardía en la guerra. Esto puede hacerse permitiendo al jugador del B-17G exigir la cobertura de cazas en todas las zonas del mapa de movimiento estratégico.

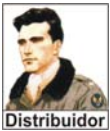
Los jugadores pueden desear probar volar varias misiones individuales usando los diferentes modelos de B-17 disponible. Para conservar la continuidad histórica, cada ejemplar de B-17 debe usarse en el orden alfabético. Se recuerda a los jugadores que el B-17C voló sin escolta, el B-17E frecuentemente voló con escoltas, como hizo el B-17F, mientras que el B-17G era normalmente muy bien escoltado por los cazas Aliados en todo momento. Los jugadores pueden comparar su porcentaje de supervivencia y actuación ahora. Yo pienso que lo encontrarán instructivo.

EL YB-40



Operación Puercoespín

El Distribuidor de Munición:



Puesto que había que mover gran cantidad de munición, fue agregado un 11º tripulante como un "Distribuidor de munición". Mientras su posición asignada en el despegue estaba en el cuarto de radio, él tenía el deber de flotar "entre los compartimentos desde el cuarto de la radio, fuselaje y áreas de la bodega de bombas, aunque todos los otros eran accesibles. Para reflejar este papel, tenga en cuenta lo siguiente al jugar al YB-40:

1. Mientras que el "Distribuidor de munición" esté funcionando en esa posición, el traslado de munición entre ametralladoras o del stock de reserva puede transportarse por el jugador cuando quiera -incluso durante una oleada- con ningún detrimento para la habilidad de disparo del B-17.
2. El jugador puede poner al Distribuidor en cualquier posición en el avión, simplemente poniendo a su ficha en compañía de cualquier otro. Puede moverse libremente incluso entre las oleadas.
3. En el caso que se requiera una tirada de dados para las heridas en un compartimento/posición en el que se encuentre el Distribuidor, tire un dado: con un "1-4", se tira un dado por cada ocupante de ese compartimento o posición en la Tabla de heridas (N-4) pero no al Distribuidor; con un "5-6", El Distribuidor de munición tira para las heridas.
4. Si un jugador así lo desea y el tripulante que ocupa una posición de Ametralladora está Gravemente Herido o muerto, el Distribuidor puede ocupar su puesto, pero solo hará blando sacando un "6". Si él está en un puesto de artillero, las tres reglas anteriores no aplican. Obviamente, cualquier ataque en esa posición debe afectar ahora al Distribuidor solamente.

Missions of the YB-40s:			
Date	Target	Number	Remarks
5/29/43	St. Nazaire	8	One aborted
6/15/43	LeMans	4	Recalled due to weather
6/22/43	Huls	11	One lost
6/23/43	LeMans	8	Mission recalled
6/25/43	Hamburg	7	Two aborted; claimed two enemy aircraft
6/26/43	Paris	5	Claimed two enemy aircraft
6/28/43	St. Nazaire	1	Claimed one enemy aircraft
6/29/43	Paris	2	One aborted
7/4/43	Nantes	2	
	LeMans	1	
7/14/43	Villacoublay	5	The last mission as a group
7/17/43	Hannover	2	
7/24/43	Heroya	1	
7/26/43	Hannover	2	
7/28/43	Kassel	2	

Misiones históricas del YB-40

Modificaciones al Armamento:

Por mantener los cambios históricos en las ametralladoras (ahora 16) y torretas, se asignan ciertas modificaciones en las reglas para las cargas de municiones y los impactos. Esto se requiere realmente cuando uno considera el número de Ametralladoras gemelas y los nuevos campos de tiro que el YB-40 disfrutó. Tenga en cuenta lo siguiente:

1. TORRETA DE BARBILLA (Morro)

La Torreta de Barbilla puede disparar contra todos los niveles de las 12:00, y los sectores a nivel y bajo de de 10:30 y 1:30.

Para hacer blanco con la Torreta de Barbilla es con un "5-6".

Aplica la bonificación por AMT doble.

Se aumenta el suministro de munición de la Torreta de Barbilla a un total de 32.



2. TORRETA DORSAL

Se aumenta la carga de munición para la torreta dorsal de 16 en un 100% a 32. No hay más cambios en esta posición.



4. La Torreta superior trasera (que reemplaza a la amt. de 50 en el cuarto de la radio) requiere ciertas adaptaciones:

El arma tiene 16 cajas de munición disponible.

Su campo de tiro se extiende para incluir no sólo a las 6 Alto, sino también los sectores alto y a nivel de las 3 y las 9 y las 12 alto. Adicionalmente, puede dispararse al atacante en picado desde esta posición (con un "6" para hacer blanco). Los requisitos para hacer blanco a las otras posiciones son igual que con la Torreta Dorsal. Aplica la bonificación por AMT dobles.

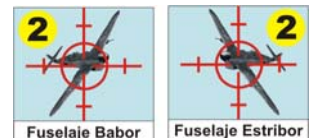


5. TORRETA VENTRAL

Sigue igual excepto que su munición se aumenta a 24.

6. AMETRALLADORAS DEL FUSELAJE

Para las armas del fuselaje, se añade el montaje gemelo de calibre.50 el reforzador de potencia para ayudar a neutralizar el torbellino de la hélice aumentó grandemente su efectividad. El suministro de munición queda igual. Las AMT del fuselaje ahora reciben la bonificación de doble arma. Y debido al reforzador de potencia, los artilleros de fuselaje hacen blanco con un "5-6".



7. AMETRALLADORA DE COLA

La única modificación requerida para las AMT de cola es un aumento en el suministro de la munición a 25 cajas.

El Stock de la munición de reserva es tal que hay disponibles 76 cajas de doble-arma. Si el Distribuidor de munición está libre, puede transferir munición cuando quiera y a cualquier posición; si no es así, sólo puede transferirse en zonas en que no se efectúa ningún ataque o todos los cazas atacantes se marchan por la cobertura o el fuego amigo de otro B-17. Cada casilla de municiones de doble-arma cuenta como dos para cada arma del morro. Pueden intercambiarse las municiones entre las posiciones de AMT siguiendo lo anterior y las reglas originales.

Históricamente, cuando la misión lo requirió, el YB-40 podía llevar muchas más municiones que las que nosotros hemos acreditado (unas 7.000 salvas extras en la bodega de bombas). Así que, un jugador tiene la opción como comandante del avión de llevar unas 140 casillas adicionales de municiones de doble-arma.

Modificaciones del avión:

Mientras el YB-40 era aceptado como un acompañamiento viable para el B-17F por parte del Ejército, tenía algunos defectos. Debido al peso agregado de blindaje, era aproximadamente una tonelada más pesado que un descargado B-17F. Agregue a esto el peso adicional de un suministro de munición lleno, y tenemos una diferencia de 3.720 libras por encima de un descargado B-17F. El resultado era que mientras el YB-40 podía mantener la formación en el viaje de ida, su peso obligaba a la formación a retardar su paso a la vuelta para recibir el beneficio a los bombarderos de la protección del YB-40. Para simular todo esto, y otros aspectos de la naturaleza del avión experimental, las siguientes reglas son necesarias:

1. Excepto en la zona del blanco, el YB-40 se considera siempre que es el bombardero en cabeza del escuadrón.
2. Durante el viaje de regreso de la zona del blanco, el YB-40 sufre un adicional **+1** en la Tabla **AM-1** (Número de Oleadas de Cazas alemanes en Zona Fuera del Blanco).
3. Debido a la colocación de blindaje adicional detrás del compartimento delantero, un **-1** se aplica a todas las tiradas de dados para heridas para tripulantes atacados desde las posiciones 10:30, 1:30 y 12:00 a nivel que no estén en el morro.
4. Debido a la colocación de blindaje adicional a los lados, todos los ataques de cualquier posición de las 3 o de las 9 que produzcan una tirada de dados para heridas están también sujetos a un modificador de **-1**.
5. Para reflejar la lámina blindada adicional puesta alrededor de los motores, un modificador de **-1** en la tirada de dado se aplica a cualquier impacto sufrido en el motor. Esto aumentará la posibilidad de que un impacto en la Tabla **N-1** (Alas) causará un daño superficial, y elimina la posibilidad de un impacto en el depósito del aceite.
6. El alcance de un YB-40 se limita a un máximo de **seis zonas**, a menos que el jugador especifique que un tanque adicional de combustible se guarda en la bodega de bombas.
7. Si un YB-40 recibe un impacto en la bodega de bombas que normalmente produciría un resultado de "Bombas", no habrá efecto a menos que el avión esté llevando municiones extras o un depósito de combustible en la bodega de bombas. Si fuese ese el caso, entonces un **"1-4"** no tendría efecto, y un **"5-6"** detonarían la munición o el combustible (produciendo la pérdida inmediata del avión y su tripulación).
8. Debido a su peso extra, si el YB-40 pierde el uso de un motor, el avión quedará inmediatamente fuera de formación y gastará dos turnos en cada zona, a menos que el piloto elija desechar todos los suministros de municiones.
9. Todas las reglas no modificadas por lo anterior se consideran que todavía están en vigencia.

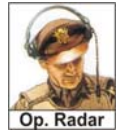
Cada modelo de avión tiene su propia "Hoja de Misión" porque cambian algunas cosas como por ejemplo la munición.

EL B--17 PFF "Pathfinder"



BOMBARDEANDO CON RADAR

Ante la dificultad de bombardear algunos blancos por la falta de visibilidad debida al tiempo climatológico, desde la primavera de 1944 se creó un nuevo tipo de avión con el buscador de radar llamado APS 15 por su diseñador (El Instituto de Tecnología de Massachussets) pero conocido en las Fuerzas Aéreas como H2X (y H2S más tarde), aunque popularmente era más conocido por el nombre de "Mickey" (el nombre de "Mickey" se debía a la apariencia de las gigantescas antenas redondas semejantes a las orejas de un ratón colocadas en el primer radar operacional). A los B-17 provistos con el Radar H2X llamados "Pathfinder" –PFF- (Pathfinder Force) se les sustituyó la Torreta Ventral por una Cúpula de Radar que se subía y bajaba eléctricamente. También fue sustituido el Ametrallador Ventral por el "Operador de Radar" que se sentaba al lado del Operador de Radio para hacer su trabajo. De esta manera se conseguía una mayor precisión a través de las nubes que con los visores de bombardeo normales. La Mira Norden todavía era más exacta que el Radar, pero el Mando de Bombardeo prefirió tener un 40-50% de precisión sobre el blanco principal que un 100% sobre el blanco alternativo.

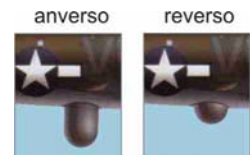


Algunas normas deben tenerse en cuenta al utilizar esta variante:

Solo el B-17G puede ser convertido en un PFF y solo si el Piloto, Bombardero y Navegante no son novatos, es decir que hayan volado 5 misiones o más.

Siempre va en la Posición de Cabeza en el Escuadrón del Medio, por tanto se usan las reglas normales por ir en Cabeza.

Los Pilotos, Navegantes o Bombarderos de un PFF que resulten muertos, heridos graves o acaben su servicio y vuelvan a casa, pueden ser reemplazados por cualquier otro Piloto, Navegante o Bombardero **no novato** para posteriores misiones.



Ficha de la Cúpula del Radar bajada/subida

EFFECTOS DEL BOMBARDEO CON RADAR

Si al llegar al objetivo y tirar para determinar el tiempo REAL sobre el blanco, resultase ser de 50% de visibilidad, antes de tirar en la Tabla **R-6** "Lanzamiento de Bombas", tire 1D. Con un resultado de "**1-3**", queda anulado el modificador negativo debido al clima. Con un resultado de "**4-6**", se aplica el modificador de -1.

Si al llegar al objetivo y tirar para determinar el tiempo REAL sobre el blanco, resultase ser de 10% de visibilidad, se aplica el modificador de -1 en lugar de el de -2.

PROCEDIMIENTO:

Si al tirar en la Tabla **R-1** antes de comenzar la misión para la previsión del Parte Meteorológico sale un resultado de "Malo", se debe tirar 1D en la Tabla **AM-12** para determinar si se utiliza o no un PFF.

SI SE UTILIZA UN PFF:

Retirar la ficha del Ametrallador Ventral del Tablero de Colocación de la Tripulación.

Colocar la ficha del Operador de Radar al lado de la del Operador de Radio.

Colocar la ficha de la Cúpula del Radar en su posición "subida" en el espacio destinado al Ametrallador Ventral.

Tener en cuenta todos los posibles daños, averías o heridas sufridos por el Radar y el Operador de Radar así como el ajuste de los modificadores al bombardeo en las Tablas que corresponda.

EL PFF SIEMPRE VA "EN CABEZA" Y EN EL ESCUADRÓN CENTRAL. Por lo tanto, se aplican las reglas normales por ir "En Cabeza".

Una vez que se ha utilizado un PFF, se retira del Grupo de los 36 y se deja aparte para volver a ser utilizado cuando se requiera debido a la previsión meteorológica de la Tabla **R-1** y al resultado de la Tabla **AM-12**.

LA 15ª FUERZA AÉREA



Cambios en las reglas

Lo siguiente son los cambios en las reglas para B-17, REINA DE LOS CIELOS al incluir esta variante. Salvo las alteraciones específicas que se alistan debajo, todas las otras reglas para el juego siguen en vigor.



I. B-17G (ver página 8)

El B-17G (con la torreta de barbilla) empezó a llegar al Teatro europeo en septiembre de 1943. En esta variante, el jugador empieza sus misiones volando en el modelo del juego estándar, el B-17F. Sin embargo, si su bombardero resulta perdido en acción o irreparablemente dañado, se reemplaza con el modelo B-17G.

Primer plano de la Torreta de Barbilla de un B-17 G

II. Pre-Misión

Continúe con los pasos de la Pre-misión normalmente salvo por lo siguiente. Para empezar una misión, ponga el marcador del B-17 encima de Foggia, Italia en la Zona 1. Hay sólo una Tabla de Blancos designados para tirar el dado en lugar de tres; úsela para todas las 25 misiones.

III. Alteración de las Tablas

1. Revisiones a las Tablas de Blancos de la Misión (**AZ-1**, **AZ-2** y **AZ-3**). Tire dos dados en la nueva Tabla de Blancos de la 15ª Fuerza Aérea (**AZ-15**).

2. Revisiones a la Tabla Lista de Zonas de Vuelo (**AZ-14**). Cuando el blanco ha sido determinado, diríjase a la nueva Tabla Lista de Zonas de Vuelo (**AZ-17**).

3. Aunque el alcance del P-38 era mayor y el P-51 empezó a aparecer en Europa en 1944, a la 8ª Fuerza Aérea se le dio prioridad recibiendo estos cazas de largo alcance. Estos aviones no se pondrían en situación operacional con la 15ª Fuerza Aérea hasta mayo de 1944. Como resultado, la cobertura de los cazas no era buena en las misiones largas. Use la Tabla de Cobertura de Cazas revisada que corresponde

a la 15ª Fuerza Aérea (**AZ-8**). La cobertura de Cazas se ha extendido sin embargo para cubrir las ocho zonas.

4. Tenga en cuenta las reglas especiales que aplican al abandono del avión y al aterrizaje en las notas de las Tablas **AZ-10** y **AZ-13**.

IV. El Tablero de Movimiento Estratégico

El tablero que corresponde a la 15ª Fuerza Aérea traza un mapa de Europa del sur y central. Las misiones llevarán al jugador del B-17 a 27 ciudades (incluyendo cinco capitales) en nueve países.



B-17 volando sobre los Alpes

V. Los Alpes

1. Hay tres misiones que requieren que el B-17 vuele sobre los Alpes – Steyr, Wels y Regensburg-. Consulte la Lista de Zonas de Vuelo para ver en que zona el bombardero debe cruzar las montañas.

2. Un B-17 que debe descender a 10.000 pies por cualquier razón no tiene la suficiente altitud para atravesar los Alpes.

3. En el caso de "Sin Calefacción", un B-17 puede volver a subir a 20.000 pies para pasar encima de las montañas (todavía fuera de formación), pero cada miembro de la tripulación afectado debe tirar un dado para la congelación. El B-17 puede volver a 10.000 pies después de cruzar los Alpes.

4. Si el B-17 debe quedarse a 10.000 pies debido a "Motor averiado" o "Fuga de oxígeno" él o debe abortar la misión (es incapaz de alcanzar el blanco) o la tripulación debe lanzarse en paracaídas o aterrizar el avión si no puede atravesar los Alpes en el viaje de regreso.

5. Si el daño al B-17 requiere que descienda a 10.000 pies mientras pasa por encima de los Alpes, la tripulación puede lanzarse en paracaídas (excepto el tripulante que pilota el avión) y el avión se estrellará con el piloto.

VI. El Clima

1. En todos los casos excepto encima de los Alpes, el tiempo se trata como en el juego normal.

2. Cuando un B-17 entra en la zona en la que debe volar encima de los Alpes, el jugador tira un dado para las Condiciones Atmosféricas en esa zona en la Tabla **R-1**. Las condiciones del tiempo que existen en el viaje de ida continúan a la fuerza también en el viaje de regreso.

A. Si las condiciones climatológicas son de severa helada son malas, el tiempo malo prevalece y la misión se aborta inmediatamente.

B. Si el tiempo es pobre, el jugador tiene la opción de continuar con la misión o abortar. Si la decisión tomada es la de continuar, el B-17 vuela a través de una cobertura de nubes densa y nieve. El jugador tira dos dados: **2-9**- El B-17 consigue pasar ileso; **10-12**- el piloto yerra y choca con la ladera de la montaña (el bombardero se destruye y mueren todos a bordo). El jugador debe tirar de nuevo en el viaje de retorno.

C. Si el tiempo es malo o pobre, no se efectúa **NINGÚN** ataque por los cazas alemanes.

D. Si tiempo es bueno, tire un dado; con un resultado de "6" sólo aparecerá una oleada de cazas. Los cazas alemanes pueden hacer un ataque sin tener en cuenta los resultados del ataque; no se permite ningún ataque desde Ascenso Vertical o en Picado (vuelva a tirar si salió eso).

E. Si una misión es abortada debido al tiempo encima de los Alpes, todavía cuenta para las requeridas 25 misiones del Juego de Campaña.

CONDECORACIONES Y PROMOCIONES



Al finalizar cada misión, se debe determinar en la parte trasera de la Hoja de Misión si se otorga alguna condecoración

Como orientación, se alistan las condecoraciones y el motivo por el cual se entregaban:

Medalla de Honor del Congreso



Es la condecoración militar más importante de los Estados Unidos. Concedida por "notable galantería e intrepidez, arriesgando la vida más allá del deber en situaciones de combate contra una fuerza armada enemiga".

En una misión a Vegesack el 18 de marzo de 1943 un tripulante de un B-17 ganó la primera Medalla de Honor del Congreso otorgada en Europa. El teniente Jack Mathis era bombardero de un B-17 del 303º Grupo de Bombardeo que llevaba el nombre de "Duchess" (Duquesa).

La historia de la última misión de Mathis fue narrada por el navegante de Duchess a su retorno de Vegesack:

"Hasta iniciar nuestra pasada de bombardeo tuvimos escasas dificultades en nuestro ataque a Vegesack. Precisamente cuando llegábamos al objetivo lanzaron contra nosotros una intensa barrera de fuego antiaéreo. Las ametralladoras nos alcanzaban y sus balan sonaban sobre el avión como el granizo contra un tejado. Miré al teniente Mathis que estaba tumbado sobre su visor de bombardeo, apuntando hacia el objetivo. Jack era un chico tranquilo y el fuego de las ametralladoras antiaéreas no le alteró. No dijo una palabra, se limitaba a su tarea, atento al visor. 'Depósito de bombas abierto', le oí decir a Jack al piloto y a continuación le dio instrucciones para que se remontara un poco con objeto de alcanzar la altura de bombardeo.

En la pasada de bombardeo nos alcanzó aquella ráfaga. Faltaban unos segundos para llegar al punto en el que debíamos soltar las bombas cuando toda una barrera antiaérea llegó hasta la escuadrilla que encabezábamos. Una de las granadas estalló a la derecha y un poco por debajo del morro, a no más de diez metros. Si hubiera estallado más cerca habría acabado con el avión.

Una ráfaga penetró por un costado del morro. Destrozó los cristales y se abrió paso ruidosamente. Vi a Jack caer de espaldas hacia mí y tendí mis brazos para aminorar la caída. Para entonces los dos nos hallábamos ya en la parte posterior del morro, empujados supongo por la onda de la explosión. Sin ninguna ayuda por mi parte, se irguió y volvió a su visor. Su pequeño asiento había desaparecido por obra de la explosión y se arrodilló ante el visor. Sabía él muy bien que como bombardero del avión de vanguardia los resultados que obtuviera toda la escuadrilla podían depender de su precisión.

Oí a Jack decir por el intercomunicador: 'Bomas'. Habitualmente empleaba una especie de sonsonete, pero esta vez no acabó la frase. Miré y vi a Jack tratando de extender el brazo para alcanzar la palanca de los portalones del depósito de bombas y cerrarlos. Cuando accionó la palanca, cayó hacia atrás y le cogí. Esta fue la primera indicación que tuve de que algo iba mal. Vi que su brazo estaba muy malherido. 'Supongo que te dieron, chico'. Recuerdo que le dije, pero su cabeza cayó inerte y vi que había sufrido heridas más graves que las del brazo. Supe entonces que estaba muerto. Cerré el depósito de bombas y regresé a mi puesto".

Cruz de Vuelo Distinguido



Concedida por actos heroicos, hazañas extraordinarias y acciones valerosas durante combates aéreos

Cruz de Servicio Distinguido



Medalla de Servicio Distinguido



Concedidas por heroísmo extraordinario durante una operación militar contra una fuerza armada enemiga

Estrella de Plata



Estrella de Bronce



Concedidas por galantería en acción contra fuerzas armadas enemigas

Corazón Púrpura



Esta medalla es concedida a aquellos hombres que son heridos o muertos en servicio como resultado de un acto contra una fuerza armada enemiga

Medalla de Prisionero



Esta medalla se concede a aquellos hombres que son hechos prisioneros en servicio como resultado de un acto contra una fuerza armada enemiga

Medalla del Aire



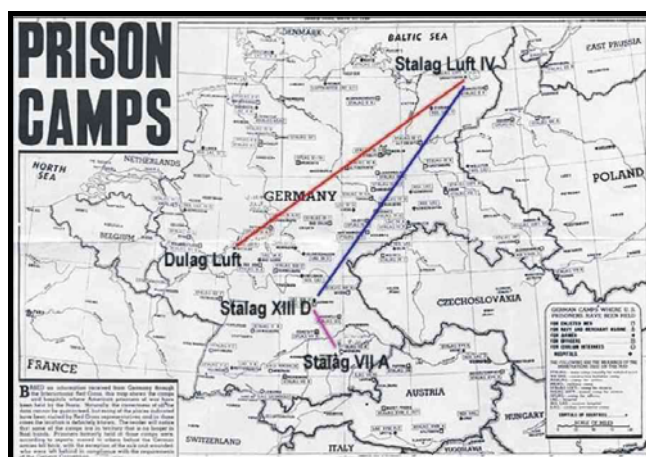
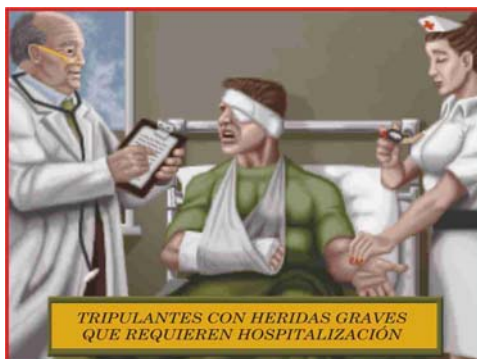
Concedida a cualquier miembro de la tripulación que ha completado su servicio o que efectúe un acto particularmente notable en el cumplimiento de su deber.

Al terminar cada misión, se saca la cuenta de los puntos de la misión según el impreso de la parte de atrás de la "Hoja de Misión" y allí se ve si se gana una medalla o no. Lógicamente, el Corazón Púrpura se entrega a los tripulantes heridos y el jugador determina si alguna actuación en particular de alguno de sus tripulantes es merecedora de una condecoración. El total de los puntos de la misión se anotan en la ficha del Piloto (o del Copiloto si es éste quien pilota el avión) para su futura promoción o ascenso.

PUNTOS DE LA MISIÓN							
PARTE A		<input type="text"/> % Efectividad del bombardeo x4 <input type="text"/>					
PARTE B		CAZAS derribados, probables, dañados (Usar Tabla de Valor de Cazas) <input type="text"/>					
PARTE C		Muertos = -50 Heridos graves, congelados = -30 Heridos recuperados = +10 Prisioneros = 0 1 Herido leve = +10 (Corazón Púrpura)					
PARTE D		Distancia hacia el Blanco = +15 por zona (incluida la zona 1) Por cada caza enemigo enfrentado = +1 Impactos en Fuselaje = +2 por cada uno (También de Flak) Llegando al Blanco Principal = +10 Aterrizando bien en la base = +?? (El valor del modificador al aterrizaje en positivo +1) x15					
VALOR DE LOS CAZAS ENEMIGOS							
Tipo	Derribado	Probable (-2 último)	Dañado (-1)	Tipo	Derribado	Probable (-2 último)	Dañado (-1)
ME-109E	10	4	1	ME-262	24	12	4
ME-109F	12	6	2	ME-163	24	12	4
ME-109G	15	8	2	HE-162	20	10	3
ME-109K	18	9	2	AR-234	18	9	3
FW-190A	15	8	2	DO-335	22	10	4
FW-190D	20	10	2	HE-219	20	10	3
FW-190F	22	10	2	G-50	10	4	1
ME-110C	15	8	2	G-55	15	8	2
ME-110G	18	9	2	C-200	10	4	1
JU-88	15	8	2	C-202	10	4	1
TA-152	22	10	4	C-205	15	8	2
ME-410	20	10	2	Re-2000	10	4	1
TABLA DE MEDALLAS Y GALARDONES (Usar sólo la cuenta de la PARTE D)				PROMOCIONES (Aplica solo al Piloto y al Copiloto)			
Puntos	Modificador	MEDALLA		Puntos	Ascende a		
0-250	1	Ninguna		2.000	1º Teniente		
251-300	1,1	Medalla del Aire		4.000	Capitán		
301-350	1,2	Cruz Vuelo Distinguido		7.000	Mayor		
351-400	1,3	Estrella de Plata		10.000	Teniente Coronel		
401-450	1,4	Medalla Servicio Distinguido		12.000	Coronel		
451-600	1,5	Cruz Servicio Distinguido		15.000	Brigadier General		
600+	2	Medalla de Honor					
Cada misión volada (incluso abortada) = 1 Punto Medalla del Aire = 1 Punto Cruz de Vuelo Distinguido = 2 Puntos Estrella de Plata = 3 Puntos Medalla Servicio Distinguido = 3 Puntos Cruz Servicio Distinguido = 4 Puntos Medalla de Honor = 7 Puntos De 2º Teniente a 1º Teniente = 10 Puntos De 1º Teniente a Capitán = 10 Puntos De Capitán a Mayor = 35 Puntos De Mayor a Teniente Coronel = 45 Puntos							
El Piloto comienza como un 2º Teniente y acumula los puntos de las misiones. El Copiloto también aumenta los puntos (solo si pilota el avión) Si el Piloto muere o resulta gravemente herido (y no puede volver a volar), todos los puntos se pierden, y su Copiloto puede hacerse Piloto ahora, y crear un nuevo Copiloto para la próxima misión. Al alcanzar el grado de Teniente Coronel, el Piloto votará siempre como Guila.							
NOTAS Y OBSERVACIONES DE LA MISIÓN:							

Parte trasera de la Hoja de Misión. Nótese el apartado "D" que es el que se usa para la concesión de condecoraciones.

PRISIONEROS Y HERIDOS RECUPERADOS



Al final de las 25 misiones, por cada tripulante prisionero tirar 2D en la Tabla **BL-10** para determinar la remota posibilidad de la evasión y sus consecuencias.

Si algún prisionero consigue evadirse o es ayudado por la resistencia o los partisanos a llegar a su base, no puede volver a volar en la misma Fuerza Aérea. Esto se hacía para proteger a las personas que habían ayudado a estas tripulaciones rescatadas o evadidas. Normalmente eran enviados al Pacífico, pero en el juego actual pueden continuar volando hasta cumplir su servicio en otras Fuerzas Aéreas.

Las heridas graves no siempre suponían la baja definitiva del ejército. En algunas ocasiones, los tripulantes heridos volvían al combate después de un periodo de hospitalización. Después de las 25 misiones, tire 2D en la Tabla **BL-11** para determinar si alguno vuelve recuperado al servicio activo.

LOS AVIADORES DE TUSKEGEE (12ª y 15ª F.A.)

332º GRUPO DE CAZAS



LOS "COLAS ROJAS"



99º Escuadrón



100º Escuadrón



301º Escuadrón



302º Escuadrón

Los Aviadores de Tuskegee fueron el resultado de una orden en 1940 del Presidente Roosevelt a los Cuerpos del Ejército del Aire para crear una unidad de caza compuesta totalmente de Afroamericanos. Estos hombres fueron entrenados en la nueva base de Tuskegee, Alabama. Después de nueve meses, la primera clase se graduó en marzo de 1942, y se envió a ultramar al Norte de África un año más tarde como el 99º Escuadrón de Caza.

El 99 Escuadrón llegó a África del Norte en mayo del 43 y se unió al 33 Grupo de Caza. Su primera misión del combate fue a primeros de junio sobre Pantelleria. Después ese mismo mes la unidad se movió de la base de Farjouna, Túnez, a El Haouria al 324 Grupo de Caza y empezó volando misiones de escolta encima de Sicilia. Desde octubre el 99 se transfirió al 79 Grupo de Cazas de la 12ª Fuerza Aérea, con base en Foggia, Italia. En los primeros días el 99, había hecho más labores de ataque a tierra que escoltando los bombarderos, pero de vez en cuando, ellos se encontraron con un grupo de bombarderos.



No mucho después de que el primer grupo de pilotos de Tuskegee fue graduado, el 100 Escuadrón fue activado y unido al recientemente formado 332 Grupo de Cazas. Estos pilotos también eran todos afroamericanos y entrenados en Tuskegee. Después, el 100 se unió a los 301 y 302 Escuadrones. El 332 entró en combate con la 12ª Fuerza Aérea en febrero de 1944, volando patrullas sobre el área de Nápoles y el Mar Mediterráneo. En abril, el grupo fue transferido a Ramitelli no muy lejos de Foggia y empezó escoltando bombarderos de la 15ª Fuerza Aérea.



El 99 fue transferido del 79 al 332 en Ramitelli y unido a los 100, 301 y el 302 Escuadrones de Caza y ligados a la 15ª Fuerza aérea en julio de 1944. Los escuadrones habían usado el P-40, y el P-47 por un período breve, pero ahora ellos recibieron los P-51 Mustang y pintaron el morro y la cola de rojo brillante, por lo que después fueron conocidos como los Colas Rojas.

El 332 Grupo de Caza NUNCA perdió un bombardero en sus misiones de escolta.



P-51 C, 332nd FG, 99th Sqd

Para simular el 332 Grupo de Caza en B-17: Queen of the Skies, desde julio de 1944 hay siempre cobertura de cazas **BUENA** en la zona donde el 332 aparece. El quitar los cazas durante los Ataques Sucesivos también se tira en la primera columna, usando el número fuera de los paréntesis, más un caza adicional quitado para todos los ataques.

332º Tabla de Escolta desde Julio de 1944 (D6)

1-2: 332º está en la Zona
3-6: Cobertura Normal

Desde Febrero de 1944, el 332º ocasionalmente escoltó bombarderos sobre Francia y el Norte de Italia.

332º Tabla de Escolta desde Febrero a Julio de 1944 (D6)

1-2: 332º está en la Zona
3-6: Cobertura Normal

Si el 332º aparece, hay siempre cobertura de cazas **BUENA** en la zona. Tire normalmente para remover los cazas.

El 99º ocasionalmente escoltó bombarderos cuando fue añadido al 79º Grupo de Cazas.

99º Tabla de Escolta desde Octubre de 1943 a Julio de 1944 (D6)

1-2: 99º está en la Zona
3-6: Cobertura Normal

Si el 99º aparece, la cobertura de cazas en la zona **se aumenta un nivel**. Tire normalmente en la columna apropiada para remover los cazas. Si el 99 y el 332 aparecen en la misma zona entre febrero y julio 1944 use la remoción de cazas para el 332 (feb. a julio) explicado anteriormente.

El 332° Status del Grupo de Cazas

(from http://tuskegeeairmen.org/history_Missions.htm)

sobre 15,000 salidas de combate (incluyendo 6000+ por el 99º antes de Julio del 44)
111 aviones alemanes destruidos en el aire, otros 150 en tierra
950 vagones, camiones, y otros vehículos de motor destruidos.
1 destructor hundido por el fuego de ametralladora del P-47 (caza del teniente Pierson's)
66 pilotos muertos en acción o accidentes.
32 pilotos derribados y hechos prisioneros.
NINGÚN bombardero perdido escoltado por el 332º, un logro único.
150 Cruz de Vuelo Distinguido ganadas
744 Medalla del Aire
8 Corazón Púrpura
14 Estrella de Bronce

JAGDGESCHWADER 700 (para la 15ª F.A.)

(Enero 1944 a Julio 1944)



I. Gruppe
Me 109



II. Gruppe
Me 109



III. Gruppe
FW 190



IV. Gruppe
Me 110
Me 410
Ju 88





V. Gruppe
FW 190

Jagdgeschwader 700 es una unidad de cazas alemana de ficción en el mundo del autor de B-17: Reina de los Cielos. Como en la variante JG 26 del Sr. Bruce Peckham, es peligroso encontrar a los pilotos experimentados de esta unidad experimentada. Otras similitudes son los pasos de combate y el remover los cazas por la Cobertura de Cazas que está basado en la variante JG 26 del Sr. Bruce Peckham.

Los cinco Gruppen de JG 700 están situados en el Norte de Francia, en el frente oriental, en el Mediterráneo y en África. El cuarto gruppe es Zerstörergruppe 700, un grupo de "destructores" independiente, agregado a la JG 700 desde el principio de la guerra. El quinto gruppe se agregó en Octubre de 1943 pero el personal no se aumentó de tres a cuatro hasta un año después.

JG 700 ÁREAS DE DEFENSA



Desde Enero de 1944 ( y  (III/700 desde Marzo) situado en el Norte de Italia en las afueras de Aviano):

En la Zona 4 en misiones sobre: Fiume

En la Zona 5 en misiones sobre: Verona, Villaorba, Udine, Aviano, Klagenfurt, Regensburg, Steyr

En la Tabla **AM-3** cuando el resultado sea (14, 24, 33, 54, 65) cuando sean de tres a cinco Me-109, tire un D6: DR **1-3** significa que los cazas son de la JG 700 y que los cazas extra por ir el cabeza o cola también son de la JG 700. **4-6** significa que los 109 son de otra unidad diferente.

Y desde Marzo de 1944, cuando el resultado sea (13, 15, 23, 25, 63, 64) cuando sean de tres a cinco FW-190, tire un D6: DR **1-2** significa que los cazas son de la JG 700 y que los cazas extra por ir el cabeza o cola también son de la JG 700, pero un FW-190 en lugar del normal Me-109. **3-6** significa que los 190 son de otra unidad diferente.



Desde Enero de 1944 a Febrero de 1944 (situado en Grecia cerca de un pueblo al noroeste de Atenas, transferido al Norte de Italia en Marzo de 1944):

En la Zona 7 en misiones sobre: Piraeus

En la Zona 6 en misiones sobre: Piraeus

En la Tabla **AM-3** cuando el resultado sea (13, 15, 23, 25, 63, 64) cuando sean de tres a cinco FW-190, tire un D6: DR **1-2** significa que los cazas son de la JG 700 y que los cazas extra por ir el cabeza o cola también son de la JG 700, pero un FW-190 en lugar del normal Me-109. **3-6** significa que los 190 son de otra unidad diferente.



Desde Enero de 1944 a Julio de 1944 (y situado en el sur de Francia al norte de Toulon):

En la Zona 6 en misiones sobre: Toulon

En la Zona 7 en misiones sobre: Toulon

En la Tabla **AM-3** cuando el resultado sea (13, 15, 23, 25, 63, 64) cuando sean de tres a cinco FW-190, tire un D6: DR **1-2** significa que los cazas son de la JG 700 y que los cazas extra por ir el cabeza o cola también son de la JG 700, pero un FW-190 en lugar del normal Me-109. **3-6** significa que los 190 son de otra unidad diferente.

En la Tabla **AM-3** cuando el resultado sea uno o más Me-110 atacantes, tire 2D6: **1-2** significa que los cazas son de la JG 700, y del segundo dado (destructoros) **1-2** el caza es un Me-110. **3-5** es un Ju-88. **6** es un Me-410.

Desde Julio de 1944 la JG 700 fue transferida al Sur y Centro de Alemania.

JG 700 HABILIDAD DE LOS PILOTOS

Novatos: No hay cambios en las reglas originales.

Veteranos: Los pilotos Veteranos de la JG 700 conseguirán un +1 para acertar al B-17. Los artilleros del B-17 disparan normalmente.

Ases: Los Ases conseguirán un +1 para alcanzar al B-17 y un -1 los artilleros del B-17, y continuará los Ataques Sucesivos aun cuando ellos fallen contra el B-17 -si están ilesos- (ningún modificador negativo).

Expertos: Trate los Expertos de la JG 700 como los Expertos de la JG 26. Ellos conseguirán un +1 para alcanzar a los B-17 y un -1 de los artilleros del B-17, y continuará los Ataques Sucesivos aun cuando ellos fallen. Ellos también ignorarán los primeros daños de (-1), y agrega 1 a todos los impactos.

En la JG 26 hay un límite a cuántos Veteranos, Ases y Expertos se encontrarán durante cada oleada, pero para la JG 700 no hay ningún límite máximo. Es decir, si se sacan cinco Expertos, entonces cinco Expertos atacarán.

JG 700 STATUS (PILOTO DE UN CAZA MONOMOTOR)

	<u>2D6</u>	o	<u>D% (00=100)</u>
Novato	2-5		1-45
Veterano	6-8		46-65
As	9-10		66-85
Experto	11-12		86-100

JG 700 STATUS (PILOTO DE UN CAZA BIMOTOR)

	<u>2D6</u>	o	<u>D% (00=100)</u>
Novato	2-5		1-45
Veterano	6-9		46-69
As	10-12		70-100

JG 700 Y LA COBERTURA DE CAZAS

La Cobertura de Cazas contra la JG 700 se tira en la columna **POBRE** para el Inicial y los Ataques Sucesivos, y el piloto con menos experiencia es el primero en irse.

JG 700 Y LOS ENEMIGOS

Cuando Jagdgeschwader 700 aparece en una zona, use los Pasos de Combate de la variante JG 26 del Sr. Bruce Peckam modificados para la JG 700:

- 1) Entre en la zona del mapa.
- 2) Determine # Oleadas de cazas (Tablas **AM-1** o **AM-2**).
- 3) Determine # Cazas en cada oleada (Tabla **AM-3**).

- 3.1)** Si la Tabla **AM-3** indica oleadas nº 14, 24, 33, 54, 65 (de 109) o 13, 15, 23, 25, 63, 64 (de 190) Tire para la aparición de la JG 700, si se está en el área de defensa de la JG 700.

Me-109, tire un D6:

- 1-3: JG 700 y los aviones extra por ir en cabeza o cola también son de la JG 700.
- 4-6: Normal. (Los 109 son de otra unidad)

FW-190, tire un D6:

- 1-2: JG 700 y los aviones extra por ir en cabeza o cola también son de la JG 700 Pero son FW-190 en lugar del normal Me 109.
- 3-6: Normal. (Los 190 son de otra unidad)

Me-110 atacan, tire 2D6:

- 1-2: JG 700, y del Segundo dado **1-2** el caza es un Me-110.
 - 3-5** es un Ju-88.
 - 6** es un Me-410.
- 3-6: Normal. (Los 110 son de otra unidad)

3.2) Si la tirada es entonces Normal proceda a través de los pasos de combate normales para resolver el ataque de los cazas.

3.3) Si es la JG proceda con los siguientes 4 Pasos.

4). Coloque los marcadores de las Ametralladoras del B-17.

5) Cree los Pilotos Alemanes usando el Status de la JG 700.

6) Resuelva los ataques de los Cazas de la JG 700

6.1). Aplique la Cobertura. Use la columna **POBRE** contra la JG 700

6.2) Mueva los marcadores de las AMT a los nuevos blancos si algún caza ha sido eliminado por la cobertura.

6.3) Resuelva el fuego defensivo del B17.

6.4) Tire para impactos de los Cazas.

6.5) Resuelva el daño contra el B17.

6.6) Determine y resuelva los ataques sucesivos.

anverso				reverso	
JG 700 CALIDAD PILOTOS				JG 700	
CAZA MONOMOTOR		CAZA BIMOTOR		CALIDAD	EFECTO
	CALIDAD		CALIDAD		
2-5	NO VA TO Caza -1 B-17 -1	2-5	NO VA TO Caza -1 B-17 -1	NO VA TO Caza -1 B-17 -1	Como en el juego original
6-8	VE TE RA NO	6-9	VE TE RA NO	VE TE RA NO	Caza +1 - B-17 Normal
9-10	AS Caza +1 B-17 -1	10-11	AS Caza +1 B-17 -1	AS Caza +1 B-17 -1	Caza +1 - B-17 -1 Hace 2 ataques sucesivos aunque falle si el caza está ileso (sin modificador -1)
11-12	EX PER TO	12	AS Caza +1 B-17 -1	EX PER TO	-Caza +1 - B-17 -1. -Hace dos ataques sucesivos aunque falle el inicial. -Caza -1 se ignora (el impacto cuenta para la suma de impactos). -Agregar 1 al nº de impactos conseguidos por el caza. NO HAY LÍMITE DE EXPERTOS.

“chuleta” plastificada de la JG 700

SOLDADOS ALADOS DEL 44

EL USO DE DIFERENTES TIPOS DE CAZAS ALEMANES JUGANDO “POR FECHAS” Y LA “CHULETA” PLASTIFICADA DE LA CALIDAD DE LOS PILOTOS ALEMANES

Algunos años atrás James Meldrum hizo un artículo para B-17 Queen of the Skies titulado “El Resto de la Familia Real”: Variante de Modelos para B-17. El artículo agregó serias variantes del B17 al juego. El juego se diseña alrededor del B-17F, pero con su artículo los otros modelos de B-17 mayores pueden hacer su aparición en los cielos de Europa. Es un artículo fino y me gusta volar el modelo "G". El B17G empezó haciendo su aparición tarde en Europa en 1943 y sirvió hasta el fin de la guerra. Solo un problema asiste al

uso de este modelo en el período de guerra tardío. El juego en la modalidad de cazas alemanes, su modelo y potencia de fuego solo refleja a los cazas enemigos disponibles en el período de 1943. Más tarde en la guerra no coinciden los cazas enemigos del juego con los modelos por fecha que se usaron realmente. Ése es el propósito de este artículo. Yo pienso crear nuevas Tablas para reflejar esos nuevos y más mortíferos cazas enemigos.

Cuando los alemanes intentaron enfrentarse con los nuevos desafíos supuestos por los cada vez más pesadamente armados bombarderos que aparecen en números aún mayores y la llegada del caza de escolta de largo alcance, ellos se apoyaron hacia los "destruidores de bombarderos" muy armados. Éstos eran tipos de cazas normales, aunque algunos eran bimotores construidos especialmente que tenían armas extras sujetas bajo sus alas. Esto hizo que estos cazas fueran menos maniobrables, pero su trabajo era disparar contra los bombarderos enemigos pesados, y no enfrentarse con los cazas de escolta. La tecnología y modelos cambiaron rápidamente en respuesta a estos desafíos. Además, las tablas originales se simplificaron por propósitos de jugabilidad. A ese fin estas tablas cubrirán períodos de seis meses que empiezan en Enero de 1943 hasta Enero de 1945. Cada Tabla de Seis Meses contendrá a los cazas de este período de seis meses más aquéllos que entraron inmediatamente antes del siguiente período del año. Yo hago el cálculo que los cazas 18 meses más viejos serían por la escasez de suministro y serían superados por la marcha de la tecnología, o simplemente derribados o destruidos.

Todo el datos de la potencia de fuego se deriva de Airforce, Dauntless, y Airforce/Dauntless Expansion Kit cartas de datos de aviones. Sustituya estas tablas para el período de tiempo que usted está volando.

NOTA: ESTAS TABLAS ESTÁN INCLUIDAS TANTO EN LA 8ª COMO EN LA 15ª FUERZA AÉREA EN LA MODALIDAD DE "POR FECHAS".

Calidad de los pilotos alemanes

La calidad de los pilotos alemanes no solo es una función de pérdidas de pilotos, sino también de entrenamiento de pilotos. En 1941 los requisitos de funcionamiento de la Luftwaffe hicieron necesario no solo sacar pilotos verdes a las unidades operacionales, sino también el traslado de oficiales de entrenamiento de pilotos para ser usados en primera línea. El resultado no solo fue que pilotos de calidad pobre fueran rápidamente perdidos, sino también el fracaso de la Luftwaffe para entrenar a los escuadrones para reemplazar las pérdidas de pilotos porque los pilotos experimentados necesitados para entrenar a los nuevos cadetes estaban en el frente. Desde 1941 el nivel de habilidad de los pilotos alemanes empezó una larga escalera de caracol empinada que se extendía hacia abajo. Además, las pérdidas de pilotos antes de 1941 habían corrido a una velocidad de aproximadamente 600 por mes, pero desde la mitad de 1941 hasta Diciembre de 1943, las proporciones de pérdidas fueron dos veces la cantidad de esos años más tempranos. Así, no solo la Luftwaffe no era capaz de entrenar a los nuevos pilotos, sino que los pilotos que ellos tenían, se estaban perdiendo a dos veces esa proporción. Peor todavía, la cantidad de horas gastadas en el entrenamiento de pilotos en el período anterior a 1941 era equivalente a las de Inglaterra y EE.UU. Pero la sangría de los pilotos experimentados disponibles para usar como oficiales de entrenamiento, y las ofensivas de bombarderos que destruyeron las refineras de petróleo así como los aviones en tierra por medio del bombardeo directo de aeródromos y también el bombardeo de las fábricas de aviones e industrias tenían el efecto de reducir el número de horas que podrían consagrarse para el entrenamiento de pilotos. Para 1944 los cadetes de la Luftwaffe estaban enviándose fuera de las unidades de entrenamiento cuando ellos tenían solo una tercera parte de horas del entrenamiento aéreo que sus enemigos en Inglaterra y EE.UU. Para abreviar, la Luftwaffe estaba perdiendo la batalla en el aire a pesar de los valientes esfuerzos de sus pilotos. La pérdida de bombarderos entre EE.UU. e Inglaterra era alta, pero no tan alta como las pérdidas de la Luftwaffe, y nada podía hacer la Luftwaffe para frenar la marea de programas de entrenamiento de pilotos de los Aliados que producían números crecientes de pilotos mientras sus propios programas de entrenamiento de pilotos se veían adversamente afectados por las incursiones de bombardeos Aliadas.

La pregunta ahora es: ¿cómo reflejamos nosotros esto en B-17 Queen of the Skies?

CALIDAD DE LOS PILOTOS			
Tabla Normal (Hasta 1943)		Enero - Junio (1944)	
 CALIDAD		 CALIDAD	
2-3	 NO VA TO Caja #1 B-17-1	2-4	 NO VA TO Caja #1 B-17-1
4-10	 VE TE RA NO	5-10	 VE TE RA NO
11-12	 AS Caja #1 B-17-1	11-12	 AS Caja #1 B-17-1
JG-26	 EX PER TO	JG-26	 EX PER TO

CALIDAD DE LOS PILOTOS			
Julio - Diciembre (1944)		Enero - Mayo (1945)	
 CALIDAD		 CALIDAD	
2-4	 NO VA TO Caja #1 B-17-1	2-5	 NO VA TO Caja #1 B-17-1
5-10	 VE TE RA NO	6-9	 VE TE RA NO
11	 NO VA TO Caja #1 B-17-1	10-11	 NO VA TO Caja #1 B-17-1
12	 AS Caja #1 B-17-1	12	 AS Caja #1 B-17-1

La Tabla de Calidad de los pilotos de caza intenta cuantificar las habilidades de los pilotos encontrados en los cielos de Europa en 1943. Según esta Tabla, el 8.3% de los pilotos encontrados eran Novatos, 83.3% eran normales, y 8.3% eran Ases. ¿Si nosotros tomamos esto como referencia para 1943, entonces cómo modelamos las calidades de los pilotos para los años siguientes? Las nuevas Tablas siguientes dan una aproximación.

Estas Tablas dan una "percepción" para la calidad del piloto probablemente parecida a la real. Es imposible de determinar la verdadera calidad de los pilotos de la Luftwaffe. Las proporciones de pérdidas no enumeran el número de nuevos pilotos "verdes" perdidos durante las mismas, ni indican qué promedio podría significar de sus pérdidas como parte de la proporción de pérdidas totales, ni reflejan el número de "Ases" que continuaron con vida. Frecuentemente se mataron también pilotos Ases. No importa cuan buen piloto uno sea, las desigualdades lo alcanzarán tarde o temprano. Galland y Hartmann los dos fueron derribados, aunque ellos vivieron para contarlo. Otros no tuvieron tanta fortuna.



Algunos de los nuevos cazas incluidos en el juego "POR FECHAS"

Esto proporciona las herramientas para volar en 1945, enfrentándose a los peligros encontrados por los bombarderos en ese período de guerra tardía. En esos últimos años la Luftwaffe intentó compensar los números crecientes de bombarderos Aliados desarrollando a los cazas pesadamente armados a los que llamaron los "destructores de bombarderos". Desgraciadamente, desde su punto de vista, las pérdidas crecientes de pilotos junto con la concentración Aliada en las fábricas de aviones e industrias de combustible se combinaron para reducir el número de horas que los nuevos pilotos cadetes alemanes tenían que entrenar. Así, aunque el avión se volvió más mortal, los pilotos dentro de las máquinas se volvieron menos. Para Alemania ésta era una combinación mortal. Los aviones eran derribados en números crecientes y las pérdidas de pilotos se volvió crítica. Alemania simplemente no podría competir con las capacidades industriales Aliadas. Se ha dicho que la Segunda Guerra Mundial, por primera vez en la guerra fue la "guerra de economías". Enfrentando las economías combinadas del EE.UU., INGLATERRA, y URSS, contra Alemania e Italia a quienes dejaba una oportunidad muy pequeña, sobre todo en una guerra prolongada. Nada refleja mejor esto que la guerra en el aire en los cielos de Europa y la destrucción de la Luftwaffe.

LOS "DESTRUCTORES"

AVIONES ALEMANES DESTRUCTORES DE BOMBARDEROS EN "B-17 QUEEN OF THE SKIES"

La Luftwaffe vio necesario aumentar el armamento y el blindaje de algunos de sus aviones y por esa razón algunos modelos fueron adaptados para poder llevar este aumento de armamento.

Este aumento en el peso y en la resistencia del aire, supuso una limitación en su velocidad y maniobrabilidad o en ambas cosas, especialmente en aquellos aparatos que llevaban su armamento suspendido debajo de las alas o del fuselaje. Aviones como el JU-88 y el ME-410 eran muy versátiles y fueron cambiados sin problemas de ser bombarderos medios o grupos de apoyo en tierra a destructores de bombarderos. Todos los destructores tenían una dificultad en común: eran muy vulnerables contra los cazas enemigos de primera línea.

La variante para la aparición y uso de los destructores en "B-17 Reina de los cielos" refleja su potencia así como su debilidad.

LISTA DE DESTRUCTORES:



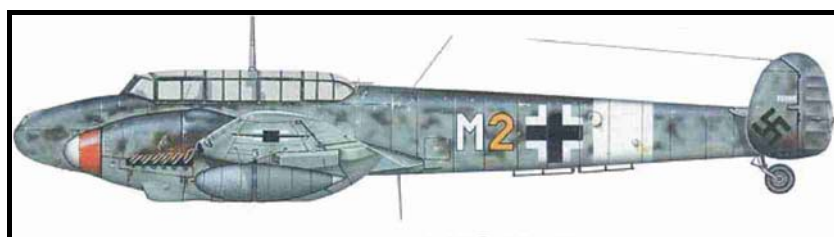
ME-109F-4/R6

El Bf 109F-4/R6 fue dotado con un par de ametralladoras extras de 20 mm y un cañón de 151 situado en góndolas debajo de las alas. Ese aumento de potencia de fuego se hizo por petición del General Adolf Galland y de otros altos ases de la Luftwaffe. El armamento adicional del F-4/R6 fue bien recibido. Sin embargo, el aumento de peso tuvo un efecto negativo en la maniobrabilidad del avión, reduciendo su capacidad de "dogfighter" (perro de presa), y el avión fue utilizado solamente como interceptor de bombarderos.



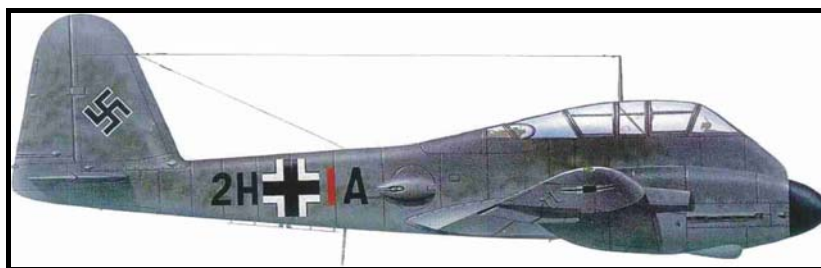
ME-109G-6/R6

Los alemanes añadieron dos ametralladoras de 20 mm y cañones de 151 en el modelo Rüstsatz 6 en góndolas montadas debajo de las alas en el Me-109G-6/R6, y ametralladoras de 30mm y cañones de 108 en el Me-109G-6/U4. A pesar de ser devastador contra los bombarderos americanos, cuyos tripulantes les llamaban "Kanonenboote" (los cañoneros), eran incapaces de superar en estrategia y velocidad a los cazas de escolta aliados.



ME-110G-4/R3

El G-4 era principalmente un caza nocturno, pero de vez en cuando fue lanzado a la brecha contra los bombarderos diurnos. Armado con dos ametralladoras de 30MM y dos cañones de 20MM de disparo delantero podía llevar dos cañones adicionales de 20MM en una bandeja ventral. Los 110 eran vulnerables a los cazas enemigos y desde 1940 sirvieron en segunda línea como una plataforma de arma excelente en la caza nocturna y en papeles de cazabombardero.



ME-410A-2/U2

El principal caza nocturno operacional versión Hornisse fue el Me 410 A-2/U2, dotado con antenas de radar en el morro, un cañón de 50 mm BK 5 en el morro para la función de destructor de bombardero, dos ametralladoras MG 17 y dos cañones de 20 MM 151 en una configuración de armamento de frente, salvo la ametralladora trasera 131 barnette. Ésta era una de las configuraciones de armamento más formidable del Hornisse debido a su tremendo poder de destrucción. El BK 5 era un cañón problemático por su sistema de recarga automática que se bloqueaba fácilmente, pero de una sola pasada podía derribar un bombardero de cuatro motores impactando en cualquier parte desde una distancia de 1000 yardas.



JU-88C-6C

Un bombardero convertido en un caza, el JU-88C tenía un tamaño más que generoso, y esto le permitió llevar un poderoso armamento a través de largas distancias. Pero aún cuando resultaba eficaz como cazabombardero nocturno, en su papel de caza realmente era lento para su tarea. El morro transparente del bombardero fue reemplazado por un casquete de metal, conteniendo al principio tres ametralladoras de 7.92 mm y un cañón de 20 mm, un armamento relativamente modesto, pero muchos modelos podían llevar dos cañones más de 20 mm en una góndola bajo el morro.

Aparición del Destructor

No se intenta que la variante del Destructor sea un factor dominante en el juego. La aparición se restringe por consiguiente a ciertas situaciones y condiciones. Las condiciones específicas y probabilidades de tropezarse con un Destructor se anotan abajo en la Tabla del Destructor y la Regla Única. Esta variante y sus componentes son completamente opcionales. Se anima a los jugadores para que usen todos o parte de estos componentes, para cambiar un poco el juego o para mejorar su experiencia del mismo.

TABLA DEL DESTRUCTOR Y ÚNICA REGLA

APARICIÓN DEL DESTRUCTOR	NÚMERO DE OLEADAS EN LA TABLA AM-3	1D6 PARA APARICIÓN
Condición A	22, 31, 52, 53	1-3
Condición B	22, 31, 45, 52, 53, 62	1-4

Aparición del Destructor:

Restringida a las Zonas de Vuelo (Tabla **AZ-14**) con las letras: G (Alemania), H (Holanda) o (B) Bélgica y en las Zonas de AGUA que sean inmediatamente anteriores a una Zona G, H o B (sujeto a la restricción fija que ningún Destructor aparece en la Zona 2).

Restringido a las Zonas con cobertura de cazas pobre o sin ninguna cobertura.

Restringido a las oleadas (**AM-3**) números **22, 31, 52 y 53** (Condición A). – Si está en Formación Suelta o el B-17 está Fuera de Formación, entonces la Aparición es posible en las Oleadas (**AM-3**) números **22, 31, 45, 52, 53, y 62** (Condición B). Si un Destructor aparece se reemplaza por el primer ME-110 alistado en la Oleada (el resto de los cazas de la oleada se juega normalmente).

<i>Tipo de Destructor</i>	1d6	Cañón Pesado	Regla única número
ME 109F-4/R6	1-2	No	1
ME 109G-6/R6	3	30mm	Ninguna
ME 110G-4/R3	4	30mm	Ninguna
ME410A-2/U2	5	50mm	4 y 5
JU 88C – C6	6	No	3

<i>Aérea de Ataque del Destructor</i>			
1d6 (AM)	Reloj	1d6 (ROJO)	Altitud
1-2	3	1	Alto
3-4	9	2-4	Nivel
5-6	6	5-6	Bajo

Regla Única

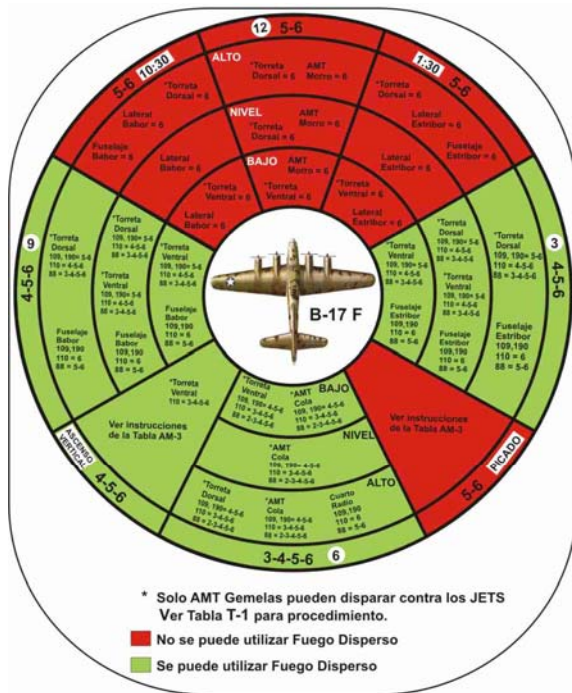
- 1) Si la Cobertura de Cazas Pobre ahuyenta a un caza, el Destructor es el primero en irse excepto en el caso del Me-109F-4/R6 que se marcha de acuerdo con los procedimientos normales.
- 2) Ningún piloto novato vuela los Destruidores. Si se asigna un piloto novato (regla opcional) considérelolo como veterano.
- 3) El fuego defensivo del B-17 contra el JU-88 y el ME-110 se modifica con +1.
- 3a) Ningún As vuela en los JU-88. Todos los ases (regla opcional) se consideran como veteranos.
- 4) El ME-410 tiene un cañón de 50 mm. Cuando se mira para los impactos en la Tabla **AM-5**. Tira 4 veces 2d6 para el último impacto. En esas tiradas, trate una tirada de 2d6 con resultado de 2 como un BIP según el resultado de la Tabla **R-4** (Efecto de los disparos de Flak). (Ver efectos de un BIP). Si no resulta en BIP se trata como un impacto normal en el Fuselaje. Si el efecto es un BIP, el B-17 es destruido y la tripulación abandona el avión por la Tabla **AZ-10**.
- 5) El B-17 impacta en un ME-410 igual que en el ME-110.



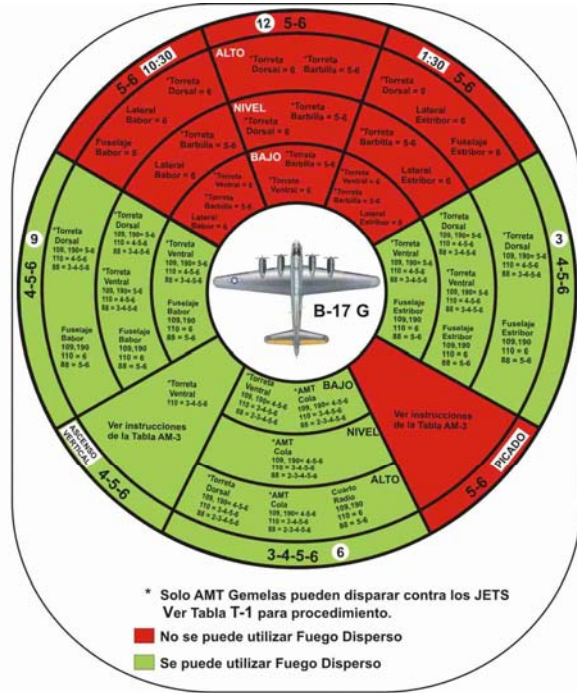
Fichas de los cinco "Destruidores" con la letra (D) que los identifica y con las notas explicativas en la parte trasera de la ficha

AYUDA ARTILLERA

Para agilizar el juego, en lugar de andar mirando varias tablas para determinar qué ametralladoras del B-17 tienen a tiro a cada caza atacante enemigo, el resultado que tiene que salir en el dado para hacer blanco, dependiendo del tipo de caza, el resultado del dado para que los disparos de los cazas alcancen al B-17, así como para recordar las ametralladoras que pueden o no utilizar el fuego disperso, se proporciona un DISCO DE AYUDA para cada modelo del B-17. Resulta sumamente útil en el juego.



Disco de ayuda para el B-17 F



Disco de ayuda para el B-17 G

PUNTOS ARTILLEROS

FUNDAMENTO

Esta regla opcional concede a los artilleros del B-17 que lleguen hacia el estado de as por alcanzar a un caza enemigo además de anotar un derribo.

Con el tiempo, un artillero puede volverse un as teóricamente sin anotar un derribo.

Mi teoría para esta regla es que cualquier impacto por un artillero del B-17 aumenta la supervivencia de su bombardero y cambia el grado del peligro y por eso, debe lograr el reconocimiento para él.

La regla eleva a un solo artillero afortunado en el juego.

Los puntos de la artillería se miden por la dificultad y contribución de supervivencia con cuentas más altas otorgadas basadas en el tipo de caza, habilidad del piloto y el grado de daño infligidos.

a) Los artilleros logran el estado de as con 5 derribos o 7.5 puntos de artillería lo que ocurra primero.

- b) Los puntos de daño son para un piloto veterano. El As y Novato muestran las modificaciones de habilidad a la derecha.
- c) El bono de As aumenta con los múltiplos de 5 derribos o 7.5 puntos de artillería. (10 derribos o 15 puntos igualan un bono de as de +2, etc.).
- d) Dos o más armas que alcanzan al mismo caza se reparten los puntos del resultado de daño más alto infligido (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- e) Los impactos por el fuego disperso tienen la mitad del valor que los de fuego directo (las fracciones redondeadas hacia arriba).
- f) Cualquiera impacto a un caza enemigo tiene un valor del puntos mínimo de 0.12 independiente de los ajustes por la habilidad del piloto y el fuego disperso.

anverso						reverso
PUNTOS ARTILLEROS						FUNDAMENTO
	Derribado	-2 último	-1 dañado	AS	Novato	<p>Esta regla concede a los artilleros del B-17 la oportunidad de llegar a ser "AS" por alcanzar a un caza enemigo, además de por derribarlo.</p> <p>Con el tiempo, un artillero puede llegar a ser un "AS" sin conseguir incluso ningún derribo.</p> <p>La razón de esta regla es que cualquier impacto en un caza reduce el peligro de este caza y aumenta las posibilidades de supervivencia del B-17 y su tripulación. Este mérito debe ser reconocido a los artilleros.</p> <p>Los puntos artilleros se miden en proporción al tipo de caza, la habilidad de los pilotos alemanes y el grado de daño infligido al caza.</p>
ME-262	1.64	0.82	0.41	0.25	-0.25	
ME-163	1.64	0.82	0.41	0.25	-0.25	
TA-152	2	1	0.50	0.25	-0.25	
FW-190	1.50	0.60	0.45	0.25	-0.25	
ME-110	1.25	0.50	0.25	0.25	-0.25	
ME-410	1.36	0.68	0.34	0.25	-0.25	
ME-109	1	0.50	0.25	0.25	-0.25	
JU-88	1.09	0.55	0.27	0.25	-0.25	
DO-335	2	1	0.50	0.25	-0.25	
HE-162	1.36	0.68	0.34	0.25	-0.25	
HE-219	1.60	0.65	0.50	0.25	-0.25	
AR-234	1.25	0.50	0.25	0.25	-0.25	
G-50	1	0.30	0.12	0.25	-0.25	
G-55	1	0.50	0.25	0.25	-0.25	
C-200	1	0.30	0.12	0.25	-0.25	
C-202	1	0.30	0.12	0.25	-0.25	
C-205	1	0.50	0.25	0.25	-0.25	
Re-2000	1	0.30	0.12	0.25	-0.25	

NOTAS
a) Artilleros llegan al estado de "As" con 5 derribos o 7.5 puntos, lo que ocurra primero.
b) Los puntos por derribos o daños son contra pilotos Veteranos. Los pilotos Ases y Novatos muestran la modificación a la derecha.
c) El bono de As aumenta en múltiplos de 5 derribos o de 7.5 puntos. (10 derribos o 15 puntos suponen un bono de +2).
d) Dos o más armas que alcanzan al mismo caza se reparten el resultado de daño más alto (redondeando hacia arriba).
e) Los impactos de Fuego Disperso tienen la mitad de puntos que los disparos directos (redondeando hacia arriba).
f) Cualquier impacto contra un caza tiene una puntuación mínima de 0.12 puntos sin importar las modificaciones por habilidad del piloto o por Fuego Disperso.

“Chuleta” plastificada con los puntos artilleros

FICHA DE TRIPULANTES

Con el fin de llevar un registro exacto para cada tripulante sobre los puntos artilleros conseguidos, el número de misiones voladas, la fatiga, la experiencia (ver más adelante), las heridas, etc., he preparado unas “fichas” de tripulantes para ir anotando todo eso.

 Bombardero Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Experiencia <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/> <small>ESCUELA DE PILOTOS</small>	 Navegante Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Experiencia <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Piloto Número de misiones <input type="text"/> Graduación <input type="text"/> Puntos de misión <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Copiloto Número de misiones <input type="text"/> Graduación <input type="text"/> Puntos de misión <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/> <small>CURSO DE MEDICINA</small>
 Ingeniero Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Operador de Radio Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Ametrallador Ventral Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Ametrallador Babor Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>
 Ametrallador Estribor Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Ametrallador de Cola Número de misiones <input type="text"/> Cazas derribados <input type="text"/> Puntos artilleros <input type="text"/> Corazón Púrpura <input type="text"/> Fatiga <input type="text"/>	 Fatiga <input type="text"/>	

Aquí vemos un ejemplo de las “fichas” de una tripulación entera junto con la “ficha” de su avión

DISPONIBILIDAD DE AVIONES Y TRIPULACIONES

No siempre se podían reparar a tiempo los B-17 dañados o averiados para la próxima misión y también podía coincidir que los tripulantes estuvieran de permiso. Para simular esto, hay una nueva tabla (ver págs. 47 y 48), la Tabla **BL-3** “Tabla de reparación de daños y permisos” que yo utilizo cada vez que un avión es asignado por sorteo a una misión.

Puesto que un escuadrón lo formaban 36 aviones, yo tengo 36 aviones con su correspondiente tripulación (ver dibujo anterior), metidos en sobrecitos de los de tarjetas de visitas, cada avión con su tripulación. Los 36 aviones están disponibles para un juego completo (25 misiones).

Cuando se hace el sorteo para determinar cual de los 36 aviones va a volar la misión de hoy y uno de ellos resulta “elegido”, tirar en la Tabla **BL-3** para ver si el avión asignado está disponible para la misión de hoy. Si no está disponible, se retira del montón de los 36 durante el tiempo que dura el permiso (3 días) -3 misiones-, transcurridas las cuales, vuelve al “montón” de los 36 aviones. Si un avión no está disponible para hoy, se vuelve a sortear para un nuevo avión, tirando también para éste en la Tabla **BL-3**.

REEMPLAZO DE AVIONES Y TRIPULANTES

No siempre se podían reemplazar rápidamente los aviones y tripulaciones perdidos. Ver la nueva Tabla **BL-2** “Reemplazo de aviones y tripulaciones” donde se indica el multiplicador de reemplazos que puede uno recibir en el transcurso de un juego entero (25 misiones).

ENTRENAMIENTO DE LA TRIPULACIÓN

Cuando se hace una tripulación entera (o tripulante de reemplazo), Se tira 1D en la nueva Tabla **BL-1** “Entrenamiento especial de la Tripulación” **por cada tripulante que indica la tabla** con el fin de determinar si alguno de ellos ha recibido algún entrenamiento especial como por ejemplo asistir a la “Escuela de Pilotos” para el Bombardero y el Navegante o recibir entrenamiento médico en el caso nuevamente del Bombardero y el Navegante así como el Piloto y el Copiloto. Si alguno de estos tripulantes ha recibido entrenamiento especial, esto se anota en su ficha. Este entrenamiento lo tiene en su “historial” hasta que muera o sea enviado a casa. En el gráfico de la página anterior vemos que el Bombardero ha asistido a la Escuela de Pilotos y que el Copiloto ha recibido entrenamiento médico. Este entrenamiento sirve para modificar positivamente algunas tiradas como se indica en la misma Tabla **BL-1**.

BLANCO ALTERNATIVO

Cuando se tira el dado para determinar el objetivo que se va a atacar, se mira en la Tabla **AZ-5** “Objetivo Alternativo” para conocer cuál será el blanco secundario de esta misión, en caso de que no se pueda atacar el principal y se anotan ambos en la Hoja de Misión.

HOJA DE MISIÓN		Efectividad del bombardeo <input type="text"/> %	B-17 F 
Nombre del Bombardero	WAPS	Objetivo Principal y Tipo	ANTWERP Industria
Nº de Misión	6	De este bombardero	1
		Objetivo Alternativo y Tipo	LILLE Industria Pesada
Anotado el Blanco Principal y el Secundario			
IMPACTOS Y DAÑOS			
MIRA NORDEN	<input type="checkbox"/>	Las bombas caen fuera del blanco -Se puede renunciar a la misión-	
VENTANA	<input type="checkbox"/>	Aterrizaje y Amerizaje -1	
CABLES CONTROL	<input type="checkbox"/>	Bombas = Fallo Municiones = Acumuladas	

BOLETÍN METEOROLÓGICO

Cuando se seleccione un avión para la misión de hoy, tire para la previsión meteorológica en la Tabla **R-1** "Clima sobre el Blanco" en la Tabla "**Tiempo Previsto**". La tirada vale tanto para el blanco principal como para el alternativo. Anote el tiempo previsto en la Hoja de Misión. Nota: Esta tirada no determina el tiempo REAL que vamos a encontrar en el blanco, solo el PREVISTO. Cuando se llegue a la zona del blanco habrá que determinar el tiempo real como se verá más tarde. Note que si el tiempo previsto es "Malo", existe la posibilidad de utilizar un B-17 PFF de bombardeo con Radar en lugar del avión seleccionado. Tire en la Tabla **AM-12** para determinar si ocurre ese hecho. (Ver página 12)

FORMACIÓN DE "ESTELAS" EN EL CIELO



A determinadas altitudes y situaciones atmosféricas, los B-17 iban dejando su "huella" lo que resultaba en poder ser localizados mejor por los cazas alemanes y también era una referencia para la FLAK. Tire en la Tabla **AZ-7** "Formación de Estelas" para ver si se producen. Si es así anote el modificador para las Tablas **AM-1**, **AM-2** y **R-3**.

DESPEGUE (Opcional)

Despegar con un bombardero pesado totalmente cargado era una tarea tremendamente peligrosa y una vez en el aire, agruparse en Formación con los otros B-17 era muy difícil y entrañaba un gran riesgo de colisión con otros aparatos, especialmente en los cielos brumosos de Inglaterra. Aún en la zona 1, tirar en la Tabla **AZ-8c** "Tabla de Despegue" para ver si se consigue un despegue normal y no hay problemas para unirse a la Formación.

FALLOS MECÁNICOS

A menudo se producían averías o fallos mecánicos por la fatiga de los aviones y por el clima de Inglaterra. Como primer paso al llegar a una zona nueva, tire en la Tabla **N-6** "Fallos Mecánicos". Si se produce una avería, tire en la Tabla de Averías para ver el resultado.

2ª PASADA DE BOMBARDEO (Opcional)

Cuando la visibilidad sobre el blanco era del 50%, había una posibilidad de que el líder del grupo ordenase hacer una segunda pasada de bombardeo con la esperanza de conseguir una visión mejor del objetivo. Si

se usa esta variante, tirar en la Tabla **AZ-8d** "Segunda Pasada de Bombardeo" para determinar si se ordena o no. Si hay que hacer una segunda pasada, aplicar el procedimiento expuesto en la tabla.

FLAK AL REGRESO

La FLAK no solo era una amenaza antes de bombardear el blanco, sino también después, Después del bombardeo, tirar nuevamente en la Tabla **R-2**, aplicando un modificador de -2 que se acumula a todos los que tenga con anterioridad. Los B-17 tienen un poco más de flexibilidad ahora y los artilleros de los cañones antiaéreos están buscando nuevos blancos.

HERIDAS DE LOS TRIPULANTES

TIPO DE HERIDAS. Solo como dato anecdótico y para anotarlo en su "historial", tire en la Tabla **BL-5** "Tipos de Herida" por cada miembro de la tripulación que haya resultado herido ya sea grave o leve.

PUNTOS DE LA MISIÓN

No todas las misiones eran iguales ni entrañaban los mismos peligros ni suponían la misma pericia, habilidad y valor tanto del Piloto como del resto de la tripulación. Para determinar si el Piloto es ascendido o si algún tripulante recibe alguna condecoración se tienen en cuenta los puntos acumulados de la misión.

Al final de la misión, se calcula en la parte posterior de la Hoja de Misión los puntos conseguidos en esa misión en conformidad con lo que allí mismo se indica. En la imagen de la página anterior se ve un ejemplo de una Hoja de Misión y su parte trasera en la que se ha calculado los puntos de la Misión. Veámoslo con detenimiento:

El formulario muestra los detalles de una misión de bombardeo. La parte superior, titulada "HOJA DE MISIÓN", indica una efectividad del bombardeo del 70% para un B-17 F. El nombre del bombardero es "HEAVY DATE" y el objetivo principal es "NIS INST. FERROV.". El número de la misión es 9, y el objetivo alternativo es "SOPIA INST. FERROV.". Se marcan los impactos y daños, incluyendo la ventana y los cables de control. La parte inferior, titulada "PUNTOS DE LA MISIÓN", muestra el cálculo de los puntos para la parte A: 20% de efectividad del bombardeo multiplicado por 4, lo que resulta en 80 puntos.

Una difícil misión sobre la ciudad de Nis (Yugoslavia) -15ª Fuerza Aérea- por el bombardero "Heavy Date" con efectividad del bombardeo del 20%. Por tanto, la parte "A" nos da un resultado de 80 puntos.

	ME-109			FW-190			ME-110			JUL-88	TA-152	ME-410	ME-302	ME-183	HE-182	AR-234	DO-335	HE-219	G-50	G-55	C-200	C-202	C-205	Ra-2000
	E	F	G	K	A	D	F	G	G															
DAÑADOS (-1)		1	1			1																		
PROBABLES (-2)						1	1	1																
DERRIBADOS		1	1			1	1																	

PARTE B	VALOR DE LOS CA				CAZAS derribados, probables, dañados (Usar Tabla de Valor de Cazas)	101
	Tipo	Derribado	Probable	Dañado		
	ME-109E	10	4	1		
	ME-109F	12	6	2		
	ME-109G	15	8	2		
	ME-109K	18	9	2		
	FW-190A	15	8	2		
	FW-190D	20	10	2		
	FW-190F	22	10	2		
	ME-110C	15	8	2		
	ME-110D	18	9	2		
	JUL-88	15	8	2		
	TA-152	22	10	4		
	ME-410	20	10	2		

Parte "B". En la Hoja de Misión aparecen 2 Me-109 y 1 FW-190 dañados con -1 x 2 puntos cada uno, es igual a 6 puntos. En la fila de "Probables" aparecen 3 FW-190 x 10 puntos cada uno = 30 puntos. Hay 2 Me-109 y 1 Me-110 derribados a 15 puntos cada uno = 45. También hay un FW-190 derribado que vale 20 puntos. Sumando todas las cifras en rojo resulta en 101 puntos que anotamos en esta parte "B".

BOMBARDERO	ME-110 / 0.30 / ME-109	OP. DE RADIO	
NAVEGANTE	0.30 / FW-190	AMT. VENTRAL	0.20 / 0.17 / ME-109 / 0.45
PILOTO		FUS. BATOR	0.17 - MUERTO
COPILOTO	MUERTO	FUS. ESTRIBOR	MUERTO
INGENIERO	0.60	AMT. DE COLA	MUERTO

PARTE C	Muertos = -50 Heridos graves, congelados = -30 Heridos recuperados = +10 Prisioneros = 0 1 Herido leve = +10 (Corazón Púrpura)	HERIDOS Y MUERTOS	-200
---------	--	-------------------	------

Parte "C". Ha sido una lucha muy sangrienta, hemos tenido 4 muertos en la tripulación. Cada uno de ellos supone un número negativo de -50. Suma total = -200 Puntos en esta parte "C".

		ATAQUE DE C				
ZONA	2-1	1-A	3+1	4+1	5+1	5
IDA	X	02	33	4	5	
VUELTA	X	02	33	4	5	

TOTAL DE CAZAS ATACANTES:
1-1-3-4-
4-2-2-4-
1-4-4-

IMPACTOS EN EL FUSELAJE
1-1-1-1
1-1-1-1
1-

ADRES
ATERRIJAJE
3
5

PARTE D	Distancia hacia el Blanco = +15 por zona (Incluida la zona 1) Por cada caza enemigo enfrentado = +1 Impactos en Fuselaje = +2 por cada uno (También de Flak) Llegando al Blanco Principal = +10 Aterrizando bien en la base = +?? (El valor del modificador al aterrizaje en positivo +1) x15	EVALUACIÓN DE LA MISIÓN	221
---------	--	-------------------------	-----

Parte "D". La distancia hacia el blanco ha sido de 5 zonas x 15 puntos cada zona = 75 puntos. Los cazas enemigos enfrentados han sido en total 30 que suman 30 puntos. Hay además 8 impactos en el fuselaje a 2 puntos por impacto = 16 puntos. Se ha llegado al blanco principal, luego suman 10 puntos más. El modificador final para el aterrizaje ha sido de -5 (en positivo sería "5"). Así = 5+1x15= 90 puntos. Sumando todas las cifras en rojo, da un total de 221 puntos para este apartado "D". De paso nos fijamos en esta misma hoja en la Tabla de Medallas y Galardones que de 0 a 250 puntos no ganamos ninguna condecoración.

Sumando todos los apartados positivos y restando el negativo, nos da una cantidad de puntos de la Misión de 202 que anotamos en esta Hoja y también en la Hoja de Misión.

	Piloto
Número de misiones	1
Graduación	2º Teniente
Puntos de misión	202
Corazón Púrpura	
Fatiga	5

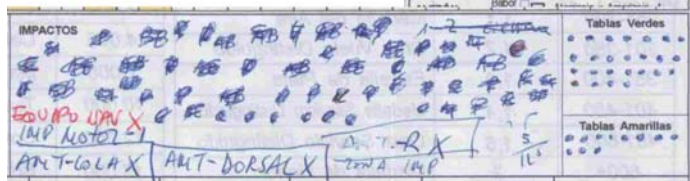
Anotamos los 202 puntos en el "historial" del Piloto que aún es 2º Teniente. Tiene además 5 puntos de fatiga porque han sido 4 turnos de ida y 7 de vuelta como se ve arriba, lo que supone 11 turnos - 6 de recuperación, se queda con 5 de fatiga.

PUNTOS DE DAÑO

La Tabla **BL-6** "Tabla de Puntos de Daño" se utiliza después de la misión para los B-17 sobrevivientes. Se entiende que cuantifica el daño recibido durante una misión. Asigna un factor a cada tipo de daño representado en las diferentes Tablas del juego. Estos factores sumados indican la magnitud del daño del combate comparándolos con otros bombarderos supervivientes o como una indicación de la dificultad de la misión. Una misión fácil podría ser 100 puntos o menos. Una misión difícil podría ser 300 o más. Cuando el daño llega a 400 puntos o más quiere decir que la tripulación ha tenido suerte de poder escapar mientras que llegando a 500 puntos o más quiere decir que han sobrevivido al infierno y han vuelto.

Anote en la Hoja de Misión los daños que vaya sufriendo, incluyendo los impactos sufridos en las Tablas amarillas y verdes que sean "daños superficiales" o "Sin efecto" porque en definitiva todos son daños mayores o menores que puntúan en esta Tabla.

IMPACTOS Y DAÑOS	
MIRA NORDEN	<input type="checkbox"/> Las bombas ceden fuera del blanco <small>- Se puede renunciar a la misión.</small>
VENTANA	<input checked="" type="checkbox"/> Aterrizaje y Aterrizaje -1
CABLES CONTROL	<input type="checkbox"/> Bombas = Fallo Aterrizaje y Aterrizaje -1
FUERTAS B. B.	<input type="checkbox"/> No pueden sacarse las bombas
BALSAS DE GOMA	<input type="checkbox"/> Aterrizaje -5
RADIO	<input checked="" type="checkbox"/> Aterrizaje Fuera de Formación -6
TORRETA VENTRAL	<input type="checkbox"/> Ametrallador no puede disparar ni abandonar el avión
RUEDA DE COLA	<input type="checkbox"/> Aterrizaje -1
PILOTO AUTOMÁTICO	<input type="checkbox"/> Lanzamiento de bombas -2
TIMÓN	<input type="checkbox"/> Aterrizaje y Aterrizaje -1
ELEVADOR	Babor <input checked="" type="checkbox"/> Aterrizaje y Aterrizaje -1 Estribor <input checked="" type="checkbox"/>
BASE PLANO DE COLA	Babor <input checked="" type="checkbox"/> Aterrizaje y Aterrizaje -1 Estribor <input type="checkbox"/> <small>Si ambos están destruidos, abandonar el avión sin control</small>
BASE DEL ALA	Babor <input checked="" type="checkbox"/> Abandonar el avión sin control Estribor <input type="checkbox"/>
FLAP	Babor <input checked="" type="checkbox"/> Aterrizaje y Aterrizaje -1 Estribor <input checked="" type="checkbox"/>



FATIGA DE HOMBRES Y AVIONES

La tensión y el esfuerzo acumulados llegaban a hacer mella en hombre y máquinas. Esto debe reflejarse en el juego para hacerlo aún más real. Tal y como se indica en la Tabla **BL-7**, antes de su primera misión, tanto hombres como aviones tienen su nivel de fatiga en "0". Cada vez que acaba una misión debe actualizarse la fatiga se acuerdo con el siguiente método:

Fatiga de hoy al terminar la misión:

Nivel de la última misión + número de **turnos** (no de zonas) en el aire – recuperación de fatiga.

Recuperación de la fatiga:

- 6 al terminar la misión (descanso nocturno)
- 9 si la misión fue abortada
- 12 si no se sale ese día aunque toque (resultado "6" en la Tabla **BL-3** de Reparación de daños y permisos). Se supone que nos han dado un permiso de 3 días.

Anote el nivel actual de fatiga en cada hombre de la tripulación y también en el avión.

	Bombardero	
	Número de misiones	5
	Cazas derribados	0
	Puntos artilleros	0,60
	Corazón Púrpura	0
Jason Cell		
Experiencia	80	
Fatiga	10	
ESCUELA DE PILOTOS		

	Navegante	
	Número de misiones	5
	Cazas derribados	1
	Puntos artilleros	1,85
	Corazón Púrpura	1
Joe Miller		
Experiencia	40	
Fatiga	10	
Me-109 Herida leve en el hombro		



Ejemplo: Tenemos aquí junto con el avión al Bombardero y Navegante. Acaban de terminar su 5ª misión. Se anota el nº 5 en el nº de misiones. Como se ha explicado anteriormente, se han anotado los puntos

artilleros que han conseguido en estas misiones. Vemos que el Navegante tiene además un derribo (un Me-109) y ha ganado el corazón púrpura por una herida en el hombro. Hacemos un breve resumen imaginario de estas 5 misiones para calcular el nivel de fatiga:

La 1ª misión fue hasta la zona 4 lo que supone 3 turnos de ida y 3 de vuelta = **6 turnos** (zonas 2, 3 y 4 –la zona 1 es la de la base y no cuenta como turno-). Fatiga de ayer = 0 + 6 turnos – 6 recuperación = 0 puntos de fatiga para esta 1ª misión.

La 2ª misión fue también hasta la zona 4. Igual que el párrafo anterior = **6 turnos**. Aún estamos en fatiga = 0

La 3ª misión fue hasta la zona 5 lo que supone 4 turnos de ida + 4 de vuelta = **8 turnos** – la recuperación que es 6, ya empezamos a acumular algo de fatiga. Fórmula: $0+8-6=2$ puntos de fatiga. Para esta 3ª misión.

La 4ª misión fue también hasta la zona 5, pero las dos últimas zonas de regreso, hubo que hacer 2 turnos por zona por averías, lo que supuso **10 turnos** en lugar de 8. Actualizamos la fatiga: Fatiga de ayer = $2 + 10$ turnos – 6 de recuperación = 6 puntos de fatiga para la misión nº 4.

Llegamos a la misión nº 5 (que es la reflejada en la ilustración de arriba. La misión es hasta la zona 6 lo que supone, **10 turnos** (5 de ida y 5 de vuelta). Actualizamos de nuevo la fatiga: Fatiga de ayer = $6 + 10$ turnos – 6 de recuperación = 10 puntos de fatiga que vamos anotando a lapicero tanto en hombres como en el avión.

Al final de cada misión: Ver en la Tabla **BL-7** los efectos de la fatiga en hombres y máquinas y en la Tabla **BL-8** las posibles bajas que pudieran producirse en tripulantes afectados por colapsos nerviosos (fatiga de combate) que tengan que ser enviados a casa.

EXPERIENCIA DE LA TRIPULACIÓN

Se dice que la experiencia es un grado y eso es cierto también en los tripulantes del B-17, especialmente en el caso del Bombardero y el Navegante. Ambos van ganando experiencia a medida que acumulan misiones lo que les puede servir en el caso del Bombardero para ser más efectivo en el lanzamiento de las bombas y en el del Navegante para no perderse en el caso de que su equipo esté inutilizado y el avión esté fuera de formación. Ver Tabla **BL-9** para los detalles.

Igual que con la fatiga, al principio el nivel de experiencia de ambos tripulantes es de “0”. Luego van sumando puntos de experiencia de la siguiente forma:

El Bombardero: La experiencia ganada es igual al % de precisión del bombardeo conseguido en la misión en la Tabla **R-7**, pero solo si ha sido en la columna “En el Blanco”.

El Navegante: La experiencia ganada es igual al número de turnos (no de zonas) volados.

Ver la Tabla **BL-9** para determinar los efectos de la experiencia de estos hombres en futuras misiones.

Ejemplo: Volvemos a los tripulantes del apartado anterior (Fatiga de hombres y aviones). Vamos a calcular la experiencia adquirida en estas 5 misiones tanto para el Bombardero como para el Navegante.

Bombardero: 1ª misión, % de precisión del bombardeo = 0%. Por tanto experiencia = 0. En la 2ª misión: % de precisión = 20%, por lo tanto experiencia = 20. Llegamos a la 3ª misión y el % de precisión ha sido del 5%, pero ha sido “Fuera del blanco”, así que no cuenta, por lo que seguimos con experiencia = 20. Después de la 4ª misión actualizamos la experiencia y vemos que en esta misión la precisión ha sido = 30%, así que experiencia = 30 más los 20 puntos de antes, ya acumulamos en esta 4ª misión un total de 50 puntos de experiencia. Finalmente, la 5ª misión de nuevo nos da la cifra de precisión del 30% y los 30 puntos de experiencia resultantes los sumamos a los 50 acumulados, lo que nos da un total de 80 puntos de experiencia en esta 5ª misión, que es la cantidad anotada en su “historial”.

Navegante: Es cuestión de sumar los **turnos** (no zonas) volados. Según está explicado en el apartado de la fatiga fueron los siguientes: 1ª misión 6 turnos; 2ª misión 6 turnos; 3ª misión 8 turnos; 4ª misión 10 turnos y 5ª misión 10 turnos. Total acumulado: 40 turnos = 40 puntos que son los que están anotados en su "historial".

Anote los efectos de la experiencia si aplica para la siguiente misión.

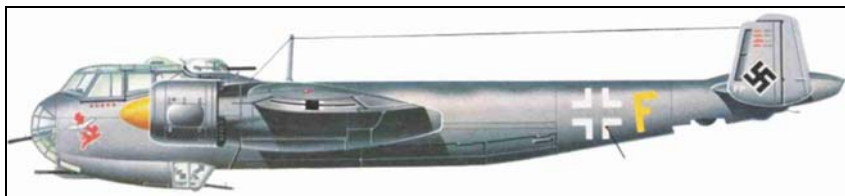
FUEGO AMIGO

Cuando se tira en la Tabla AM-3 para determinar las oleadas de cazas atacantes y sale un resultado de "No hay atacantes" con la nota **(B)** significa que otros B-17 de la formación han rechazado a los cazas pero pueden habernos alcanzado accidentalmente. Tirar en la Tabla **AM-4** "Impactos Amigos en la Formación" para determinar esto y saber el resultado.

AMETRALLADORAS ENCASQUILLADAS

Si el resultado de la tirada del dado para hacer impacto en el caza enemigo es un "1", evidentemente no hace blanco pero vuelva a tirar de nuevo. Si vuelve a salir un "1", además la ametralladora se encasquilla. Esa ametralladora queda inoperante. Tire para reparar la ametralladora en la Tabla **AM-9** "Reparación de Ametralladoras" **una vez por oleada**, teniendo en cuenta si se ha encasquillado por fuego normal o por fuego disperso, como se indica en la tabla.

EL DO-217



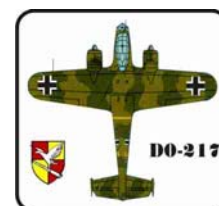
Cuando el resultado de la tirada en la Tabla **AM-3** sea "56", "No hay atacantes" con la nota (G), hay una posibilidad de que los atacantes sean una escuadrilla de bombarderos DO-217, que atacan con cohetes.

Se tira un dado, y si el resultado es "5-6", los atacantes son 4 DO-217 que atacan desde 6 Alto, 6 Nivel, 6 Bajo y 9 Nivel.

Estos bombarderos solo hacen un ataque. Lanzan sus cohetes desde una distancia de 1300 metros y se van. Se tira por cada uno de ellos para ver si hacen blanco en la tabla **AM-11** "Ataques con cohetes aire-aire", con un modificador de -2 en todas las tiradas, teniendo en cuenta que un resultado de "12" siempre es acierto o blanco, sin importar cuales sean los modificadores.

Estos bombarderos no pueden ser disparados con el fuego defensivo del B-17 (debido a la distancia), pero si pueden ser rechazados por la cobertura de cazas.

La ficha del
Bombardero DO-217



AMULETOS DE LA SUERTE



Las tripulaciones de los B-17, igual que las de otros bombarderos eran muy supersticiosas y tenían ciertos amuletos “de la suerte” y creían que de alguna manera les protegía. Especialmente cuando salían ilesos de forma “milagrosa” de algún impacto o volvían de una misión contra todo pronóstico, atribuían el éxito o su buena suerte a estos amuletos y no salían de misión sin ellos.

Estos amuletos eran objetos sencillos como un trébol de cuatro hojas, una medalla religiosa, una baraja de naipes, un encendedor, una goma y cosas por el estilo.

Para simular esto, por cada 10 misiones completadas, el tripulante gana un amuleto personal. Este amuleto es PERSONAL y no puede transferirse a otro tripulante. Debe ponerse el nombre del tripulante al dorso de una ficha de “Amuleto de la suerte” y ésta se meterá en el sobre donde está el tripulante en cuestión. Pueden ser acumulados pero solo pueden ser usados una vez. Después de haber sido utilizado, la ficha de “Amuleto de la suerte” se destruye”. (Ver tabla **BL-5b**).

Los Amuletos de la suerte solo pueden ser utilizados en los siguientes casos:

Anula cualquier resultado de herida. (Se trata como que ha sido alcanzado, pero la bala/metralleta, le rasgó la ropa sin alcanzarle).
Anula traje calefactor alcanzado.
Anula el 2º impacto en el sistema de oxígeno (no el 1º ni tampoco impide el fuego de oxígeno).
Anula el lanzamiento en paracaídas fallado.
En caso de abandono sin control, tratar como abandono controlado
En caso de caer en paracaídas sobre el mar y resultar muerto, se cambia por ser rescatado por fuerzas amigas o enemigas (según la zona).
Si cae sobre F, I, Y, o Gr y resulta capturado, es rescatado por la resistencia.
Si es el AMT Ventral y está dentro de la Torre de aterrizaje atascada y el avión tiene el tren de aterrizaje averiado, su Torre se abre justo a tiempo para permitirle salir y salvarse.

NOTA: Los amuletos son solo DEFENSIVOS y no deben utilizarse como una ayuda para derribar cazas enemigos.

VARIANTE DEL LANCASTER



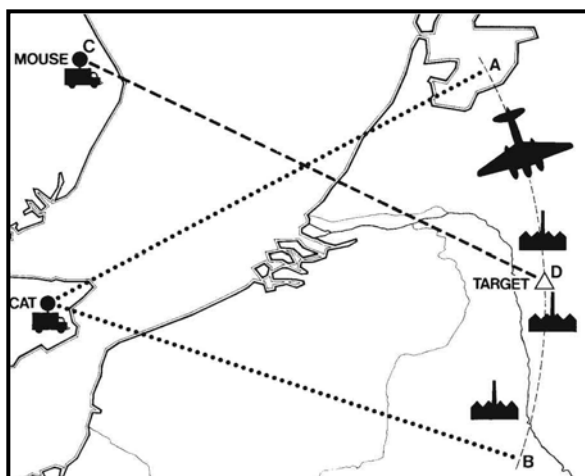
INTRODUCCIÓN:

En noviembre de 1943, la RAF se embarcó en una campaña que se esperaba que pusiera al Tercer Reich finalmente de rodillas. El blanco era Berlín y las autoridades británicas estaban seguras de que su

éxito no sólo acortaría la guerra, sino que también demostraría por última vez a sus "primos americanos" la tontería del bombardeo a plena luz del día. La introducción de los sistemas de radar "Oboe" y "M²S", y la formación de la Pathfinder Force de Aviones Guía había ayudado al Mando de Bombardeo haciendo grandes adelantos en el área de bombardeo nocturno en esos días tempranos de 1940. En ese año, un informe de la Secretaría del Gabinete de Guerra declaró que no solo que las tripulaciones raramente encuentran sus blancos, sino que incluso menos frecuentemente impactan en él.

Para 1943, las tácticas del Mando de Bombardeo apuntaron a los centros de la industria pesada de Alemania. La estrategia no sólo era destruir las fábricas, sino también las casas, la moral y las vidas de la población civil. Los éxitos en las primeras campañas contra el Valle del Ruhr y Hamburgo había dado buenas razones a los británicos para sus expectativas contra la capital alemana; pero la caza nocturna de la Luftwaffe (NACHTJAGD) también había hecho grandes adelantos desde 1940.

Atrás quedaron los días cuando los pilotos alemanes se quejaban de que intentar interceptar un bombardero por la noche era como "intentar coger una mosca en un cuarto oscuro". Los Adelantos en el radar de a bordo jugaron un gran papel en la mejora de la actuación del NACHTJAGD. El nuevo equipo de radar se desarrolló que no podía ser bloqueado por las técnicas del famoso "window" y que iba por adelante del sistema de radares de navegación y de cola usados por los bombarderos británicos. También se llevaron a cabo las Nuevas tácticas en 1943 dividiendo el NACHTJAGD en unidades "Jabalí Domado" y "Jabalí Salvaje". Las unidades de "Jabalí Domado" estaban provistas de estos radares. Eran cazas bimotores que se acercaban furtivamente a los bombarderos británicos en solitario, confiando en el radar de tierra y sus propios conjuntos aerotransportados para localizar los blancos.



Oboe. Las señales se transmitían desde las estaciones "Cat" (gato) y "Mouse" (ratón). Estas señales eran reflejadas por aparatos especiales instalados en el avión y recibidas de nuevo por "Cat" y "Mouse". De esta forma podía medirse la distancia del aparato a las dos estaciones. Así se mantenía el avión sobre una ruta a distancia constante de "Cat" (A.B.). Cuando llegaba a cierta precalculada distancia de "Mouse" (C.D.), el avión estaba sobre el objetivo "Target".

Las tácticas del "Jabalí salvaje", por otro lado, requirieron de los cazas monomotores sin el radar que operaran encima del propio blanco. Los cazas del "Jabalí salvaje" atacarían a los bombarderos británicos que eran iluminados por los reflectores o las propias señales luminosas o balizas de los invasores. El radar mejorado y las nuevas tácticas hacen al NACHTJAGD "incómodamente eficaz" para el otoño de 1943. De una fuerza de 35 en 1940, el NACHTJAGD alcanzó una fuerza máxima de casi 600 cazas "Jabalí Domado" y "Jabalí Salvaje" en marzo de 1944.



El sistema "window" consistía en unas tiras de papel metalizado, cuyo tamaño dependía de las distintas longitudes de onda empleadas que se dejaban caer a intervalos en grandes cantidades desde los bombarderos, produciendo enormes cantidades de señales de radar produciendo gran confusión entre los alemanes.

En conclusión, la Batalla de Berlín era el mayor ataque jamás lanzado contra una ciudad europea. Entre noviembre de 1943 y marzo de 1944, el Mando del Bombardeo voló más de 20,000 salidas en 35 ataques mayores contra Berlín y contra otras 12 ciudades alemanas. Más de la mitad de los ataques fueron contra la capital alemana. Al final, los británicos tuvieron que admitir dolorosamente que no consiguieron golpear la capital de Hitler o su nación hasta la sumisión. El coste fue de 1047 bombarderos perdidos y 1682 dañados. En el lado alemán, el NACHTJAGD alcanzó la marca récord de su existencia en la noche del 30 al 31 de marzo de 1944. De los 781 bombarderos enviados a Nuremberg, los cazas del "Jabalí Domado" se acreditaron la destrucción de 80 de los 108 aviones británicos perdidos esa noche. En cuanto a los británicos, se vislumbró la utilización del Lancaster como el soporte principal del Mando de Bombardeo -la británica "Reina de los Cielos".

CAMBIOS EN LAS REGLAS

Salvo los cambios de las reglas alistados debajo, todas las otras reglas de B-17, REINA DE LOS CIELOS permanecen en vigencia.



LOS COMBATIENTES:

Usted es ahora el comandante de un bombardero pesado británico, el Lancaster. El Lancaster fue un bombardero de cuatro motores, pero tenía algunas marcadas diferencias respecto al B-17. El Lancaster sólo tenía una tripulación de 7: Piloto, Bombardeo, Navegante, Ingeniero, Operador de Radio, Artillero de la Torreta Media-superior y Artillero de Cola. Para el fuego defensivo, el Lancaster llevaba ocho ametralladoras: Dos en el morro y en la Torreta Superior y cuatro en la torreta de cola. Desgraciadamente, el Lancaster estaba armado con la ametralladora Browning 303, arma menos potente. Las armas de la cola se abastecían con 10,000 ráfagas de municiones que estaban ubicadas en la parte delantera del fuselaje, y eran transportadas atrás a las ametralladoras de cola. La bodega de bombas estaba debajo del avión, situándose bajo el piloto y el fuselaje. Aunque estaban proporcionándose Lancaster con los sistemas del radar para 1943, para la simplicidad este aspecto no ha sido incluido.

Sus adversarios serán los cazas Me-110 del "Jabalí Domado" y los cazas Me-109 del "Jabalí Salvaje". El Me-110 era la espina dorsal del NACHTJAGD en los primeros años, pero para 1943 estaba siendo sustituido en ese papel por modelos más avanzados. Se llevaron a cabo las tácticas del "Jabalí Salvaje" después de la exitosa incursión británica sobre Hamburgo en julio de 1943.

1. PASOS DE LA PRE-MISIÓN

A. debido a las tácticas de "columna de bombarderos" empleadas por el Mando de Bombardeo, no es necesario tirar para la posición de su bombardero en el escuadrón o formación. Nunca se considera que su bombardero está "fuera de formación", pero puede bajar a 10,000 pies debido al daño en la batalla.

B. Tire para la ciudad del blanco en la Tabla (**RJ-1**)

C. El Examen de la Lista de Zonas de Vuelo (**RJ-2**) sólo es necesario cuando su bombardero cae abajo y usted necesita saber si usted está encima de tierra o de agua.

D. Coloque el marcador del bombardero en la Base del Mando de Bombardeo en el Mapa de Movimiento Estratégico del Lancaster.

2. PASOS DE LA MISIÓN

À. No se tira para la cobertura de cazas. No hay ninguna cobertura de cazas disponible durante estas misiones.

B. Cuando su bombardero entra en una zona, determine si es atacado por un caza de "Jabalí Domado" tirando 1D en la Tabla "Jabalí Domado" (La **RJ-3**) en la columna ANTES DEL BLANCO.

C. Cuando su bombardero entra en la zona del blanco, ocurre la siguiente secuencia de juego:

1. Fase del tiempo atmosférico

2. Fase del "Jabalí Domado" (La columna ANTES DEL BLANCO en la Tabla **RJ-3**)

3. Fase del reflector.

4. Fase de Flak .

5. Fase del "Jabalí Salvaje"

6. Fase de bombardeo



Fichas de los cazas nocturnos alemanes

7. Fase del "Jabalí Domado" (La columna DESPUÉS DEL BLANCO en la Tabla **RJ-3**)

3. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE PARA LOS CAZAS DEL "JABALÍ DOMADO"

A. Un caza alemán atacante del "Jabalí Domado" siempre será un solo Me-110 que ataca desde la posición 6 Bajo.

B. El Me-110 siempre hará tres ataques (el Inicial y los dos ataques Sucesivos) a menos que sea derribado o que reciba un daño de **-2** último ataque en la Tabla **T-2**.

C. Localización Fase I. Tire 1D en la Tabla **RJ-5**:

1, 2 = El Me-110 ha sido localizado por el Artillero de Cola; 3-6 = La aproximación del Me-110 ha pasado inadvertida.

2. Si el Me-110 es localizado, entonces:

a. Siga las reglas normales para el combate.

b. El bombardero puede efectuar acción evasiva durante el ataque Inicial después del fuego defensivo, pero antes del fuego ofensivo. Esto significa que el Me-110 se verá afectado por el modificador de acción evasiva (ver "Acción evasiva", excepto si el Artillero de Cola no quiere que se haga (por lo menos para el ataque Inicial).

c. Una vez el bombardero toma la acción evasiva, debe hacerlo a lo largo de los ataques de todo el turno actual.

d. La Torreta Media-Superior sólo puede disparar al Me110 si el bombardero está efectuando la acción evasiva. La Torreta Media-Superior no puede disparar en el ataque Inicial, sólo en los ataques Sucesivos. El campo de tiro de la torreta Media-Superior es el mismo que la Torreta Dorsal del B-17.

3. Si el Me-110 no es localizado, entonces:

a. El Me-110 dispara primero en la Fase de Fuego Sorpresa Ofensivo. El Me-110 solo dispara una vez durante esta fase, y no se permite ningún fuego defensivo.

b. Después de la Fase de Sorpresa, se resuelve el combate como se indica en la sección 3.C.2 de estas reglas.

D. Fuego Ofensivo/Defensivo

1. Las ametralladoras de Cola necesitan un resultado del dado de 5 o 6 para hacer blanco en el atacante Me-110.

2. Las Ametralladoras de Cola recibirán el modificador de **+1** al tirar en la Tabla **T-2** sólo si las cuatro armas de la cola están operativas.
3. Si el bombardero está efectuando la acción evasiva, todo el fuego defensivo del bombardero debe sacar una tirada de "6" para hacer blanco en los cazas alemanes atacantes.
4. El Me-110 necesita una tirada de dado de 4-6 para hacer blanco en el bombardero.
5. Durante la fase de fuego ofensivo de sorpresa, un Me-110 puede sacar un 3-6 para acertar al bombardero.
6. Si un Me-110 acierta al bombardero, tire 2D en la Tabla **AM-5** para determinar el número de impactos.
 - a. Use la posición de las 6 solamente durante la fase de fuego ofensivo de sorpresa.
 - b. Use la posición de Ascenso Vertical para todos los demás ataques.
 - c. No agregue "1" al número de impactos logrados por un Me-110 del "Jabalí Domado" (restar por lo tanto 1 impacto a los que se indican en la Tabla **AM-5**).
7. Por cada impacto recibido, tire 2D en la Tabla de Daños por Áreas (Tabla **RJ-8**) para determinar el área donde el bombardero recibe el impacto.

4. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE PARA LOS CAZAS DEL "JABALÍ SALVAJE"

- A.** El "Jabalí salvaje" ataca sólo encima de la zona del blanco, y el caza del "Jabalí Salvaje" siempre es un Me-109.
- B.** El caza del "Jabalí Salvaje" ataca con una tirada del dado de "6", o automáticamente si su bombardero es iluminado por un reflector.
- C.** Fase de Ataque
 1. Tire 2D en la TABLA DE ATAQUES SUCESIVOS (la **AM-7**) para determinar la posición del ataque.
 2. Solo un caza del "Jabalí Salvaje" ataca a la vez.
 3. Si un caza del "Jabalí Salvaje" se generara porque el bombardero está siendo iluminado por un reflector, siga el procedimiento normal de combate (ataque inicial y cualquier ataque sucesivo).
 4. Si un caza del "Jabalí Salvaje" se generara debido a la tirada de dado, solo se produce un ataque (el inicial)
 5. Todo el fuego Defensivo y Ofensivo se modifica con **-1**. Un "6" siempre es un impacto, sin tener en cuenta los modificadores,.
- D.** Los ataques del "Jabalí Salvaje" tienen lugar después del ataque de la Flak, pero antes de soltar las bombas.
- E.** Su bombardero puede efectuar la acción evasiva durante la fase del "Jabalí Salvaje", pero el bombardeo se modifica entonces con **-1**.

5. FASE ZONA DEL BLANCO

- A.** Tire para el clima en la Tabla Clima **RJ-4**.
 1. Use también la Tabla **RJ-4** para el clima en la base al regresar de la misión.

2. Use los modificadores en la Tabla **RJ-4** para determinar el efecto del tiempo en la misión.

B. Tire para el caza del "Jabalí Domado"

1. Use las reglas ya mencionadas en la sección 2, B y sección 3 de estas reglas.

2. El tiempo malo o pobre modifica la posibilidad de ataque por los cazas del "Jabalí Domado" y la tirada de dado en la Fase del Reflector con **-1**.

C. Tirada para la Fase del Reflector

1. Tire 1D: 1-4 = Sin efecto; 5-6 = El reflector ha iluminado y está fijo en su bombardero:

a. Tirada para Flak en la Tabla **R-2** se modifica con **+1**.

b. El bombardero es automáticamente atacado por un caza del "Jabalí Salvaje".

2. El tiempo malo o pobre modifica la Fase del Reflector con **-1**.

D. Resuelva "Flak Sobre el Blanco" según las reglas normales.

E. Tire para el caza "Jabalí Salvaje".

1. Vea la Sección 4 de estas reglas.

2. No se hace ninguna tirada del dado para un "Jabalí Salvaje" si uno ya ha sido generado en la Fase del Reflector. Su bombardero será atacado por un solo caza del "Jabalí Salvaje" mientras esté encima de la zona del blanco.

F. Lleve a cabo el lanzamiento de bombas según las reglas normales del juego.

I. Las ciudades en el Valle de Ruhr estaban al alcance del aparato "Oboe" que demostró ser un sistema de navegación mucho mejor que el radar H2S. Por consiguiente, si su misión es a Essen o Leverkusen, modifique el lanzamiento de bombas en la Tabla **R-6** con **+1**.

G. Tire para el caza del "Jabalí Domado"

6. JUEGO DE CAMPAÑA

A. ¡Usted está ahora en el RAF! El deber impuesto es de 30 misiones.

B. Para agregar un toque de más realismo, aumente el deber impuesto a 60 misiones. Se esperaba que el personal de la RAF se ofreciera "voluntario" para una segunda ronda de 30 misiones.

7. MISCELÁNEO

A. Las Torretas de Morro y Medio-Superior no reciben el modificador de **+1** para las armas gemelas en la Tabla **T-2**.

B. El artillero de Cola no puede disparar a los cazas alemanes que atacan de frente cuando ellos pasan por la parte trasera del bombardero.

C. Ya que nunca se considera que su bombardero está fuera de formación, usted nunca puede abortar una misión por esta razón.



D. En la Hoja de Misión, use las casillas de municiones del Morro y la Torreta Dorsal para las Torretas del Morro y Medio Superior respectivamente. Para las Armas de la Cola, use las casillas de municiones para la AMT de Fuselaje de Babor, AMT de Fuselaje Estribor y AMT de Cola unidas.

E. La Tabla de Sucesos al Azar nunca se usa. Si usted consigue una tirada del dado que se refiera a esta Tabla, tire de nuevo hasta que reciba otro resultado.

F. Si las Ametralladoras de Cola se quedan sin munición, no pueden transferir las municiones de las otras ametralladoras, ni ellos pueden prestar sus municiones a las otras armas.

G. Si su bombardero se ve forzado a bajar a 10,000 pies por el daño en la batalla, tire para los reflectores en la fase del reflector. Si un reflector encuentra su bombardero, tire 2D tres veces en lugar de dos veces en la columna de Flak Ligera de la Tabla **R-3**.

H. Si su bombardero pierde un motor y usted deja caer las bombas para evitar gastar dos turnos en cada zona, su misión se aborta automáticamente, pero todavía cuenta para las misiones que se requieren para su servicio.

I. Ignore cualquier resultado del dado para el Cuarto de la Radio; si tal resultado se obtiene, tire de nuevo hasta que reciba otro resultado.



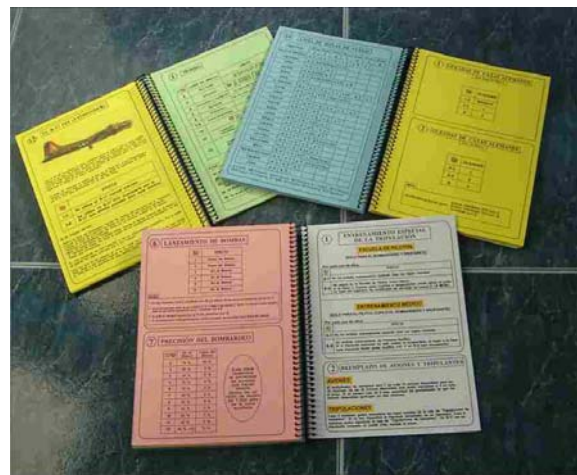
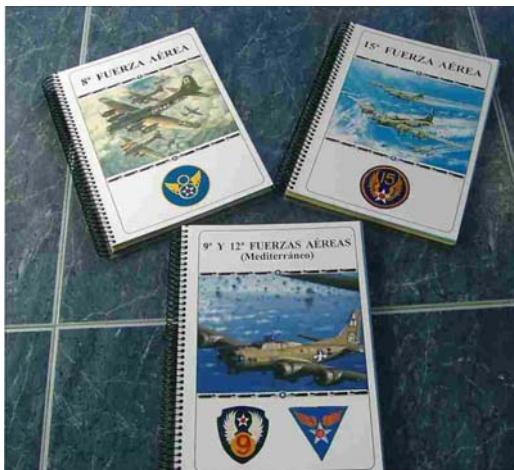
LISTA DE LAS TABLAS POR COLOR Y NÚMERO

8ª FUERZA AÉREA Tablas Azules (AZ)	8ª FUERZA AÉREA Tablas Amarillas (AM)	8ª FUERZA AÉREA Tablas Naranjas (N)
<p>AZ-1 "Blancos de la misión 1 a la 5" AZ-2 "Blancos de la misión 6 a la 10" (Al final de estas 2 tablas que están en una misma hoja está la determinación de la escuadrilla JG-26) AZ-3 "Blancos de la misión 11 a la 25" AZ-4 "Blancos de la misión 11 a la 25" (Estos blancos son nuevos y muchos de ellos más lejanos)</p> <p>Si se juega por Fechas: AZ-1 "Blancos de la misión 1 a la 5" (Enero-Junio 1943) AZ-2 "Blancos de la misión 6 a la 10" (Julio-Diciembre 1943) AZ-3 "Blancos de la misión 11 a la 15" (Enero-Junio 1944) AZ-4 "Blancos de la misión 16 a la 20" (Julio-Diciembre 1944) AZ-4b "Blancos de la misión 21 a la 25" (Enero-Mayo 1945)</p> <p>AZ-5 "Objetivo Alternativo" AZ-6 "Posición y Formación del B-17" (Aquí se incluye la CLASE de formación y sus efectos) AZ-7 "Formación de Estelas en el cielo" AZ-8 "Cobertura de cazas" AZ-8b "Cobertura de cazas por fecha" AZ-8c "Tabla de Despegue" AZ-8d "Segunda pasada de bombardeo" AZ-9 "Abandono de un avión controlado" AZ-10 "Abandono de un avión sin control" AZ-11 "Abandono de un avión sobre el agua" AZ-12 "Aterrizaje" AZ-13 "Amerizaje" AZ-14 "Lista de Zonas de Vuelo"</p>	<p>AM-1 "Nº Oleadas de cazas fuera del blanco" AM-2 "Nº Oleadas de cazas en el blanco" AM-3 "Oleadas de cazas atacantes"</p> <p>Si se juega por Fechas: AM-3a "Oleadas atacantes" (Enero-Junio 1943) AM-3b "Oleadas atacantes" (Julio-Diciembre 1943) AM-3c "Oleadas atacantes" (Enero-Junio 1944) AM-3d "Oleadas atacantes" (Julio-Diciembre 1944) AM-3e "Oleadas atacantes" (Enero-Mayo 1945)</p> <p>AM-4 "Impactos Amigos" AM-5 "Impactos de proyectil por área" (Aquí se incluye otra tabla especial para los DESTRUCTORES) AM-6 "Tablas de daños por áreas" AM-7 "Ataques sucesivos" AM-8 "Tabla de Sucesos al Azar" (Modificada y Completísima) AM-9 "Reparación de ametralladoras" AM-10 "Efectos de un B.I.P." AM-11 "Ataques con cohetes aire-aire" AM-12 "El B-17 PFF (Pathfinder)"</p> <p>8ª FUERZA AÉREA Tablas Verdes (V)</p> <p>V-1 "Morro" V-2 "Compartimento de Pilotaje" V-3 "Bodega de Bombas" V-4 "Cuarto de Radio" V-5 "Fuselaje" V-6 "Sección de Cola"</p>	<p>N-1 "Alas" N-2 "Instrumentos" N-3 "Extintores manuales" N-4 "Heridas" N-5 "Congelaciones" N-6 "Fallos Mecánicos"</p> <p>8ª FUERZA AÉREA Tablas Rosas (R)</p> <p>R-1 "Clima" (Aquí se incluye el tiempo PREVISTO y el REAL) R-2 "Flak en el blanco" R-3 "Flak disparando al B-17" R-4 "Efectos de los disparos de Flak" R-5 "Área afectada por los disparos" R-6 "Lanzamiento de las bombas" R-7 "Precisión del Bombardeo"</p> <p>8ª FUERZA AÉREA Tablas Blancas (BL)</p> <p>BL-1 "Entrenamiento de la tripulación" BL-2 "Reemplazo de aviones y tripulantes" BL-3 "Tabla de reparación de daños y permisos" BL-4 "Puntuación para Récords" BL-5 "Tabla de tipos de herida" BL-5b "Amuletos de la suerte" BL-6 "Tabla de Puntos de Daño" BL-7 "Fatiga de hombres y aviones" BL-8 "Posibles bajas por fatiga" BL-9 "Experiencia de la tripulación" BL-10 "Evasión de prisioneros" BL-11 "Bajas recuperadas"</p>

15ª FUERZA AÉREA Tablas Azules (AZ)	15ª FUERZA AÉREA Tablas Amarillas (AM)	15ª FUERZA AÉREA Tablas Naranjas (N)
<p>AZ-1 "Blancos de la misión 1 a la 25"</p> <p>Si se juega por Fechas: AZ-2 "Blancos de la misión 1 a la 5" (Enero-Junio 1944) AZ-3 "Blancos de la misión 6 a la 10" (Julio-Diciembre 1944) AZ-4 "Blancos de la misión 11 a la 25" (Enero-Mayo 1945)</p> <p>AZ-5 "Objetivo Alternativo" AZ-6 "Posición y Formación del B-17" (Aquí se incluye la CLASE de formación y sus efectos) AZ-7 "Formación de Estelas en el cielo" AZ-8 "Cobertura de cazas" AZ-8b "Cobertura de cazas por fecha" (Los aviadores de Tuskegee) AZ-8c "Tabla de Despegue" AZ-8d "Segunda pasada de bombardeo" AZ-9 "Abandono de un avión controlado" AZ-10 "Abandono de un avión sin control" AZ-11 "Abandono de un avión sobre el agua" AZ-12 "Aterrizaje" AZ-13 "Amerizaje" AZ-14 "Lista de Zonas de Vuelo"</p>	<p>AM-1 "Nº Oleadas de cazas fuera del blanco" AM-2 "Nº Oleadas de cazas en el blanco" AM-3 "Oleadas de cazas atacantes"</p> <p>Si se juega por Fechas: AM-3c "Oleadas atacantes" (Enero-Junio 1944) AM-3d "Oleadas atacantes" (Julio-Diciembre 1944) AM-3e "Oleadas atacantes" (Enero-Mayo 1945) (En estas tablas, por medio de notas, está prevista la JG-700)</p> <p>AM-4 "Impactos Amigos" AM-5 "Impactos de proyectil por área" (Aquí se incluye otra tabla especial para los DESTRUCTORES) AM-6 "Tablas de daños por áreas" AM-7 "Ataques sucesivos" AM-8 "Tabla de Sucesos al Azar" (Modificada y Completísima) AM-9 "Reparación de ametralladoras" AM-10 "Efectos de un B.I.P." AM-11 "Ataques con cohetes aire-aire" AM-12 "El B-17 PFF (Pathfinder)" AM-13 "El paso por los Alpes"</p> <p>15ª FUERZA AÉREA Tablas Verdes (V)</p> <p>V-1 "Morro" V-2 "Compartimento de Pilotaje" V-3 "Bodega de Bombas" V-4 "Cuarto de Radio" V-5 "Fuselaje" V-6 "Sección de Cola"</p>	<p>N-1 "Alas" N-2 "Instrumentos" N-3 "Extintores manuales" N-4 "Heridas" N-5 "Congelaciones" N-6 "Fallos Mecánicos"</p> <p>15ª FUERZA AÉREA Tablas Rosas (R)</p> <p>R-1 "Clima" (Aquí se incluye el tiempo PREVISTO y el REAL) R-2 "Flak en el blanco" R-3 "Flak disparando al B-17" R-4 "Efectos de los disparos de Flak" R-5 "Área afectada por los disparos" R-6 "Lanzamiento de las bombas" R-7 "Precisión del Bombardeo"</p> <p>15ª FUERZA AÉREA Tablas Blancas (BL)</p> <p>BL-1 "Entrenamiento de la tripulación" BL-2 "Reemplazo de aviones y tripulantes" BL-3 "Tabla de reparación de daños y permisos" BL-4 "Puntuación para Récords" BL-5 "Tabla de tipos de herida" BL-5b "Amuletos de la suerte" BL-6 "Tabla de Puntos de Daño" BL-7 "Fatiga de hombres y aviones" BL-8 "Posibles bajas por fatiga" BL-9 "Experiencia de la tripulación" BL-10 "Evasión de prisioneros" BL-11 "Bajas recuperadas"</p>

MEDITERRÁNEO (Contraportada) Reglas Generales: Posición, Navegación y selección de base Tablas Azules (AZ) BASE: FAYID (EGIPTO) AZ-1a "Selección de Blancos" AZ-2a "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: LYDDA (PALESTINA) AZ-1b "Selección de Blancos" AZ-2b "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: GAMBUT (TOBRUK) AZ-1c "Selección de Blancos" AZ-1d "Selección de más Blancos" AZ-2c "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: BENGASI/SOLLUCH (LIBIA) AZ-1e "Selección de Blancos" AZ-1f "Selección de más Blancos" AZ-2d "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: MAISON BLANCHE (ARGELIA) AZ-3a "Selección de Blancos" AZ-3b "Selección de más Blancos" AZ-3c "Selección de más Blancos" AZ-4a "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: TAFARAOUI (ORÁN) AZ-3d "Selección de Blancos" AZ-3e "Selección de más Blancos" AZ-3f "Selección de más Blancos" AZ-4b "Lista de Zonas de Vuelo" BASE: TUNIS (TÚNEZ) AZ-3g "Selección de Blancos" AZ-3h "Selección de más Blancos" AZ-4c "Lista de Zonas de Vuelo" AZ-5 "Objetivo Alternativo" AZ-6 "Posición y Formación del B-17" (Aquí se incluye la CLASE de formación y sus efectos) AZ-7 "Formación de Estelas en el cielo" AZ-8 "Cobertura de cazas" AZ-8b "Cobertura de cazas por fecha (Los aviadores de Tuskegee)" AZ-8c "Tabla de Despegue" AZ-8d "Segunda pasada de bombardeo" AZ-9 "Abandono de un avión controlado" AZ-10 "Abandono de un avión sin control" AZ-11 "Abandono de un avión sobre el agua" AZ-12 "Aterrizaje" AZ-13 "Amerizaje"	MEDITERRÁNEO Tablas Amarillas (AM) AM-1 "Nº Oleadas de cazas fuera del blanco" AM-2 "Nº Oleadas de cazas en el blanco" AM-3 "Oleadas de cazas atacantes" Por Bases: AM-3a "Oleadas atacantes desde las bases LIDDA y FAYID" AM-3b "Oleadas atacantes desde las bases BENGASI, GAMBUT y MAISON BLANCHE" AM-3c "Oleadas atacantes desde las bases TAFARAOUI y TUNIS" AM-4 "Impactos Amigos" AM-5 "Impactos de proyectil por área" AM-6 "Tablas de daños por áreas" AM-7 "Ataques sucesivos" AM-8 "Tabla de Sucesos al Azar" (Modificada y Completísima) AM-9 "Reparación de ametralladoras" AM-10 "Efectos de un B.I.P." AM-11 "Ataques con cohetes aire-aire" AM-12 "El B-17 PFF (Pathfinder)"	MEDITERRÁNEO Tablas Rosas (R) R-1 "Clima POR FECHAS" (El apacible Mediterráneo) R-2 "Flak en el blanco" R-3 "Flak disparando al B-17" R-4 "Efectos de los disparos de Flak" R-5 "Área afectada por los disparos" R-6 "Lanzamiento de las bombas" R-7 "Precisión del Bombardeo" MEDITERRÁNEO Tablas Blancas (BL) BL-1 "Entrenamiento de la tripulación" BL-2 "Reemplazo de aviones y tripulantes" BL-3 "Tabla de reparación de daños y permisos" BL-4 "Puntuación para Récords" BL-5 "Tabla de tipos de herida" BL-5b "Amuletos de la suerte" BL-6 "Tabla de Puntos de Daño" BL-7 "Fatiga de hombres y aviones" BL-8 "Posibles bajas por fatiga" BL-9 "Experiencia de la tripulación" BL-10 "Evasión de prisioneros" BL-11 "Bajas recuperadas"	
	MEDITERRÁNEO Tablas Verdes (V) V-1 "Morro" V-2 "Compartimento de Pilotaje" V-3 "Bodega de Bombas" V-4 "Cuarto de Radio" V-5 "Fuselaje" V-6 "Sección de Cola"	MEDITERRÁNEO Tablas Naranjas (N) N-1 "Alas" N-2 "Instrumentos" N-3 "Extintores manuales" N-4 "Heridas" N-5 "Congelaciones" N-6 "Fallos Mecánicos"	

(Aquí no están incluidas las Tablas para la variante del Lancaster inglés)



Vista de los 3 libros de tablas en su portada y hojas centrales

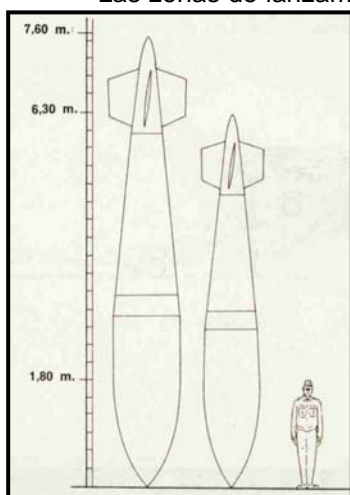
PROYECTO "AFRODITA"

(DATO HISTÓRICO)

A mediados de 1944, los aliados se movieron para dar jaque mate a una amenaza alemana potencialmente desastrosa para Inglaterra y quizás incluso para los EE.UU.

La Operación Crossbow, la campaña de bombardeo Aliada contra las rampas de lanzamiento del arma alemana "V" en el noroeste de Francia, era la máxima prioridad a principios de 1944. A pesar de los centenares de ataques contra estos lugares, los ataques alemanes con V-1 las "bombas de zumbido" contra los blancos urbanos en Inglaterra empezaron en Junio de 1944 y pronto producirían pérdidas enormes de vidas y grandes daños materiales. Era sabido que los alemanes estaban trabajando en un proyectil teledirigido supersónico, el V-2 que se creyó por muchos que era técnicamente impracticable en ese momento. Pero ¡sorpresa!. El primer V-2 golpeó el área de Londres en septiembre de ese año, y le seguirían otros 800.

Las zonas de lanzamiento de las "V", estaban situadas en grandes zonas y muy bien protegidas con



paredes de 12 a 14 pies de espesor y con puertas de acero macizas. Se pensaba que desde allí lanzaban las V-2, y se rumoreaba que preparaban la V-3, un proyectil de gran alcance para blancos en la parte oriental de los EE.UU. Los alemanes estaban esforzándose por desarrollar las armas nucleares, sin embargo su progreso en esa área no era conocido. En cualquier caso, la posibilidad de una operacional V-2, o quizás un ataque nuclear con la V-3, no era una amenaza como para ser tomada a la ligera. Estos sitios misteriosos, fuertemente defendidos fueron atacados de noche por la RAF, utilizando las bombas "Tallboys" de 12,000-libras, y durante el día, por la Octava Fuerza aérea. El daño era mínimo. Debía encontrarse una solución.

La bomba Gran Slam y la Tallboy, las dos potísimas bombas llamadas bombas "terremoto"

Se llegó a la conclusión que el elemento más vulnerable de las estructuras era sus puertas de acero que eran casi inmunes al daño producido por el bombardeo a gran altura. Cazabombarderos tácticos volando a baja altitud no tenían la potencia suficiente para hacer el trabajo. El General Henry "Hap" Arnold en coordinación con el General Carl Spaatz y sus consejeros científicos, técnicos, y operacionales propusieron una nueva idea. ¿Por qué no usar gastados B-17—por fatiga de guerra- como proyectiles teledirigidos? Eso requeriría muchas innovaciones.

El plan, llamado Proyecto Afrodita, se probó inconclusamente en el Air Proving Command de Florida. Esencialmente, la idea era que un B-17 previamente vaciado y cargado de explosivos con una tripulación de dos —el piloto y un técnico del piloto automático u operador de radio-- ejecutarían el despegue, el armado de los explosivos, el traspaso del control a la aeronave matriz que volaba a unos 20.000 pies, la que dirigía el piloto automático por control remoto, mientras los tripulantes se lanzaban en paracaídas cuando aún se encontraban sobre el territorio del Reino Unido. La nave nodriza volaría el bombardero, a una altitud de 200 a 400 pies, hacia el blanco y lo lanzaría contra las puertas de acero. Esto, por supuesto, no era una operación "rutinaria del día". El clima y la visibilidad eran esenciales para que la tripulación de la nave madre pudiera seguir el progreso del B-17 teledirigido al que llamaban "Baby".

Las tripulaciones para los 10 primeros modificados B-17 eran voluntarios de los Grupos de Bombardeo de la 3ª División de la Octava Fuerza Aérea. Cada B-17 había sido desmantelado de todo excepto de un asiento para el piloto y cargado con 22,000 libras de RDX, el explosivo más poderoso

disponible. Los bombarderos fuera de servicio por fatiga de guerra fueron provistos de nuevos motores y tren de aterrizaje reforzado, puesto que pesarían aproximadamente 5,000 libras por encima del peso bruto diseñado originalmente para los B-17. Las cajas fueron conectadas y fusionadas para que la carga detonara simultáneamente.



El B-17F 41-24639 "The Careful Virgin". Fotografiado mientras prestaba sus servicios con el 91 Grupo de Bombardeo. Fue destruido en el ataque a las rampas de lanzamiento de V-1 en Mimoyecques.

El 4 de Agosto, el tiempo era bastante bueno como para lanzar los primeros dos B-17 "bombas volantes". El primero en ir fue pilotado por el Teniente Pool de Fain con el técnico del piloto automático Sgt. Philip Enterline. Ellos tenían que entrar y dejar el avión a través de la escotilla de escape del navegante, la única entrada no sellada. Después de asegurarse de que los mandos obedecían apropiadamente a las señales de radio, Enterline saltó en paracaídas a 1,200 pies. Pool le siguió a una altitud mucho menor después de que él había armado la carga. Cuando tomó tierra, varios paisanos británicos subieron para inquirir lo que había pasado. Puesto que Afrodita era un proyecto secreto, él les dijo que su avión se había incendiado y se había visto obligado a saltar en paracaídas. Casi inmediatamente ellos oyeron una explosión terrorífica, no causada por el avión de Pool sino por el segundo B-17 "bomba volante". Su mando elevador había funcionado mal, causando que el avión se estrellara antes de que el piloto, teniente John Fisher, pudiera saltar fuera. El avión de Pool consiguió llegar al blanco bajo el radio control pero en su segunda pasada fue derribado por el fuego de tierra. Las tripulaciones de otros dos modificados B-17 que fueron lanzados ese día sobrevivieron, pero no alcanzaron su blanco.



Un PB4Y-1. Variante del B-24 para la Marina.

No queriendo ir por detrás de la Fuerza aérea, la Armada adoptó la técnica Afrodita, usando su versión del B-24, pero con dos pilotos que también eran lanzados en paracaídas encima de Inglaterra, mientras su avión era dirigido bajo el radio control a las bases de cemento para submarinos en Heligoland, Alemania. El primer piloto de la Armada fue el teniente Joseph Kennedy hijo, el hermano mayor de John F. Kennedy, 35 Presidente americano. Su copiloto era el teniente Bud Willy. Mientras todavía estaban encima de Inglaterra, el avión explotó, matando a ambos hombres.

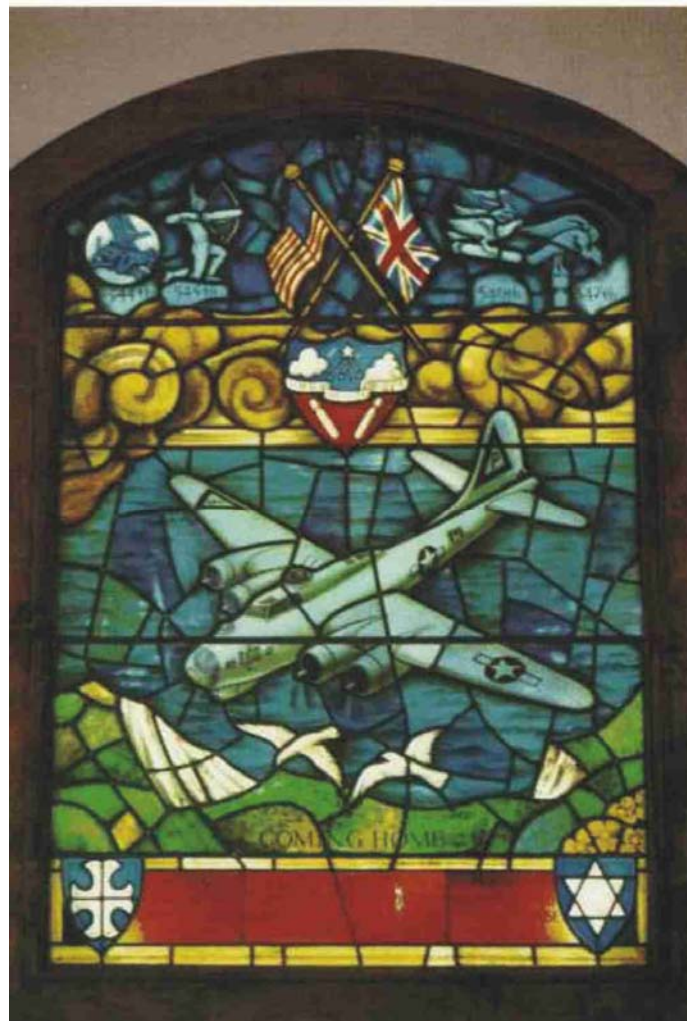


El teniente Joseph Kennedy

Ningún avión lanzado como consecuencia del Proyecto Afrodita o su colega de la Armada dio en el blanco. Cuando los alemanes se retiraron semanas después del día D, los emplazamientos de las "V" en Francia ya tenían fuera de alcance el territorio inglés, y el proyecto fue abandonado. A pesar de su falta de éxito, Afrodita fue un pionero, tarea imaginativa que podría ser considerada una primicia, el primer paso hacia el desarrollo de proyectiles teledirigidos americanos. Las tripulaciones que se ofrecieron para estas misiones estaban caminando en una inaudita, pero peligrosa aventura. Para cada uno de ellos fue un acto de valor excepcional.



El B-17F 42-30066 "Mugwump" prestó sus servicios en el 100 Grupo de Bombardeo antes de que fuera enviado al Proyecto Afrodita. Fue destruido el 30 de Octubre en el ataque a Helgoland.



Afrodita-Misiones, Aviones y Tripulaciones

Fecha	Blanco	"Baby"	Tripulación
04/08/44	Watten	B-17F 42-30342 (ex- 95th BG "Taint A Bird")	1Tte F. H. Pool, S/Sgt P. Enterline
04/08/44	Siracourt	B-17G 42-39835 (ex-351st BG "Wanta Spa")	1 Tte W. Fisher (KAS), T/Sgt E. Most
04/08/44	Wizernes	B-17F 42-3461 (ex-92nd BG)	1Tte F. L. Houston, T/Sgt W. D. Smith
04/08/44	Mimoyecques	B-17F 41-24639 (ex-91st BG "The Careful Virgin")	1Tte C. A. Angel, T/Sgt C. A. Parsons
06/08/44	Watten	B-17F 42-30212 (ex-388th BG "Quarterback")	1Tte J. P Andrecheck T/Sgt R. Healy
06/08/44	Watten	B-17G 42-31394 (ex-379th BG)	1Tte J. Sollars, T/Sgt H. Graves
12/08/44	Mimoyecques	PB4Y-1 32271 (Callsign T-11)	Lt. J. Kennedy (USN) (KAS), Tte. W. J. Willy (USN) (KAS)
03/09/44.	Helgoland	B-24D 42-63954	Tte R. Spalding (USN)
11/09/44	Helgoland	B-17F 42-30180 (ex-96th BG "Guzzlers")	1Tte R. W. Lindahl (KAS), 1Tte D. E. Salles
14/09/44	Hemmingstedt	B-17F 42-30363 (ex-96th BG "Ruth L III")	1Tte M. P. Hardy, 1Tte E Hadley
14/09/44	Hemmingstedt	B-17G 42-39827 (ex-306th BG)	1Tte W. G. Haller, 2Tte. C. L. Shinault
15/10/44	Helgoland	B-17F 42-30039 (ex-384th BG "Liberty Belle")	1Tte R. Betts, 2Tte M. Garvin
15/10/44	Helgoland	B-17G 42-37743 (ex-94th BG)	1Tte W. Patton, 1Tte J. W. Hinner
30/10/44	Helgoland	B-17F 42-30066 (ex-100th BG "Mugwump")	1Lt G. A. Barnes, 1Lt R. McCauley
30/10/44	Helgoland	B-17F 42-3438 (ex-96th BG)	1Lt W. C. Gaither, 1Lt W. M. Dunnuck
05/12/44	Herford	B-17G 42-39824	1Tte T. H. Barton, 1Tte F. E. Bruno
05/12/44	Herford	B-17F 42-30353 (ex-95th BG "Ten Knights In The Bar Room")	1Tte R. F. Butler, 1Tte K. T. Waters
01/01/45	Oldenburg	B-17F 42-30178 (ex-95th BG "Darlin' Dolly")	2Tte J. Stein, 1Tte E. Morris
01/01/45	Oldenburg	B-17F 42-30237 (ex-397th BG "Stump Jumper")	Capt J. Hodson, 1Tte L. Lawing

