

1.0 INTRODUCCIÓN

Wing Leader es un juego de combate aéreo en la 2ª Guerra Mundial, en el que cazas intentan interceptar y romper las formaciones incursoras enemigas.

La unidad básica en *Wing Leader* es el escuadrón. A diferencia de los juegos aéreos convencionales, donde el mundo es visto desde arriba, en *Wing Leader* los jugadores ven la batalla desde un lado.

Los jugadores ganan batallas si detienen los raids de los bombarderos o por conseguir que los bombarderos alcancen sus objetivos.

1.0.1 Libro de reglas

El cuaderno de reglas describe las reglas del juego. Las reglas están numeradas. La referencia a otras reglas se señala entre corchetes. Las notas marginales hacen mención a explicaciones de las reglas, ejemplos, ilustraciones y otra información útil.

Las reglas avanzadas y las reglas de unidades de superficie y de bombardeo [13.0 – 15.0] se recomiendan cuando los jugadores hayan probado un poco los escenarios iniciales y hayan entendido los mecanismos del juego básico.

1.0.2 Libro de escenarios

El cuaderno de escenarios presenta varias situaciones históricas y las unidades que se emplean para jugarlas.

1.0.3 Ediciones de las reglas

La serie *Wing Leader* emplea reglas comunes. Futuras ampliaciones usaran reglas actualizadas, incorporando cambios y correcciones.

1.1 GLOSARIO

Los siguientes términos se usan en el juego:

Adyacente. Una casilla esta adyacente a otra si uno de sus 8 lados/puntos conecta con la casilla ocupada por un escuadrón. Las flechas diagonales crean una casilla octogonal.

Altitud/altura. La altitud es el número de casillas que hay entre un escuadrón y el suelo. Los niveles de altitud están impresos en el mapa y van desde el 0 al 19.

Los términos altitud y altura se usan alternativamente en el juego. Los términos “alto”, “bajo”, “arriba” y “abajo” se refieren a las relaciones entre alturas. Un escuadrón a altitud 7 está más alto que otro a altitud 6 y más bajo que otro a altitud 8.

Alerta. Un escuadrón alertado es consciente de la presencia de enemigos. Lo opuesto a estar alertado es estar desprevenido.

Disponible. Un escuadrón de caza disponible es aquel que está unido, no está en un dogfight y no ocupa la misma casilla que un escuadrón enemigo unido. Un escuadrón desperdigado o en una pelea de perros u ocupando la misma casilla que un escuadrón enemigo unido, está indisponible.

Velocidad y giro básicos. Los valores de velocidad y de giro de un escuadrón que aparecen en la Tarjeta de Datos del avión, una vez que son modificados por cargar armas, ascensos y picados (ver también Velocidad de Combate y Giro).

Bombarderos. Los bombarderos son escuadrones señalados con un marcador de misión de bombardeo.

Desperdigado. Un escuadrón está desperdigado si está dispersado por el cielo. Los aviones huirán hacia casa. Lo opuesto de desperdigado es unido.

Ascenso. Un escuadrón aumenta su altitud.

Velocidad y giro de combate. Los valores básicos de velocidad y de giro una vez modificados por los factores que sólo se aplican en combate (ver también velocidad básica y giro).

Desorganizado. Un escuadrón desorganizado está menos organizado y unos pocos aviones se han vuelto a casa,

haciendo más difícil, para los aviones que quedan, apoyarse entre ellos.

Distancia. La distancia se mide contando el número de casillas de una casilla a otra, siguiendo el camino más corto. Las casillas pueden contarse diagonalmente. Se cuenta la casilla de destino y no la casilla de partida.

Picar. El escuadrón aminora su altitud.

Enemigo. Todos los escuadrones y las unidades de superficie que pertenecen al jugador oponente son enemigos. El lado del mapa del oponente se tratará como el lado enemigo del mapa (ver también amigo).

Caza. Los cazas son escuadrones señaladas con marcadores de misión de escolta, barrido o intercepción.

Bombarderos. Los escuadrones señaladas con marcadores de bombardeo.

Escuadrilla. Ver escuadrón.

Formación. Para estar en formación, los escuadrones amigos deben estar en la misma casilla o en la casilla adyacente de otro escuadrón amigo y en la misma dirección.

Amigo. Todos los escuadrones y las unidades de superficie pertenecientes a un jugador son consideradas amigas para ese jugador. El lado del mapa del jugador se tratará como el lado amigo del mapa.

Línea de visión. Una línea interrumpida entre 2 escuadrones en el mapa, o entre un escuadrón y una unidad de superficie, que permite al escuadrón localizar a un enemigo o a una unidad de superficie para atacarles.

Perdido. Un avión derribado está perdido. Aunque las unidades son de tamaño escuadrón, el juego calibra bajas y pérdidas de aviones individuales.

Modificador. La tirada de dados está sujeta a modificadores. Añadiendo o restando, si es negativo, el modificador al resultado del dado para obtener el resultado final. Los modificadores son acumulativos.

Escuadrón. Un escuadrón es un conjunto de aviones volando juntos. Una escuadrilla es una unidad que representa aproximadamente la mitad de un escuadrón.

Por brevedad, estas reglas usan el término escuadrón tanto para referirse a un escuadrón como a una escuadrilla. Todas las reglas que se aplican a los escuadrones también se aplican a las escuadrillas, excepto donde se indica de manera específica que afecta a las escuadrillas.

Rezagado. Un rezagado es un avión que se ha separado de su escuadrón, haciéndolo vulnerable para el ataque.

Sol. Estar “En el sol” se aplica al objetivo o al localizado que está en el arco del Sol.

Localizar/localizado. Localizar significa que el escuadrón ha visto a un enemigo, quedando aquel comprometido. El escuadrón enemigo pasa a estar localizado.

Indisponible. Ver disponible.

Desprevenido. Ver alertado.

Unido. Ver desperdigado.

1.2 FRACCIONES

Algunas reglas del juego requieren que los jugadores multipliquen o dividan números. Después de una división, los valores fraccionados se redondean al número entero más cercano. (Un cero es un número entero, redondea 0 si éste es el número más cercano). Fracciones de 0,5 se redondean hacia arriba.

2.0 COMPONENTES

Esta sección describe los componentes usados en el juego.

2.1 NOTAS A LOS COMPONENTES

Libro de escenarios. El libro de escenarios contiene varios escenarios. Cada uno describe una situación histórica diferente y la información para su configuración y poder jugarlo [5.1].

Escenarios adicionales aparecerán en futuras expansiones, revistas y online.

Mapa. El mapa presenta una parrilla de 26 casillas de largo por 20 casillas de alto. (De acuerdo, las casillas son rectangulares, pero las llamamos casillas). Cada casilla tiene un centro que se usa para determinar las líneas de visión [4.6.1].

A lo largo de la parte baja del mapa se representa la tierra. El lado opuesto del mapa es la parte más alta. El mapa también permite el movimiento de lado a lado. Y desde arriba hacia abajo, la tierra.

La fila de casillas más cercana a la tierra está señalada con altitud 0 (cero). Los escuadrones no pueden volar más bajo que eso. Cada fila hacia arriba esta numerada hasta la altitud 19, que es la mayor altitud a la que puede volar un escuadrón.

Cada columna vertical en el mapa tiene una letra de la A a la Z. Es posible anotar la posición de un escuadrón en la parrilla del mapa indicando su fila y altitud.

En algunos escenarios el mapa puede incluir terreno y climatología en algunas casillas [4.0].

Fichas de escuadrón. Las fichas muestran siluetas de aviones desde un lado. Las fichas indican el tamaño de la unidad. Las fichas que tienen un avión representan una escuadrilla; las fichas con 2 aviones representan escuadrones.

Cada ficha de escuadrón tiene el nombre del avión y su tipo o modelo [3.2] y una letra de identificación para distinguirla de otros escuadrones.

El lado de la ficha más cercana al morro del avión es el frente e indica la dirección del avión en vuelo. Las fichas de escuadrón tienen una doble cara. Si el avión mira como si volara al revés, inmediatamente se le da la vuelta a la ficha para enderezarlo.

Fichas de unidades de superficie. Algunas fichas representan unidades de superficie. Tienen impresos varios valores que se usan en ataques de flak y bombardeo [14.0].

Marcadores y fichas. El juego incluye marcadores para anotar el status del escuadrón y del entorno.

Los siguientes marcadores se colocan en el mapa:

Sol. El marcador del Sol indica el arco del Sol.

Haze (Neblina). El marcador de neblina indica hasta que altura llega la neblina [4.3].

Contrail (Estela de vapor). El marcador de estela indica la altitud más baja donde los escuadrones, desde esa altitud y hacia arriba, dejan estelas de vapor.

Slow. Los marcadores de lento señalan a los escuadrones que están despegando o que van lentos para hacer un ataque de torpedos [15.3.5.1].

Slow Climb. Los marcadores de subida lenta señalan escuadrones que están ascendiendo pero que no han cambiado de altitud [8.5.1].

Dogfight. Estos marcadores señalan escuadrones envueltos en un combate cerrado.

Círculos Lufbery. Señalan a los escuadrones en un círculo Lufbery [13.4.3].

Ascenso. Señalan a los escuadrones que están ascendiendo. El reverso del marcador señala picado [8.5].

Localizado (Tally). Estos marcadores se ponen en el enemigo que ha sido localizado [7.2.1]. La letra de identificación del marcador indica que escuadrón lo ha localizado. En el reverso es un marcador de vector con la misma letra de identificación [9.2.4].

Bombardeo. Los marcadores de bombardeo señalan los efectos de la flak en los ataques de bombardeo [14.2.5]. Estos son -1 en el anverso y -2 en el reverso.

Barrera. Señalan zonas de flak [14.2.2].

Nubes. Los marcadores indican la presencia de nubes en una casilla [4.5]. Hay 3 tipos de marcadores de nubes: delgadas, dispersas y densas.

Los siguientes marcadores se colocan en el Display de Ala.

Los marcadores de identificación se colocan en el círculo del Display de Ala para señalar a que escuadrón pertenece la pista vecina. La identificación de los marcadores de la A a la S se utilizan para diferenciar si el escuadrón está alertado (anverso) o desprevenido (reverso) [7.1]. Los marcadores de la T a la Z sólo indican la letra de identificación.

Perdido. Marcador para señalar el número de aviones perdidos (derrribados) en el escuadrón [10.6].

Rezagado. El reverso de un marcador de perdido es un marcador de rezagado. Señala la existencia de un rezagado en el escuadrón [10.6.1].

Desordenado y desperdigado. Estos marcadores señalan el estatus del escuadrón [10.7].

Munición. Este marcador señala si el escuadrón tiene poca munición (anverso) o está sin munición (reverso) [10.7.2].

Cohetes. Señalan si el escuadrón tiene cohetes (anverso) o los ha agotado (reverso) [13.5.2].

Góndola de cañón y góndola de cañón AT. Estos marcadores señalan que el escuadrón lleva góndolas de cañones [13.5.6].

Hay marcadores para señalar la misión del escuadrón: **bombardeo, escolta, barrido e interceptión** [9.2].

Hay marcadores para señalar la calidad de la tripulación: **novato o veterano** [5.1] y [5.2.1].

Experto. Este marcador indica que en el escuadrón hay pilotos destacados [5.1].

Líder de Ala. Este marcador señala al escuadrón del comandante en una formación de varios escuadrones [9.5.1].

Carga de bombas. El marcador señala que el escuadrón está cargado de bombas [9.2.1]. Variaciones de éste son los que señalan si cargan torpedos o ATGR (cohetes aire-tierra) [15.1].

Depósito suplementario. Este marcador señala que el escuadrón lleva depósitos de combustible adicionales [13.2].

Cartas de datos de avión. El juego trae varias cartas de datos de aviones. Cada carta representa uno o más modelos de un avión e informa de sus valores [3.3].

Cartas de ayuda al jugador. Las cartas de ayuda al jugador (carta de combate y carta de bombardeo) contienen ayudas y tablas para resolver el combate y otras funciones del juego.

Cartas de Display de Ala. Cada jugador tiene un Display de Ala que se usa para guardar registro y el estado de sus escuadrones. La Carta de Display de Ala tiene un número de registros. Se coloca la identificación (ID) del escuadrón y su misión en el círculo. Los marcadores de pérdidas, munición, calidad, desorganizado, experto, armas que cargan, etc. en el espacio cercano a la ID y misión del escuadrón [5.2].

Dados. En varios puntos, las reglas indican si se tira 1 ó 2 dados de 6 para comprobar un resultado. Cuando se tiran 2D6, se suman los resultados.

3.0 ESCUADRONES

Explicación

Tamaño de la unidad. Los escuadrones y las escuadrillas varían en su composición. Los escuadrones británicos pueden ser de 12 aviones, mientras que un Staffel alemán puede ser de 9 aviones o menos. Una escuadrilla en el juego puede ser de 6 aviones en el caso del británico o representar una sección de 3 aviones. Una Schwarm (escuadrilla) alemana puede ser de 4 aviones, incluso puede ser tan pequeña como de 2 aviones. En este juego un escuadrón americano puede tener 16 aviones, pudiendo aparecer como dos escuadrones de 8 o 4 escuadrillas de 4 aviones.

Hay 7 clases de escuadrón: Caza, bombarderos en picado, torpederos, bombarderos ligeros, bombarderos medios, bombarderos pesados y transportes.

Modelos y tipos: El Spitfire es un tipo de avión, El Spitfire Mk.IA y Mk.VB son diferentes modelos de Spitfire. Sin embargo, la misma ficha de Spitfire se usa para representar todos los modelos de Spitfire desde el Mk.IA hasta el Mk.VB. El Spitfire Mk.IA y el Spitfire Mk. VB tienen cartas de avión diferentes, la carta del Spitfire Mk.IA tiene anotaciones al reverso para otros modelos, como el armado con cañones Mk.IIB. Similarmente el Mk.VB también relaciona otras variantes.

La unidad básica que controla el jugador es el escuadrón. Un escuadrón es un grupo de aviones volando como un equipo.

3.1 TAMAÑO DE LA UNIDAD

Hay 2 tamaños de unidades en el juego: escuadrones y escuadrillas. Las reglas que se aplican a los escuadrones también se aplican a las escuadrillas, excepto cuando se especifica lo contrario.

Los escuadrones suelen representar de 7 a 12 aviones, las escuadrillas son unidades más pequeñas de 2 a 6 aviones. (ver regla 13.6). Algunas veces un escuadrón puede dividirse en dos escuadrillas [9.3].

3.2 CLASIFICACION DE LOS AVIONES

Los escuadrones se clasifican por clase, tipo y modelo de avión.

La clase es la categoría principal del avión, describe su uso. Hay 7 clases de aviones enumeradas en la **explicación** del punto 3.0.

Cualquier clase con la palabra bombardeo, pertenece a la clase de los bombarderos. Los bombarderos tienen reglas específicas. Los transportes se consideran bombarderos a propósitos de juego. Los cazas forman la clase de los cazas. Además de la clase, el juego distingue entre varios tipos y modelos de avión. En general, los tipos no tienen otro efecto en el juego que señalar algunas fichas de los escuadrones con un tipo de avión en vez de usar el modelo, y de este modo estas fichas pueden representar distintos modelos de un mismo tipo. Cada modelo de avión tiene sus habilidades impresas en su carta de datos (ADC) [3.3]. Algunas ADC pueden tener información de más de un modelo. Estos modelos adicionales aparecen como variaciones en el reverso de la carta, junto con cualquier otro dato diferenciador.

3.2.1 Bombarderos y cazas

Se aplican reglas diferentes para los bombarderos y cazas. Sin embargo pueden confundirse cuando los bombarderos se usan como cazas y viceversa. Hay que definir como bombarderos y como cazas a los aviones dependiendo de la misión. Así:

Bombarderos. Cualquier escuadrón en misión de bombardeo o en misión de alguna variante de bombardeo son bombarderos [9.2.1].

Caza-bombarderos. Cazas en misiones de bombardeo, hasta el momento en que se liberan o lanzan sus bombas se consideran bombarderos. Los cazas en labores de reconocimiento [15.2.1.2] se consideran bombarderos durante todo el escenario. Ver 15.2.4.

Cazas. Cualquier escuadrón que empieza el juego en labores de escolta, barrido o intercepción está formado por cazas. [9.2.2, 9.2.3, 9.2.4].

3.3 ESPECIFICACIONES DE LOS AVIONES

Los escuadrones tienen diferentes especificaciones dependiendo del modelo de avión. La carta del avión muestra las especificaciones de cada modelo. Los aviones se diferencian por los siguientes factores:

Clase. La clase del avión [3.2] aparece en la parte superior de la ADC.

VP. Son los puntos de victoria por cada avión perdido [12.1].

Nacionalidad y fecha. La nacionalidad del avión y su fecha de puesta en servicio aparecen al pie de la carta.

Versión. Cada carta tiene un número de versión para diferenciarla de futuras actualizaciones.

Velocidad. Refleja la velocidad de un escuadrón en un combate aéreo [10.5].

Giro. Refleja la efectividad del escuadrón en un combate acrobático [10.5].

Ascenso. Coste en PM,s para subir el primer nivel de altitud durante el movimiento (8.3). Si pone S el escuadrón **asciende lentamente** [8.5.1].

Bombas. Refleja la carga de bombas si el escuadrón está en misión de bombardeo (9.2.1).

Las escuadrillas cargadas con bombas tienen un ½ de este valor. La carga de bombas varía según la altitud del escuadrón al principio del juego. Un – indica que no puede cargar bombas.

Potencia de fuego. Este valor va desde 0 al 5. Representa el armamento del escuadrón.

Un valor U significa que el escuadrón no está armado para el combate aéreo [10.5.3] y no puede ametrallar objetivos [15.3.7].

Si hay 2 números separados por una barra, el primer número es la potencia de fuego del escuadrón cuando ataca o defiende como caza o cuando ametralla objetivos. El valor después de la barra es la potencia de fuego cuando se defiende como bombardero.

Protección. Refleja la resistencia del escuadrón ante el daño [10.6]. Algunos aviones tienen 2 números, estos aviones tienen una protección extra.

Algunos bombarderos son vulnerables a ataques frontales; estos tienen una **h** después de los valores de protección [10.3].

Visor de bombardeo. Esta letra indica la mira que utiliza el avión para bombardear [15.4].

Los visores pueden ser.

T Mira telescópica. (Es el tipo de mira de los cazas).

V Mira de vector.

G Mira de giroestabilizador tacométrico.

Defensa. Algunos aviones tienen una defensa adicional reflejada como un modificador que va de 0 a 3. Representa a los servidores de las ametralladoras del avión [10.5.2].

Habilidades. Algunos aviones tienen habilidades añadidas, éstas incluyen:

AAR. El escuadrón puede hacer ataques con cohetes aire-aire [13.5.2].

Valor de ATGR. El escuadrón puede hacer ataques de cohetes aire-tierra [15.3.6]. El valor es la potencia de fuego de los cohetes.

Góndola AT. El escuadrón lleva un cañón que aumenta la potencia de fuego de sus ataques de ametrallamiento [13.5.6].

Frenos de picado. El escuadrón puede hacer bombardeo en picado [15.3.2].

Depósitos suplementarios. El escuadrón puede llevar depósitos de combustible externos [13.2].

50 mm. El escuadrón está equipado con un cañón de 50 mm [13.5.5].

Góndola de cañón. El escuadrón puede llevar armamento adicional [13.5.6].

Gyro. El escuadrón puede ser equipado con una mira giroscópica si lo permiten las reglas especiales del escenario [13.5.3].

Jet. El escuadrón puede hacer movimiento jet [8.2].

Resistencia baja (Low Drag). Estos escuadrones pueden mantener velocidades altas mientras llevan bombas [3.3.1].

Vista posterior. El escuadrón tiene una visión trasera mejorada.

Cohete. El escuadrón tiene motores de cohete [8.2, 13.8.2].

Frenos de velocidad. El escuadrón puede hacer bombardeo en un ángulo muy pronunciado [15.3.3].

Valor de torpedo. El escuadrón puede hacer ataque torpedero [15.3.5]. El valor es el modificador al ataque [15.4]. Algunos torpedos son definidos como lentos, lo que significa que el escuadrón debe ir lento mientras lanza sus torpedos [15.3.5].

Información adicional (Background). El reverso de las cartas tiene información general del avión y su papel en la guerra.

Variantes. Se enumeran varios modelos y las diferencias entre éstos y el modelo principal representado en la carta. Si un escenario indica un modelo diferente, se usan los cambios indicados para esa variante.

Explicaciones.

Los efectos de la altitud en el comportamiento del avión.

Los valores de velocidad, giro y ascensión varían con la altitud. La carta del avión indica valores para cada banda de altitud.

Hay que usar la banda que actualmente ocupa el avión.

No hay una altitud máxima en el juego para cada avión. Todos los aviones pueden volar por encima de la altitud 19.

Potencia de fuego. La potencia de fuego es una medida de la cantidad de fuego y destrucción que puede ocasionar el disparo de las armas. El juego mostrará, como desde unos modestos inicios el poder de las armas se incrementa a medida que la guerra progresa.

Protección. Los niveles de protección reflejan el empleo de blindaje en la cabina del piloto y de depósitos de combustible autosellados.

Los aviones con más de un motor también disfrutan del beneficio de tener sistemas duplicados, es por ello que tienen 2 valores.

Señalar que al contrario que con la potencia de fuego, los aviones no mejoran sustancialmente su protección después del primer año de guerra.

Frenos de velocidad. Los frenos de velocidad es lo mismo que los frenos de picado, pero usamos este término para diferenciar entre los frenos de picado de los bombarderos en picado de aquellos que llevan los grandes aviones.

3.3.1 Valores de velocidad y de giro

Los valores de velocidad y de giro varían con la altitud y con la situación. Para calcular el **valor básico** de velocidad y de giro, se deben tomar los valores que hay en la ADC y modificarlo como sigue:

El valor de velocidad y de giro decrece en 1 si el escuadrón:

- Lleva bombas, incluyendo ATGR y torpedos [5.1] si el avión tiene la habilidad "Low Drag" no reduce la velocidad por estos motivos.
- Lleva tanques supletorios [13.2*, góndola de cañón [13.5.6] o cohetes [13.5.2].

La velocidad y el giro tienen un valor de 0 si el escuadrón está señalado con un marcador "lento". Ignórense todos los modificadores (incluso los de combate) [13.7, 13.81, 15.3.5.1].

La velocidad (no el giro) se incrementa en 1 si el escuadrón está señalado con un marcador de picado [8.5].

La velocidad (no el giro) decrece en 1 si el escuadrón tiene un marcador de "ascenso" o de "ascenso lento".

Los valores básicos de velocidad y de giro se aplican a todas las situaciones en que la velocidad y la capacidad de giro interactúan en un combate, evasión, iniciativa, ataque mutuo y "pelea de perros".

Para calcular la velocidad de combate y la capacidad de giro de combate, se toman los valores básicos de velocidad y de giro y se modifican como sigue:

| Modificadores por combate a los valores básicos de velocidad y de giro | |
|--|---|
| +1 | Por cada escuadrón o escuadrilla adicional de cazas en el combate (los caza-bombarderos cuentan como cazas a este efecto, incluso si llevan bombas) |
| +1 | Si el escuadrón es Veterano [5.1]. |
| -1 | Si el escuadrón es Novato [5.1]. |
| -1 | La unidad es una escuadrilla, no un escuadrón. |
| -1 | Si está desorganizado o desperdigado. |
| -1 | Si esta defendiéndose usando la doctrina "Rigid" [5.1]. |
| -1 | Si es una escuadrilla de un solo avión [13.6] |

Los valores de velocidad y de giro nunca pueden bajar de 0 por estas modificaciones.

Explicaciones

Atención. Los jugadores deben tener cuidado de no confundir velocidad con puntos de movimiento. Se deben ver las explicaciones (notas laterales en las reglas originales) de la regla 8.2 donde se discuten esta diferencia.

Valores básico de velocidad y de giro. Los términos velocidad básica y giro básico aparecen varias veces en estas reglas. Son los valores de velocidad y de giro modificados para obtener, finalmente, el valor básico. No deben confundirse con velocidad de combate y que son los valores básicos de velocidad y de giro una vez modificados como se indica al final del punto 3.3.1.

Estrellarse. No. No puedes volar tus escuadrones por el suelo. Hay reglas en el juego para ataques suicidas [15.5.3] y las escuadrillas de Me 163 son una excepción [13.8.2].

Sol. El gráfico a pie de la página 8 de las reglas originales, muestra los arcos alrededor del escuadrón, para mostrar la posición del escuadrón respecto del Sol.

4.0 ZONA DE JUEGO

El mapa no solo representa el cielo, hay tierra, sol y climatología a tener en cuenta.

4.1 TIERRA

El lado más bajo del mapa es el suelo. Los escuadrones a altitud 0 no pueden picar. Todos los objetivos de superficie se consideran que están en tierra en la casilla que ocupan [14.0].

Las reglas especiales del escenario pueden modificar la tierra.

Mar. Por defecto, la superficie es tierra. Sin embargo, los escenarios pueden especificar que la superficie sea mar. Los barcos sólo se colocan en el mar y los ataques de torpedo sólo se lanzan sobre el mar [15.3.5].

4.2 EL SOL

La dirección del Sol se define como unos arcos que salen desde cada escuadrón. Estos arcos se denominan: horizonte izquierdo, zona alta izquierda, arriba, zona alta derecha y horizonte derecho. El escenario señalará donde está el sol.

Un enemigo que ocupe una casilla en el arco del Sol en relación a un escuadrón, se dice que está "en el Sol" respecto al escuadrón.

Un display con los arcos del Sol está impreso en la casilla C17 del mapa. Para fijarse donde está el arco del Sol, se coloca el marcador del Sol en la casilla adyacente al avión correspondiente al arco indicado por el escenario.

4.3 NEBLINA

La neblina es un fenómeno atmosférico, sólo presente cuando lo indica el escenario. El marcador de neblina se coloca en el lado del mapa en la casilla de altitud que indica el escenario. Todas las casillas en esa altitud y debajo de ella están afectadas por la neblina. Cualquier línea de visión hacia/desde un escuadrón que está en una casilla con neblina está afectada por la neblina.

4.4 ESTELAS

Las estelas están presentes sólo cuando lo indica el escenario. Se coloca el marcador de estela en el lado del mapa en la casilla a más baja altitud para que haya estelas.

Los escuadrones a esa altitud y por encima dejan estelas en su vuelo.

4.5 NUBES

Las nubes son un fenómeno atmosférico. Hay 3 tipos de nubes.

- **Delgadas.** Una capa fina de nubes.
- **Dispersas.** Una capa de nubes dispersas.
- **Densas.** Una capa uniforme de nubes.

Los escenarios indican las casillas afectadas por las nubes. Cuando se indican 2 casillas separadas por una barra, esas casillas y todas las casillas entre ellas se llenan con nubes.

Al colocar un marcador de nubes en una casilla, se rellena esa casilla con nubes. Si no hay suficientes marcadores de nubes para cubrir grandes zonas del mapa, se pueden colocar en el borde entre 2 casillas o en la esquina que forman 4 casillas, para indicar que todas ellas están afectadas por las nubes.

4.5.1 Lluvia

Si hay nubes densas en el escenario, el escenario puede especificar lluvia. Si hay lluvia, todas las casillas debajo de la línea de nubes hasta la tierra están afectadas por la lluvia. La lluvia funciona exactamente como nubes dispersas a todos los efectos.

4.6 LINEA DE VISION

El entorno puede afectar a la localización, reacción y bombardeo. Si la línea de visión (LOS) al objetivo está bloqueada entonces ni la localización ni el bombardeo apuntando son posibles. Si una línea de visión no está bloqueada pero hay fenómenos atmosféricos en las casillas que intervienen, los modificadores por tiempo atmosférico se aplican. Los bloqueadores de la LOS se describen en 4.6.1.

4.6.1 Nubes

Tirar una línea recta entre el punto central de una casilla donde está el escuadrón o la unidad de superficie, hacia el punto central donde está el escuadrón u objetivo de superficie enemigos. Si en algún momento entra o sale de una casilla conteniendo una nube, la LOS está afectada por la nube. Si la LOS toca una esquina de una casilla con nubes no estará afectada por la nube en esa casilla.

Si las nubes son densas, la LOS puede entrar en la casilla de nubes, pero bloquean la LOS hacia casillas más allá.

Si las nubes son dispersas, la LOS puede entrar en 2 casillas de nubes dispersas, pero bloquean la LOS más allá de la segunda casilla de nubes dispersas.

Explicaciones

Display del SOL. Colocar en marcador del SOL para indicar el arco del Sol para el escenario.

Neblina y estelas. Colocar estos marcadores en un lado del mapa. La neblina afecta a todas las casillas desde la altitud donde está el marcador y hacia abajo. Las estelas afectan a todas las casillas desde la altitud donde está el marcador y hacia arriba.

Nubes y lluvia. Las nubes densas se colocan en la unión e 4 casillas, señalando todas ellas con nubes (zona recuadrada). Como hay lluvia, todas las casillas por debajo de las nubes son de lluvia.

Ejemplo de cómo las nubes bloquean el Sol. El arco del Sol está en la parte alta a la derecha. El escuadrón de Bf 109 intenta localizar al escuadrón de Spitfire. Los Spitfire están en el arco del Sol, pero si la LOS se extiende hacia el lado del mapa, está bloqueada por nubes densas, por lo que los modificadores por el Sol no se aplican.

4.6.2 En el Sol

Cuando se intenta localizar, hay que comprobar si el escuadrón al que se intenta localizar ocupa una casilla dentro del arco del Sol, en este caso está "en el Sol".

Si un escuadrón atacante entra en la casilla de su objetivo para combate aéreo (o si un buque se defiende de un ataque en su misma casilla [14.1.3]) El escuadrón es cualificado como atacante "desde el Sol", si ambas condiciones son aplicables:

- Si entra en la casilla objetivo desde una casilla "en el Sol".
- Si gasta dos o más PM,s consecutivos en casillas "en el Sol" justo antes de entrar en la casilla del objetivo. Los PM,s pueden gastarse moviendo, no moviendo o cambiando de encaramiento, pero deben ser gastados en la misma Fase de Movimiento.

Los ataques "desde el Sol" se consideran como un ataque bounce [13.4.1].

Si un objetivo está en el Sol, se toma la LOS hacia el enemigo y se extiende hacia un lado del mapa. Si la LOS está bloqueada (por ejemplo por nubes altas) el objetivo no está "en el Sol".

De igual modo, si un atacante está atacando "desde el Sol", se toma la LOS hacia la casilla desde la que entró el atacante desde la casilla del defensor y extiéndela hasta el lado del mapa. Si la LOS está bloqueada el atacante no está atacando "desde del Sol".

4.7 MODIFICADORES POR TIEMPO ATMOSFÉRICO

Los modificadores por el tiempo atmosférico como nubes, neblina o lluvia pueden afectar al combate, tirada de cohesión, bombardeo, localización, tirada de reacción, tirada de escape y

fuego directo de la flak. Aplicar estos modificadores a la tirada de dado o de dados.

1 Nubes delgadas o neblina.

2 Nubes dispersas o lluvia.

3 Nubes densas.

Los modificadores por tiempo atmosférico no son acumulativos. Si la LOS está afectada por diferentes tipos de tiempo atmosférico, sólo se aplica el más severo.

Un modificador de 1 es mejor que un modificador de 2, siendo el peor el modificador de 3.

Cohesión y combate. Restar el modificador de la tirada de combate [10.5.1] y cohesión [10.7] si el combate ocurre en cualquier casilla afectada por la meteorología.

Bombardeo. Restar el modificador de la tirada de bombardeo [15.4] según la peor meteorología entre: las casillas durante el vuelo mientras apunta y las casillas por donde pasa la LOS al objetivo en el momento en las bombas son lanzadas.

Localización. Restar el modificador de la tirada de localización si la LOS hacia el escuadrón objetivo está afectada por la meteorología.

Reacción. Restar el modificador a la tirada de reacción [10.4] si la LOS hacia el bombardero que está siendo protegido está afectada por la meteorología.

Escape. La tirada es igual o menor que el más pequeño modificador por meteorología que se puede aplicar [11.0].

Fuego directo de flak. Restar el modificador de la tirada del ataque de flak si la LOS desde la unidad que hace flak hacia el objetivo está afectada por la meteorología [14.2.4].

5.0 DISPOSICION DE LOS ESCENARIOS

Prepara el juego como se indica a continuación.

5.1 ESCENARIOS

El libro de escenarios contiene un número de escenarios y los elementos para jugarlos. Toma un escenario y mira la información que tiene.

Número de escenario y título. Los escenarios tienen un número para identificarlo y un título.

Historia. La historia del escenario describe la batalla.

Orden de batalla. Un bando está formado por incursores y el otro por defensores. El escenario indica la nacionalidad de cada bando, si son incursores o defensores y que bando coloca primero.

El escenario indica el número de escuadrones (y escuadrillas) para cada bando, sus modelos, su misión y donde se colocan en el mapa. Algunas unidades no se colocan al principio, pero entran en turnos más adelante como se indica en las instrucciones.

Pérdidas máximas. Es el número de pérdidas que un escuadrón puede tomar. Si las pérdidas alcanzan ese número, el escuadrón es eliminado y se quita del juego, incluyendo cualquier líder o experto que hubiera en el escuadrón. Las pérdidas máximas se indican para los escuadrones y para las escuadrillas.

Estatus de alerta. El escenario indica que escuadrones empiezan alertados. El resto de escuadrones empiezan desprevenidos [7.1]

Calidad. Se indica el número de marcadores de veterano, novato y experto que se podrán colocar en escuadrones o escuadrillas en su Display de Ala.

Lados del mapa. Un lado del mapa será el de un bando y el otro lado será del otro bando. El escenario asigna los lados derecho e izquierdo a cada bando.

Doctrina. Sólo se aplica a los cazas. La doctrina determina en que formación vuelan los escuadrones. Loose (holgados) o Rigid (juntos). Si no se especifica la doctrina es "holgados".

Control GCI (Control de tierra). El escenario indica si hay control de tierra y cual es su nivel [9.2.4].

Radio. Por defecto, todos los escuadrones tienen radio, salvo que el escenario indique lo contrario.

Canales de radio. El escenario indica que canales de radio hay y que escuadrones pertenecen a cada canal. Si existe control GCI, será asignado a un canal de radio. Todos los escuadrones asignados al mismo canal de radio, como es el control GCI, están bajo el control GCI [9.2.4].

Posición del Sol. El escenario indica donde está el arco del Sol. Colocar el marcador del Sol de acuerdo a esa indicación.

Nubes. El escenario indica la localización y el tipo de las nubes, así como si hay lluvia. Se colocan los marcadores de nubes de acuerdo a la indicado [4.5].

Neblina. El escenario indica la altura que alcanza la neblina. Colocar el marcador de neblina en el lado del mapa a esa altura [4.3].

Estelas. El escenario indica la mínima altura a partir de la cual hay estelas. Colocar el marcador de estelas en el lado del mapa a esa altura [4.4].

Unidades de superficie. El escenario indica que unidades de superficie están presentes [14.0] y en que casillas se colocan.

Reglas especiales. Cualquier regla especial se indica aquí. Las reglas especiales tienen prioridad sobre las reglas normales.

Si el escenario indica reglas para el ataque de bombardeo se indican aquí (15.0).

Condiciones de victoria. Esta sección describe como se determina la victoria después de que acabe el escenario [12.1].

Repercusiones. Algunos escenarios descubren las consecuencias de la batalla para añadir contexto.

Aviso para el jugador. Algunos escenarios dan consejos para los nuevos jugadores en el escenario, normalmente para aclarar la descripción de la composición del escenario.

Explicaciones

Diseños de los escenarios. Los jugadores pueden lanzarse a crear sus propios escenarios y publicarlos online. Si vemos que son muy caseros, podemos contactar con el autor para preguntarle si podemos publicarlos como un escenario oficial.

Alas. Si se asignan escuadrones juntos como un Ala en el orden de batalla, en una caja coloreada para dicha Ala, se asigna un líder de ala a uno de los escuadrones (5.2.1, 9.5.1).

Encaramiento. Los escuadrones empiezan encarados a la izquierda o a la derecha del mapa. El encaramiento a la izquierda o derecha de los escuadrones en el orden de batalla, indica como se colocan.

Lados del mapa. Algunos juegos de combate aéreo usan un mapa sin final, donde los aviones si vuelan fuera de los márgenes son resituados para acomodar el movimiento. Esto no es así en Wing Leader.

Los escuadrones que vuelan fuera del mapa se van del juego.

Doctrina. La doctrina "juntos" se aplica a las formaciones al principio de la guerra como la formación V que es poco flexible y requiere atención para mantener la posición. La doctrina "holgada" se aplica a formaciones flexibles como la de los "cuatro dedos".

Control GCI. Un escenario que indica GCI4 significa que los interceptores tienen un control GCI con un nivel 4.

GCI. GCI significa Control de Tierra de la Intercepción. Los escuadrones bajo control GCI reciben órdenes desde oficiales en tierra (o en barcos) que transmiten la dirección y la altura de los incursores enemigos desde las pantallas de radar y los observadores de tierra.

5.2 DISPOSICION EN LOS DISPLAY WING

Cada jugador coge un Carta de Display Wing y la coloca de forma que ambos jugadores puedan verla. Los Display Wing no están ocultos.

Uno de los jugadores toma los marcadores de identificación y los marcadores de localización/vector de color azul y el otro coge los de color amarillo.

Se coloca un marcador ID en el círculo de cada registro para señalar ese registro como perteneciente a ese escuadrón. Si el escuadrón es de cazas hay que encontrar el marcador de

localizado/vector que corresponda a su identificación y mantenerlo a mano.

Se coloca el marcador apropiado de la misión en cada círculo de los escuadrones [9.2].

El resto de los marcadores se colocan en el registro. Los bombarderos se señalan con un marcador de "bombas cargadas" [9.2.1] (o con un marcador de torpedo o de ATGR [15.1]). Los escuadrones que llevan cohetes aire-aire se señalan con un marcador de cohetes [13.5.2]. Los escuadrones que llevan tanques supletorios se señalan con un marcador de tanques supletorios [13.2]. Los escuadrones que llevan góndolas de armas se señalan con un marcador de góndola de cañones o de góndola de AT [13.5.6].

5.2.1 Calidad del escuadrón

La sección de calidad en el Orden de Batalla indica el número de veteranos y de novatos que el jugador asigna a sus escuadrones. Los marcadores se colocan en cualquier registro de escuadrón; pero no más de uno por registro. Cualquier escuadrón que no tenga uno de estos marcadores empieza como entrenado.

Los marcadores de veteranos se pueden asignar a bombarderos y cazas. Los marcadores de novato no son asignados a bombarderos salvo que las reglas especiales del escenario lo permitan.

Los marcadores de Líder de Ala y de Experto se asignan a escuadrones de cazas. Los Líderes de Ala se colocan en el registro de un escuadrón de su ala. Los marcadores de experto no pueden colocarse en escuadrones que ya tengan un experto.

Un experto que también es un Líder de Ala, coloca su marcador por su reverso, mostrando el lado de Líder de Ala [9.5.1].

5.3 COLOCACIÓN DEL MAPA

Colocar cualquier marcador de nubes, neblina, estelas y Sol en el mapa, como se indique en el escenario [5.1]. También se colocan las unidades de superficie a altitud 0 en el mapa, como se indique en el escenario.

El orden de batalla señala que jugador coloca primero. Para cada escuadrón, los jugadores cogen un marcador del tipo y modelo de avión indicado y se pone en el mapa, en las casillas indicadas en el escenario.

Todos los escuadrones empiezan nivelados; apuntados a la izquierda o a la derecha según aparecen en el Orden de Batalla. Los escuadrones con misión de intercepción colocan marcadores de vector en el mapa cuando ellos son colocados [9.2.4].

La escolta cercana se coloca en la misma casilla que un bombardero, con el mismo encaramiento. Las escoltas no cercanas, se colocan dentro de 3 casillas de los bombarderos, con el mismo encaramiento.

La escolta no puede colocarse delante del bombardero líder, o en la misma casilla que un bombardero, ni puede colocarse a más de un nivel de altitud por debajo [9.2.2].

Si un escuadrón pertenece a un Ala, se coloca en formación con el escuadrón del líder de Ala [9.5.1, 9.5.2]. No colocar cualquier otro escuadrón que no pertenezca al Ala en formación con ese Ala.

Explicación

Colocación en el Display de Ala. El display que se muestra está preparado para jugar, con los marcadores de identificación y de misión colocados y los otros marcadores en el registro.

Calidad. Los niveles de calidad en el juego son:

- **Novato.** El escuadrón está sin entrenamiento y no es tácticamente experto.
- **Entrenado.** El escuadrón está entrenado.
- **Veterano.** El escuadrón está muy entrenado y es tácticamente experto.

Líderes de Ala y expertos. Son diferentes de los marcadores de veteranos y de novato, que indican el entrenamiento de un

grupo de pilotos. Los marcadores de Líder de Ala y de experto representan pilotos individuales.

Experto. Es lo que se denomina a los aliados y águilas en el Japón. Los expertos son un 4% de los pilotos que contribuyen al 40% de los derribos en cada guerra aérea.

Niveles de calidad entre las tripulaciones. En los escenarios diseñados debemos tener en cuenta representar una fuerza de cazas con una proporción de escuadrones novatos, entrenados y veteranos. Una fuerza en lo más alto de su poder, como lo era la Luftwaffe o la Marina Japonesa al principio de la guerra podía tener un 66% a un 100% de su fuerza de veteranos. Una fuerza bien entrenada pero con doctrinas equivocadas como lo era la RAF al principio de la guerra, se traducían en tener sólo un 33% de veteranos. Fuerzas con una doctrina pobre y un entrenamiento inadecuado como era al principio de la guerra la Fuerza Aérea Roja, no tenía veteranos y sus escuadrones estaban formados entre un 66% y un 100% de escuadrones novatos.

Los expertos aparecen en un ratio aproximado de 1 por cada 25 aviones en una fuerza de cazas. Sin embargo, puedes necesitar cambiar esto de acuerdo a conseguir una calidad del conjunto de la fuerza.

Estamos de acuerdo que estas reglas son algo generalistas y deberán variarse de acuerdo a la situación histórica. Fuerzas bien entrenadas pueden tener malos días mientras que fuerzas mal entrenadas pueden exceder las expectativas. Debemos tener algo de amplitud de miras y ser flexibles cuando diseñemos un Orden de Batalla.

5.3.1 Colocación en los turnos siguientes

Algunos escuadrones entran en el mapa después de que el juego haya empezado. Estas unidades se colocan en el Display de Ala en la Fase de Colocación del turno en el que entran.

Los escuadrones pueden empezar en casillas del mapa o si entran en casillas que están en un lado del mapa, ellos entran moviendo hacia estas casillas desde fuera del mapa.

Si empiezan en una casilla, se coloca el escuadrón en la casilla en la Fase de Colocación.

Si entran a través de un lado del mapa, el escenario indicará por qué lado y a las altitudes que pueden entrar. El escuadrón se coloca en el lado del mapa cerca de la casilla en la que entrará en la Fase de Movimiento.

La casilla de entrada se considera ocupada a efectos de determinar la iniciativa. Entrar al escuadrón en el lado del mapa indicado durante la Fase de Movimiento (ver también 8.4.1 para detalles como entrar).

Para el caso de un escuadrón en misión de interceptación, colocar un marcador de vector en cualquier sitio en el mapa en la Fase de Colocación.

6.0 SECUENCIA DE JUEGO

Una vez hecha la colocación, el juego se desarrolla en turnos. Cada turno está dividido en fases. Las fases se juegan en orden y en cada fase se resuelven las acciones en el orden indicado.

FASE DE COLOCACION. Se colocan los escuadrones que entran en el turno en su casilla de colocación o en su lado de mapa cercano a la casilla por donde entran. Se colocan los marcadores de vector para cada escuadrón de interceptores que entran [5.3.1].

FASE DE LOCALIZACION. Los escuadrones intentan localizar al enemigo [7.2]. El jugador que lleva a los incursores tira antes que el que lleva a los defensores. Escuadrones desprevenidos son alertados si son advertidos por radio [7.1]. Los Líderes de Ala emiten órdenes [9.5.4].

FASE DE MOVIMIENTO. Los escuadrones mueven [8.0]. Se desprenden de las bombas y de los depósitos supletorios durante el movimiento [9.2.1.1, 13.2] Las escoltas reaccionan a los enemigos que se mueven a las casillas de bombarderos [10.4]. Se resuelve el fuego de barrera [14.2.3].

FASE DE COMBATE. Se resuelve el fuego directo de flak [14.2.4]. Se resuelven los ataques de bombardeo [15.4]. Se resuelve el combate aéreo en el orden determinado por el jugador incursor. Se tiran la carga de bombas y los depósitos supletorios de las unidades envueltas en combate.

FASE DE ADMINISTRACION. Los escuadrones tiran para escapar [11.0]. El jugador incursor tira primero, después el defensor.

Colocar marcadores de escolta en escuadrones elegibles [9.2.2]. Cambiar los vectores para los escuadrones bajo control, GCI [9.2.4].

Tirar para el chequeo de la flak sorprendida [14.2.9]. Colocar marcadores de barrera de flak [14.2.2].

FINAL DEL TURNO. El turno termina. Proceder con la Fase de Colocación del nuevo turno.

Una vez que el juego comienza, los jugadores continúan jugando turnos hasta que el juego acabe [12.0].

6.1 ORDEN DEL MOVIMIENTO

En la Fase de Movimiento. Los escuadrones mueven en el siguiente orden.

1º. Dogfights.

2º. Escoltas.

3º. Bombarderos.

4º. Cazas desprevenidos mueven en orden de iniciativa.

5º. Cazas alertados mueven en orden de iniciativa.

Dos reglas modifican el orden de movimiento: la regla de iniciativa [6.1.1] y la regla de localización [6.1.2].

Explicaciones

Colocación en los turnos siguientes. Si ambos bandos entran en el mapa en el siguiente turno, el bando que colocaba primero en el escenario, también colocará primero en la Fase de Colocación.

Foto. Una masa de bombarderos B-17, volando en formación de "caja" que les permiten apoyarse mutuamente con el fuego defensivo de sus armas.

Escoltas y el orden del movimiento. Los escoltas (por ejemplo los cazas señalados con marcadores de escolta) mueven antes que los bombarderos, en tanto que pueden colocarse para reaccionar después del movimiento de los bombarderos. Los escoltas que han cambiado a misiones de barrido no se mueven antes que los bombarderos, sino más tarde en el orden del movimiento.

6.1.1 La regla de la iniciativa

Cuando se necesite mover por orden de iniciativa, se mueve en el siguiente orden:

1º Mueve el escuadrón con la altitud más baja.

2º Los que están a la misma altura, el escuadrón con la velocidad básica más baja [3.3.1] mueve primero.

Cuando los cazas tienen la misma velocidad básica y la misma altura, se tira 1D6 por cada escuadrón para determinar la iniciativa. El que obtenga el resultado más bajo mueve antes que el siguiente resultado más alto.

Si cualquier tirada se empata; sólo los escuadrones que han empatado tiran de nuevo, para determinar el orden entre ellos. Si sigue el empate, se tira de nuevo hasta obtener otro resultado.

Ejemplo de la tirada de iniciativa. El escuadrón alemán D y dos escuadrones británicos A y B están a la misma altura y tienen la misma velocidad básica. Los escuadrones tiran para cada escuadrón. El escuadrón D saca un 2 y los escuadrones A y B sacan un 4 y un 2, respectivamente. Como A irá más tarde, B y D deben tirar de nuevo para iniciativa. Ambos sacan un 6, por lo que no resuelven su iniciativa. Tiran de nuevo y el D saca un 5 y el B un 2. B moverá primero, luego D y luego A. (nótese que aunque D sacó un resultado mayor que A, después de la tirada inicial. La segunda y la tercera tirada intentan determinar el orden para B y D, no para A).

6.1.2 La regla de la localización

Cuando mueven los escuadrones, todos los cazas que hayan conseguido una localización sobre el escuadrón mueven inmediatamente después, antes de que mueva cualquier otro escuadrón [7.2.2]. Si dos escuadrones tienen una localización sobre el mismo objetivo, el jugador que mueve decide su orden de movimiento. Si un escuadrón localizador está a su vez localizado podría crearse una cadena de movimiento.

Si un escuadrón ha localizado a otro escuadrón no moverá hasta que su objetivo haya movido, incluso si la regla de iniciativa significara que moviera primero.

Si hay una cadena de localizados, el escuadrón sin una localización mueve primero, entonces cada participante en la cadena sigue, en orden, al movimiento de su objetivo.

Si dos escuadrones están localizados entre sí, determinan el orden de movimiento según la iniciativa [6.1.1] moviéndose en ese orden.

En el caso raro en que una cadena de localizados formen un círculo, se determina el orden de movimiento por la iniciativa para saber que escuadrón mueve primero y entonces el resto de la cadena le sigue.

La regla de la localización y los bombarderos. *Un caza que tenga localizado a un bombardero mueve inmediatamente después que el bombardero mueva, pero antes que cualquier otro bombardero mueva.*

Ejemplo de cadena de localizados. *El escuadrón C tiene localizado al escuadrón B que a su vez ha localizado al escuadrón A. El escuadrón A no tiene localizado a nadie por lo que mueve primero; el escuadrón B mueve inmediatamente después que su objetivo localizado; entonces C mueve como respuesta a B.*

Ejemplo de círculo de localizados. *El escuadrón C localiza al escuadrón B el cual localiza al escuadrón A, el cual ha localizado a C para crear un círculo. Chequear el orden de movimiento por iniciativa, el escuadrón B mueve primero, entonces el orden de movimiento es B, C y A.*

6.1.3 Dogfights

Las unidades enganchadas en un dogfight se considera que mueven al mismo tiempo y que no mueven por orden entre ellas. Si hay varios dogfight, el jugador incursor decide el orden en que cada dogfight mueve.

6.1.4 Escoltas y bombarderos

Cuando mueven escoltas y bombarderos, se mueven en cualquier orden que decida el jugador incursor. Sin embargo, si ambos bandos tienen escoltas y/o bombarderos en el mapa a la vez, el jugador incursor mueve antes que el jugador defensor.

7.0 CONOCIMIENTO DE LA SITUACIÓN

Los jugadores solo registran la situación de los cazas, no la de los bombarderos. El conocimiento de la situación se expresa de dos maneras: por el estado de alerta y el estatus de localizado.

7.1 ALERTA

Los escuadrones de caza pueden estar alertados o desprevenidos (los bombarderos no tienen estado de alerta). Los escuadrones se alertan de 3 maneras:

- 1.- Localiza un enemigo en la Fase de Localización [7.2.1].
- 2.- Son alertados por radio en la Fase de Localización [9.4.1].
- 3.- Después de resolver un ataque de cazas enemigos.

Cuando un escuadrón está alertado, se da la vuelta al marcador ID en el Display de Ala hacia su lado de alertado. Una vez que está alertado el escuadrón nunca vuelve a estar desprevenido.

Los escuadrones alertados pueden desprenderse de los tanques supletorios [13.2], declarar evasión [13.4.2] y entrar en un Círculo Lufbery [13.4.3].

Las escoltas alertadas no pueden entrar en un Círculo Lufbery [9.2.2]. Los escuadrones alertados con misión de barrido cambian su comportamiento [9.2.3].

Escuadrones desprevenidos son vulnerables para ser atacados por un bounce [13.4.1].

Explicación

Marcadores de identificación de bombarderos. *Los marcadores de la T a la Z se reservan para los bombarderos ya que no tienen lado de desprevenido. Si un bombardero necesita un marcador de identificación entre la A y la S, ignórese el estado alertado/desprevenido.*

7.2 LOCALIZAR

Para entrar en combate aéreo un escuadrón de cazas necesita localizar a un escuadrón enemigo. Los bombarderos no tienen que localizar.

Cada escuadrón de cazas que no tiene un localizado y no está en un dogfight puede hacer un intento de localizar a un escuadrón enemigo que esté en el mapa durante la Fase de Localización. El escuadrón especifica un escuadrón objetivo en el mapa que tenga en LOS y que esté a menos de 10 hexes y tira 1D6.

Si el escuadrón ocupa la misma casilla que un escuadrón enemigo no desperdigado, sólo puede intentar localizar a ese escuadrón en su misma casilla. No puede intentar localizar a otros objetivos más lejanos.

El jugador incursor chequea sus intentos de localización antes que el defensor chequee a los suyos.

7.2.1 Tirada para localizar

Para hacer una tirada de localización se usa 1D6. Modificándolo como se indica en la carta de ayuda al jugador.

Se debe calcular la distancia al objetivo en casillas por el camino más corto. El objetivo es localizado si la tirada modificada es igual o mayor que la distancia.

Si la tirada tiene éxito se coloca un marcador de localizado con la ID del escuadrón localizador en el escuadrón objetivo. (El marcador de localizado está en el reverso del marcador de vector, también se reemplaza cualquier vector que tuviera el escuadrón [9.2.4]). También se alerta el escuadrón que obtuvo una localización si no estaba previamente alertado.

Un escuadrón no puede tener más que un localizado y no puede hacer más que un intento de localización en la Fase de Localización.

Los escuadrones con flexibilidad táctica pueden dividirse cuando localizan un objetivo [9.3.2].

Los localizados son conservados hasta:

1. El escuadrón objetivo es quitado del mapa.
2. No hay LOS al escuadrón objetivo en la Fase de Localización.
3. El escuadrón objetivo está a 10 o más casillas de distancia.
4. El escuadrón localizador está desperdigado.
5. El escuadrón localizador desecha el localizado voluntariamente durante la Fase de Localización. Un escuadrón que desecha un localizado pueden intentar otro nuevo en la misma Fase de Localización.
6. El escuadrón localizador es atacado en combate aéreo. Si el escuadrón localizador ya está en un dogfight mantiene el localizado en su escuadrón actual, dicho de otra manera, cambia el localizado a su atacante. Si el escuadrón no tiene un localizado sobre un escuadrón, se coloca automáticamente el marcador de localizado en su atacante.

Si un localizado se pierde o se desecha, se quita el marcador de localizado del mapa.

7.2.2 Localizados y movimiento

Los escuadrones localizadores mueven inmediatamente después de sus objetivos [6.1.2].

Si un escuadrón mueve hacia la misma casilla donde está el objetivo que ha localizado, debe parar su movimiento y atacarle en la Fase de Combate [10.0].

Si un escuadrón empieza su movimiento en la misma casilla que su objetivo localizado, debe quedarse en esa casilla y atacar al objetivo en la Fase de Combate.

Sin embargo, si un escuadrón mueve hacia la misma casilla que el objetivo que ha localizado desde una de las tres casillas de delante (por ejemplo, el reúne los requisitos para un combate de frente [10.3]) no tiene que parar su movimiento, con tal que el siguiente PM se use para dejar la casilla.

Similarmente, si un escuadrón empieza su movimiento en la misma casilla que su objetivo debido a que el objetivo entró en la casilla desde alguna de las casillas frontales en la anterior Fase de Movimiento, puede mover, con tal que el próximo PM se use para dejar la casilla.

7.2.3 Localizados automáticos

Es posible conseguir un localizado sin tener que tirar el dado. Esto sucede si el localizado es conseguido por el resultado de una orden del Líder de Ala [9.5.4] o si el escuadrón tira con éxito una reacción tardía o no [10.4.2, 10.4.3] o si el escuadrón es atacado.

Explicación

Localizados (Tallies). En el juego un localizado representa que un escuadrón puede ver a un enemigo. Un localizado también indica a donde se enfoca la atención del escuadrón y si está comprometido en un ataque.

También los localizados son una combinación de conocimiento y agresión. Un escuadrón que falla una localización puede que no vea al enemigo, o puede que lo vea pero no muestra la suficiente decisión.

Localizados en la misma casilla. La distancia es de 0 y el escuadrón localizado está en la misma casilla que el objetivo.

Ejemplo de localizado. El Wildcat intenta localizar al Zero. La distancia es de dos casillas, por ello una tirada de 2 o más se necesitaría para localizarlo.

Sin embargo, el Zero está detrás del Wildcat (-2 de modificador) y la LOS se ve afectada por nubes delgadas (-1 de modificador). Con un modificador total de -3, el Wildcat necesita sacar un 5 o más para tener éxito en la localización.

Si el arco del Sol está en la parte alta derecha, el Zero podría estar en el Sol (generando un -1 de modificador), significando que el Wildcat podría necesitar un 6 en la tirada para poder localizar al Zero.

8.0 MOVIMIENTO

Las fichas de escuadrón se colocan en las casillas. Cualquier número de escuadrones de cada bando pueden ocupar o mover a través de la misma casilla.

8.1 ENCARAMIENTO

Los escuadrones mueven en dirección a su encaramiento. Un escuadrón puede encarsarse hacia 8 direcciones distintas. La dirección hacia donde apunta el morro es su encaramiento.

Cuando un escuadrón mueve lo hace hacia la casilla adyacente a su encaramiento o hacia la casilla de cada lado sin cambiar el encaramiento. El movimiento en diagonal está permitido.

8.1.1 Girando

Durante el movimiento, los escuadrones pueden cambiar su encaramiento inmediatamente antes de entrar en una casilla. Cualquier cambio de encaramiento en una casilla mayor de 90° cuesta 1 PM. [8.3]. Los giros de 90° y menores no cuestan PM,s.

8.1.2 Orientación

Algunas reglas indican que el escuadrón objetivo está delante o detrás del escuadrón. Las ilustraciones de la pag. 17 de las

reglas originales en inglés, presenta las casillas que están delante y detrás de un escuadrón.

Los escuadrones en un Lufbery no tienen una orientación que signifique tener unas casillas delante y otras detrás [13.4.3].

8.2 PUNTOS DE MOVIMIENTO

El número de casillas que un escuadrón puede mover está determinado por sus Puntos de Movimiento permitidos (PM,s). Por cada casilla que mueva se gasta un número de PM,s [8.3]. Un escuadrón no puede mover hacia una casilla si costará más PM,s de los que le quedan.

Los PM,s permitidos son los siguientes:

2 PM,s. Escuadrones de bombarderos, escoltas y escuadrones de cazas desprevénidos.

3 PM,s. Cazas en misión de intercepción y escuadrones de cazas alertados. (Las escoltas alertadas continúan teniendo 2 PM,s [9.2.2]).

4 PM,s. Escuadrones jet, da igual su estado de alerta (para el Me 163 con motor cohete ver 13.8.2).

+1 PM Si un escuadrón declara que está picando. Cuando empieza a mover añade 1 PM a sus PM,s permitidos (debe picar al menos 1 nivel de altitud durante el movimiento).

8.3 COSTES DE MOVIMIENTO

Cuesta 1 PM mover a una casilla adyacente.

Cuesta 2 PM,s entrar o salir de un Lufbery [13.4.3].

Antes de mover hacia una casilla, el escuadrón puede cambiar su encaramiento [8.1.1].

Cambiar el encaramiento más de 90° cuesta 1 PM.

Un escuadrón puede gastar 1 PM y no mover quedándose en su casilla actual. Este escuadrón puede cambiar su encaramiento en su casilla cualquier cantidad de lados.

Si un escuadrón mueve hacia una casilla adyacente a mayor altitud le cuesta un número de PM,s igual al valor de ascenso del avión. Se usa el valor de ascenso de la altitud a la que empieza. Este coste se aplica en la primera casilla a la que el escuadrón suba en una Fase de Movimiento. Si en la misma fase, el escuadrón quiere subir una segunda casilla, le cuesta 2 PM,s, da igual el valor de ascenso que tenga.

El coste de ascenso es en lugar no es en adición al coste normal de 1 PM por mover a una casilla adyacente.

Si un escuadrón mueve a la casilla que tiene directamente debajo (no en diagonal), gasta 0,5 PM,s (la mitad de 1 PM), no 1 PM.

Explicación

Encaramiento. Los escuadrones pueden encarsar en 8 direcciones.

Moviendo. Los escuadrones mueven hacia la casilla que encaran o hacia las casillas de al lado, manteniendo en la casilla que entra su encaramiento.

Ejemplo de giro. El escuadrón de Spitfire gira 45° antes de subir hacia la casilla adyacente. No hay coste por este giro.

El escuadrón de Bf 109E gira 180° antes de mover hacia la casilla. Esto cuesta 1 PM. Ya que un giro de 180° ocasiona que el escuadrón vuele boca abajo, el marcador se coloca derecho.

Puntos de movimiento y velocidad. La velocidad del escuadrón y sus Puntos de Movimiento no están relacionados.

Es importante no confundir ambas cosas. El valor de velocidad de un escuadrón no afecta al número de PM,s que tiene. Los PM,s regulan el movimiento en el mapa, mientras que la velocidad del escuadrón determina su efectividad en el combate.

Movimiento. La posibilidad de 2 PM,s se debe a que los escuadrones en su mayoría vuelan a la económica velocidad de crucero. La posibilidad de 3 PM,s es para los escuadrones que están intentando alinearse para mantener la formación. Estas velocidades son inferiores a la velocidad máxima del avión, pues la máxima potencia se reserva sólo para el combate.

8.3.1 Volando en círculo

Un escuadrón no tiene que emplear algunos o todos sus PM,s a menos que lo requiera su misión [9.2]. Un escuadrón que no gasta PM,s se considera que todavía está moviendo. Este escuadrón estará volando en círculo.

Algunas estrategias de las misiones instruyen a los escuadrones a volar en círculo [15.2.1, 15.2.2, 15.2.3]. Esto significa que no gastan PM,s excepto para cambiar su encaramiento. (En otras palabras, se mantienen en su casilla).

8.4 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

Los escuadrones pueden mover hacia, desde o a través de casillas aunque en ellas estén otros escuadrones, incluso si son enemigos. Sin embargo, ver 7.2.2 como excepción a esta regla. Los escuadrones no pueden mover por debajo de la altitud 0 o por encima de la altitud 19.

Aunque algunas misiones establecen la obligación que los escuadrones deban mover un determinado número de PM,s sin cambiar de altitud o de encaramiento [9.2.1, 9.2.2, 9.2.3]. Los escuadrones cuyo movimiento no está restringido por su misión no tienen que mover toda su capacidad de movimiento o ni siquiera mover.

8.4.1 Entrando y saliendo del mapa

Para los escuadrones que entran desde una casilla de un lado del mapa, debemos pensar que vienen desde casillas más allá del lado del mapa. La casilla de entrada es la primera que mueven al coste de 1 PM. Si el escenario establece que varios escuadrones entran en el mapa en fila, siguen el siguiente procedimiento. El primer escuadrón entra en la casilla y a continuación mueve toda su capacidad de movimiento de movimiento. El segundo escuadrón entra en la misma casilla y mueve toda su capacidad de movimiento menos uno. El tercer escuadrón entra en la misma casilla y mueve toda su capacidad de movimiento menos dos. Si esto le dejara sin PM,s sobrantes, entonces se quedaría fuera del mapa y entraría en el mapa en el siguiente turno.

Los escuadrones no pueden salir del mapa excepto por el lado derecho y el izquierdo. Un escuadrón si sale del mapa vuela hacia una casilla imaginaria más allá del mapa, retirándose del juego.

Orientación. En las ilustraciones de la página 17 se muestran las casillas delanteras y traseras del escuadrón. Las áreas de frente y traseras se extienden indefinidamente en cada dirección. Los espacios blancos no pertenecen a ninguna de ambas áreas.

8.5 ASCENDIENDO Y PICANDO

Cuando mueve un escuadrón puede incrementar su altitud o puede picar. Un escuadrón no puede subir y picar en la misma Fase de Movimiento.

Si un escuadrón mueve a una altitud más baja se la señala con un marcador de picado.

Si un escuadrón mueve a una altitud mayor se le señala con un marcador de ascenso.

Un escuadrón que sube pero que no mueve por tener un valor de subida **S** se le coloca un marcador de ascenso lento sobre él [8.5.1].

Si un escuadrón mueve en círculo sin subir o bajar, se retira cualquier marcador de subida, subida lenta o picado que tenga. Se colocan marcadores de ascenso y picado en los escuadrones que cambian de altitud durante una reacción [10.4].

Un escuadrón sólo puede tener un marcador de subida o de picado a la vez. Si sube se le quita cualquier marcador de picado que tenga, y viceversa.

Mientras que esté señalado con un marcador de picado, se considera que el escuadrón tiene su velocidad incrementada y mientras que tenga un marcador de subida o de subida lenta, se considera que el escuadrón tiene su velocidad aminorada [3.3.1].

8.5.1 Subida lenta

Un escuadrón con una **S** en su valor de subida, asciende muy lentamente. El primer turno que intenta subir no mueve pero gasta todos sus PM,s mientras sube. Se coloca el marcador de subida lenta para indicar que el escuadrón está subiendo pero no cambia su altitud este turno. En el segundo turno consecutivo de subida gasta todos sus PM,s, y sólo entonces cambia de altitud; el marcador de subida lenta se retira y se le coloca un marcador de subida normal. Para subir de nuevo, repetir el ciclo de un turno para subida lenta y un turno de subida.

Si un escuadrón empieza una subida lenta pero en el siguiente turno no gasta sus PM,s en subir, se retira el marcador de subida lenta.

Ejemplo de subida lenta. Pag.18. El He 111 empieza una subida lenta hacia la altitud 12. En el primer turno gasta todos sus PM,s subiendo, como está en una subida lenta no mueve. El escuadrón es señalado con un marcador de subida lenta.

En el segundo turno, el escuadrón gasta todos sus PM,s y puede completar su subida lenta la casilla adyacente a una mayor altitud. El marcador de subida lenta es quitado y se le coloca un marcador de subida.

9.0 MANDO Y CONTROL

Las reglas de mando y control describen la conducta de los escuadrones y cómo manejar un grupo de escuadrones organizados en un ala.

9.1 FORMACIONES

Una formación es un grupo de escuadrones volando juntos. Para estar en una formación, un escuadrón amigo debe estar en la misma o en una casilla adyacente casilla a otro escuadrón amigo y encarado en la misma dirección. Una formación puede ocupar varias casillas.

Un escuadrón está automáticamente en formación en el momento en que reúnen estos criterios. Es posible para un escuadrón entrar y salir en/de una formación varias veces durante el juego.

Las formaciones de Ala es una forma especial de formación que tiene reglas adicionales que regulan su comportamiento [9.5].

9.2 MISIONES

Los escuadrones se asignan a misiones al principio del escenario. Estas determinan el comportamiento del escuadrón. Las misiones son:

Bombardeo. Se asignan a los bombarderos [9.2.1]. Si se les asigna a los cazas, se convierten en cazabombarderos [3.2.1].

Escolta. Se asigna a los cazas [9.2.2].

Barrido. Se asigna a los cazas [9.2.3].

Intercepción. Se asigna a los cazas [9.2.4].

Algunos escenarios pueden asignar bombarderos a misiones de escolta, barrido e intercepción; en estos casos operan como cazas.

Durante la colocación se señala en el círculo del Display de Ala de cada escuadrón el marcador correspondiente de su misión.

En las siguientes secciones se describe el comportamiento de los escuadrones dependiendo de su misión.

En el margen de las reglas se resume el espíritu de la regla, mientras que en las secciones de reglas se describe la regla en detalle.

Explicación

Variantes de las misiones. Algunas misiones tienen variantes que alteran las reglas de la misión un poco. Las variantes de las misiones son:

- **Variantes de la misión bombardeo:** Transporte [9.2.1.2], ametrallamiento [15.2.1.1], reconocimiento [15.2.1.2].

- **Variantes de la misión de escolta:** Escolta cercana [9.2.2.1].

• **Variantes de la misión de intercepción:** Patrulla aérea de combate [9.2.4.1].

Comportamiento de la misión. Las reglas de comportamiento no cubren todas las situaciones y hay una considerable libertad para actuar a juicio del jugador. Por favor respete el espíritu del comportamiento, tal como se indica en cada resumen de la misión que aparece en el lateral de las reglas en inglés.

9.2.1 Bombardeo

Resumen de la misión de bombardeo. Los escuadrones de bombardeo están cargados con bombas. Vuelan directamente hacia el lado más lejano del mapa de forma nivelada 2 casillas por turno hasta salir del mapa.

Mantienen su curso aunque sean atacados por los cazas enemigos y solo vuelven hacia atrás si se desperdigan.

Se usan estas reglas cuando los bombarderos no bombardean a unidades de superficie. Las reglas de bombardeo [15.0] amplían estas reglas para los escenarios en donde los bombarderos si bombardean a unidades de superficie.

Los escuadrones en labores de bombardeo empiezan el juego cargados de bombas. Se coloca un marcador de bombas cargadas en el Display de Ala del escuadrón.

Los bombarderos vuelan hacia el lado más alejado del mapa y salen por el lado enemigo del mapa.

Mueven 2 PM,s en cada turno sin subir, descender ni cambiar de encaramiento

9.2.1.1 Lanzando las bombas

Las bombas pueden ser lanzadas quitándose el marcador de bombas cargadas del Display de Ala. Quitar el marcador de bombas cargadas significa que ya no se modifica la velocidad y la capacidad de giro.

9.2.1.2 Transporte

El transporte es una variación del bombardeo, en vez de bombas llevan una carga. La carga nunca puede ser lanzada, incluso si el escuadrón resulta desperdigado.

9.2.2 Escolta

Resumen de la misión de escolta. La escolta vuela con o cerca de los bombarderos, moviendo con ellos. La escolta puede reaccionar a la aproximación de interceptores o localizarlos e ir a cazarlos, en ese momento ya no son escoltas. Si sobreviven al combate pueden reunirse con los bombarderos para volver a escoltarlos. De otra manera se comportan como un escuadrón de Barrido.

Los cazas señalados como Escoltas empiezan el juego desprevenidos [7.1].

Las escoltas se colocan dentro de 3 casillas de un escuadrón de bombardeo, con su mismo encaramiento. No pueden colocarse por delante de los bombarderos (y si los bombarderos están en formación no se pueden colocar delante del escuadrón de bombarderos que va a la cabeza).

No se pueden colocar a más de un nivel de altitud por debajo de los bombarderos, ni se pueden colocar en la misma casilla que un bombardero (sólo la Escolta Cercana puede hacerlo [9.2.2.1]).

La escolta vuela hacia el lado más lejano del mapa y salen por el lado enemigo del mapa, al igual que los bombarderos.

Mueven 2 casillas cada turno sin subir, descender ni cambiar de encaramiento. (Excepción. Si usan las reglas de bombardeo, la Escolta se somete a cualquier cambio de altitud por parte de los bombarderos)

La escolta puede localizar enemigos en la Fase de Localización [7.2].

Si un enemigo intenta mover hacia la casilla del bombardero más cercano, la Escolta disponible puede reaccionar [10.4].

La escolta puede cambiar su misión a la de Barrido en ciertas circunstancias. Se reemplaza el marcador de escolta por el marcador de barrido; después el escuadrón se comporta como

un escuadrón de Barrido [9.2.3]. Las circunstancias son las siguientes:

a) Tan pronto como una escolta obtiene una tirada exitosa de localización de un enemigo o acaba resolviendo un combate aéreo, cambia su misión a barrido.

b) Una escolta alertada puede entrar en un Círculo Lufbery [13.4.3]. En cuyo caso cambia su misión a barrido.

En la Fase de Administración, los jugadores pueden cambiar los marcadores de barrido por marcadores de escolta en los escuadrones de cazas que estén cualificados para ser escoltas (por ejemplo si están a 3 casillas de un bombardero amigo con su mismo encaramiento, etc.). Los marcadores de escolta no pueden ser colocados en escuadrones que no están disponibles [1.1].

Una Escolta que ha cambiado a misión de Barrido puede elegir pasar de nuevo a escoltar bombarderos, en cuyo caso vuelan por la ruta más corta hacia los bombarderos [9.2.5]; en la Fase de Administración se intercambia el marcador de Barrido por el marcador de Escolta cuando esté en posición. Sólo puede intercambiar su marcador de Barrido por un marcador de Escolta si no tiene localizado a ningún enemigo.

Si un bombardero escapa exitosamente [11.0] y no hay otros bombarderos a escoltar en la misma formación, cualquier escolta que estuviera escoltando a ese bombardero debe regresar a base [9.2.6].

9.2.2.1 Escolta cercana

La escolta cercana es una variante de la escolta. La escolta cercana funciona como una Escolta, pero se coloca en la misma casilla que un escuadrón de bombarderos.

Explicación

Colocación de las escolta. La línea de puntos señala el área en la cual una escolta puede colocarse en relación a un escuadrón de bombarderos. Sólo la escolta cercana puede colocarse en la misma casilla que ocupa un escuadrón de bombardero.

9.2.3 Barrido

Los cazas señalados con un marcador de Barrido empiezan el juego desprevenidos (7.1).

Resumen de la misión de Barrido. Los escuadrones en misión de barrido vuelan por encima y por delante de una fuerza de incursores, como los bombarderos. Su misión es despejar el camino para los bombarderos y proporcionar cobertura desde arriba contra atacantes. Los escuadrones en misión de Barrido que son alertados pueden continuar en Barrido, combatir con los enemigos que localicen, volar para ayudar a escuadrones amigos, o volver a base.

Los escuadrones en Barrido vuelan hacia el lado más lejano del mapa y salen por el lado enemigo del mapa.

Mueven 2 PM,s cada turno sin cambiar de altitud o de encaramiento. En cuanto son alertados, pueden mover de cualquiera de las siguientes formas:

- Mueven 2 PM,s cada turno en dirección de su encaramiento sin cambiar de altitud.
- Mueven toda su capacidad de movimiento (3 PM,s) por el camino más corto hacia cualquier escuadrón de caza que esté en su emisora, que tenga un localizado [9.2.5].
- Si tiene un localizado mueven toda su capacidad de movimiento.
- Declaran que vuelve a base [9.2.6]. Moverá toda su capacidad de movimiento hacia el lado amigo del mapa para salir de él.

La escolta que ahora vuela en misión de Barrido pueden mover todos sus PM,s por la ruta más corta para volver con los bombarderos [9.2.2].

PM,s en la misión de Barrido. Cuando se dice "todos sus PM,s" significa 3 PM,s para un escuadrón alertado, como en 8.2, más cualquier bono por picar que pueda acumularse.

9.2.4 Intercepción

Resumen de la misión de intercepción. Los escuadrones interceptores se dirigen hacia un punto en el cielo donde intentan localizar al enemigo para atacarle. Si están bajo control de tierra (GCI) su dirección puede ser actualizada cada turno.

Los cazas señalados como interceptores empiezan el juego alertados [7.1].

Durante la colocación cada escuadrón debe tener una casilla de destino específica, colocando un marcador de vector en cualquier sitio del mapa. Los escuadrones deben mover hacia la casilla del vector por el camino más corto [9.2.5], entonces se quedan esperando en esa localización, volando en círculo si fuera necesario.

Si forman parte de un Ala, sólo el Líder del Ala coloca el marcador de vector [9.5.2]. El resto de los escuadrones en el Ala mantienen la formación con el Líder del Ala, intentando mantener la misma posición relativa.

En el momento en que un escuadrón en misión de intercepción, localiza a un enemigo, se da la vuelta al marcador del vector hacia su lado de localizado colocándolo sobre el escuadrón enemigo [7.2.1]. Ahora el escuadrón puede mover libremente.

Un escuadrón no puede cambiar su vector salvo que esté bajo control GCI. Un escuadrón está bajo control GCI si el escenario indica un nivel GCI y el escuadrón está en la misma banda de emisión que el GCI. Un escuadrón bajo control GCI puede colocar un marcador de vector o cambiar su vector en la Fase de Administración. Se tira 1D6, si es igual o mayor que el nivel de GCI, el propietario puede cambiar la casilla del vector, de otra manera el vector no es cambiado.

Para cambiar el vector se mueve el marcador a cualquier casilla del mapa.

Un escuadrón interceptor sin un vector o sin un enemigo localizado no puede mover libremente. Debe mover en círculo [8.3.1] o volver a base [9.2.6].

9.2.4.1 Patrulla de Combate Aéreo

La Patrulla de Combate Aéreo (CAP) es una variante de la misión de intercepción. Un escuadrón que está en CAP empieza en una casilla pero no tiene un vector. Vuela en círculo en esa casilla [8.3.1] hasta que localiza a un enemigo, o si está bajo control GCI, coloca un marcador de vector en una Fase de Administración.

9.2.5 La ruta más corta

Resumen de la definición "la ruta más corta". La ruta más corta es una línea directa hacia una casilla de destino por la cual el escuadrón debe mover para acercarse.

Cuando un escuadrón debe mover por el camino más corto debe reducir la distancia al destino al menos una casilla. No puede volar de forma que incremente el número de casillas a su destino.

Si su altitud está por debajo de la casilla de destino debe subir al menos una altitud durante el movimiento (o gastar PM,s para subir si debe subir lentamente [8.5.1]). Si el escuadrón está por encima del destino debe picar al menos un nivel de altitud y si está a la misma altura no puede subir ni picar.

9.2.6 Retorno a base

Resumen del concepto "retorno a base". El escuadrón debe dirigirse hacia su base lo más rápido posible.

Cuando los escuadrones deben volver a base deben, en cuanto les sea posible, volar hacia el lado amigo del mapa [5.1], usando todos sus PM,s para mover. Una vez que alcance el lado del mapa, debe salir del mapa [8.4.1].

Si las reglas de ataque de bombardeo [15.0] están en vigor, los escuadrones pueden volar fuera de cualquier lado del mapa, declarando que están preparados para cuando comience su vuelta a la base.

Dentro de estas restricciones el escuadrón vuela libremente, subiendo y picando, dando igual si son cazas o bombarderos. Los bombarderos y sus escoltas pueden beneficiar del +1 PM por picar mientras vuelan hacia su base.

Escuadrones de cazas no desperdigados pueden localizar y atacar a enemigos que encuentren en su camino. Si pierden la localización sobre el enemigo, reanudan su vuelta a base.

9.3 DIVIDIR LOS ESCUADRONES

Un jugador puede dividir un escuadrón en 2 escuadrillas. Se quita la ficha de escuadrón y se ponen 2 marcadores de escuadrillas del mismo tipo y modelo de avión, poniendo los marcadores para las escuadrillas en el Display de Ala. Sólo los escuadrones que no estén desorganizados o desperdigados pueden dividirse. Las escuadrillas no pueden dividirse.

La división está permitida sólo en las siguientes circunstancias:

- En la Fase de Localización, un Líder de Ala puede dividir un escuadrón dando una orden [9.5.4].
- Si un bando tiene Flexibilidad Táctica [9.3.2], un escuadrón de cazas puede dividirse en cualquier Fase de Localización en la que se obtenga una localización exitosa.
- Si un bando tiene Flexibilidad Táctica [9.3.2] los escuadrones que tengan éxito al reaccionar pueden dividirse y enviar un escuadrilla para atacar [10.4.2].
- En la Fase de Localización un escuadrón de bombarderos cargados con torpedos [15.1] pueden dividirse.

Explicación

Dividiendo escuadrones de torpederos. Los escuadrones de torpedo pueden dividirse para realizar un ataque de yunque [15.5.1]).

9.3.1 Escuadrillas después de dividirse

Ambas escuadrillas tienen la misma calidad de tripulación que tenía el escuadrón, aunque si el escuadrón tiene un experto o un Líder de Ala, deben ponerse en una de las escuadrillas. El jugador propietario divide cualquier pérdida o rezagado entre las escuadrillas. Sin embargo, ninguna escuadrilla puede tener pérdidas y rezagados excediendo el límite de pérdidas máximas para las escuadrillas [5.1].

Ambas escuadrillas participan de cualquier estado de munición como puede ser estar bajo de munición o sin munición [10.7.2]. Si el escuadrón llevaba bombas, ATGR, torpedos, cohetes, góndolas de cañones, góndolas de cañón AT o tanques supletorios, también lo llevarán las escuadrillas.

Si el escuadrón original tiene una localización, se elige una escuadrilla para mantenerla, la otra escuadrilla no puede tirar para localizar esta fase.

Si un escuadrón enemigo ha localizado al escuadrón que se ha dividido, el jugador contrario elige cual escuadrilla está localizada. Esto lo hace después de dividirse el escuadrón y de elegir cual escuadrilla mantiene cualquier localización que pudiera tener.

Los marcadores de escuadrillas que trae el juego limitan el número de divisiones permitidas. Un jugador no puede dividir un escuadrón si no quedan marcadores de escuadrilla.

9.3.2 Flexibilidad Táctica

Explicación

Las Fuerzas Aéreas con una doctrina flexible y un espíritu agresivo, como tenía la Luftwaffe al principio de la guerra, eran capaces de dividirse en pequeñas formaciones y dividir su atención entre las diferentes fuerzas, para seguir dando cobertura mientras que una parte ataca al enemigo.

Si un escenario señala que un bando tiene Flexibilidad Táctica, los escuadrones de caza de ese bando pueden dividirse en cualquier Fase de Localización si obtienen una localización [7.2.1] o si en cualquier Fase de Movimiento en la que ellos reaccionen [10.4.2].

9.4 RADIOS

El escenario puede especificar que hay canales de radio y qué escuadrones están en cada canal.

Los escuadrones sin radio no tienen acceso a un canal de radio. Los escuadrones con radio tienen los siguientes beneficios:

- Escuadrones desprevenidos se vuelven inmediatamente alertados en cualquier Fase de Localización, si cualquier escuadrón en su mismo canal es alertado [7.1].
- Un escuadrón tiene un bono en la tirada de localizar contra enemigos que están localizados por cualquier escuadrón amigo en su mismo canal. Los escuadrones alertados por radio se benefician inmediatamente de cualquier bono si todavía no han tirado para localizar.
- Un escuadrón tiene un bono para localizar si está en la misma banda como es el control GCI [9.2.4].

Además, los Líderes de Ala pueden emitir cualquier número de órdenes a los escuadrones que estén en el canal del Ala [9.5.4].

9.4.1 Radio en los bombarderos

Si un escenario señala que los bombarderos están en el mismo canal que los cazas, éstos cazas son alertados si el escuadrón de bombarderos es atacado (7.1).

9.4.2 Confusión en las comunicaciones

Explicación

Confusión en las comunicaciones. Durante un combate, el control por radio se vuelve difícil debido a las conversaciones de los pilotos.

Confusión en las comunicaciones en la Fase de Localización. Como el combate sucede después de la localización, la confusión en las comunicaciones sólo afecta a la Fase de Localización cuando un escuadrón que está en el canal está en un dogfight.

Si uno o más escuadrones que están en un mismo canal están en un dogfight o estuvieran en un combate en ese turno, ese canal esta atestado con las conversaciones de los pilotos.

Mientras que haya confusión en las comunicaciones, se aplica lo siguiente:

- Fase de Localización.** Los bonos a la tirada de localización por emisora o GCI no se aplican.
- Fase de Localización.** Los Líderes de Ala están limitados a una orden en una Fase de Localización, como si no tuvieran radio [9.5.4].
- Fase de Administración.** Para cambiar un vector se necesita sacar un 6 en vez de chequear contra el nivel del GCI [9.2.4].

9.5 ALAS

Un Ala es un grupo de escuadrones que operan juntos. Es posible para las Alas operar sin radio, pero normalmente todos los escuadrones de un Ala operan en el mismo canal [9.4].

Las Alas sólo están presentes cuando lo especifica el escenario en el orden de batalla. Los escuadrones en un Ala se indican dentro de una casilla coloreada. Un Ala empieza un escenario en formación y los escuadrones dejan esa formación para luchar con los enemigos.

Explicación

Ejemplo de la formación de Ala. Un Ala de Spitfires, exactamente esta formación es llamada Balbo [ver 9.5.6]. Date cuenta que el Líder de Ala puede estar en cualquiera de los escuadrones. El Líder de Ala no está obligado a estar en el escuadrón de cabeza ni debe estar adyacente a todos los escuadrones en la formación.

9.5.1 Líderes de Ala

Explicaciones

Líderes de Ala. A la izquierda un marcador de Líder de Ala. A la derecha la ficha del "Experten" Adolf Galland que es dada la vuelta para indicar también que es un Líder de Ala.

Las Alas tienen un Líder de Ala, su marcador se coloca en el Display de Ala en uno de los escuadrones del Ala durante la preparación del juego [5.2.1]. Las Alas se colocan en formación con el escuadrón del Líder del Ala [ver 9.5.2].

Los Experten también pueden funcionar como Líderes de Ala. En vez de colocar un marcador de Líder de Ala, se coloca un marcador de Experten por su reverso, con el icono de Experten y de Líder de Ala a la vista.

9.5.2 Formación del Ala

Una formación de Ala es un grupo de escuadrones asignado a un Ala, de forma que:

- Están en una formación con el escuadrón del Líder de Ala. Los escuadrones no tienen que estar adyacentes a la casilla que ocupa el Líder de Ala, simplemente están en la misma formación que él [9.1].
- Están disponible [1.1].

Cuando se coloca un Ala al principio del juego asegúrese de que todos los escuadrones cumplen lo visto anteriormente.

Un escuadrón que ya no obedece estas indicaciones al final de cualquier fase deja la formación del Ala. Los escuadrones que dejan una formación de Ala no pueden volver a ella. Sin embargo, un escuadrón que deja una formación de Ala permanece dentro del canal de radio del Ala.

9.5.3 Alas en misión de intercepción

Si un Ala tiene la misión de interceptar, sólo se coloca el vector del Líder de Ala [9.2.4]. El resto de los escuadrones de la formación del Ala mantienen su formación con el Líder de Ala.

9.5.4 Órdenes

Si el escuadrón del Líder de Ala está disponible en la Fase de Localización, puede elegir a un escuadrón disponible en la formación del Ala y enviarle una orden.

Si el Ala opera dentro de un canal de radio [9.4], cualquier número de órdenes se pueden dar en cada turno, contra el mismo o diferentes escuadrones enemigos.

Si el Ala opera sin radio, o si está afectada por la confusión en las comunicaciones [9.4.2] sólo puede dar una orden cada Fase de Localización. Alternativamente se puede dar una orden a cada escuadrón disponible en la formación del Ala (incluyendo al escuadrón donde está el Líder de Ala), con tal que la orden sea localizar al mismo escuadrón objetivo.

Para emitir una orden se elige cualquier escuadrón enemigo localizado por algún miembro del Ala, el objetivo del ataque es:

- El escuadrón localizado, o.
- Cualquier escuadrón en la misma formación que el objetivo localizado.

Se coloca el marcador de localizado, del escuadrón disponible, en el objetivo, sin necesidad de hacer una tirada [7.2.3]. Sin embargo, para que se le dé la orden debe haber LOS desde el escuadrón disponible a su objetivo y el objetivo debe estar a menos de 10 casillas del escuadrón del escuadrón disponible.

Tan solo el escuadrón que ha recibido la orden debe estar disponible y en la formación del Ala. El escuadrón con el localizado original no tiene que estar disponible o en la formación del Ala, pero debe estar en la misma banda de radio que el Ala.

Si una orden es dada a un escuadrón, éste puede dividirse [9.3]. La escuadrilla no asignada al objetivo localizado permanece en la formación del Ala y puede recibir una orden.

Las órdenes pueden ser enviadas a los escuadrones que ya han chequeado la localización en esa Fase de Localización al igual que a aquellos que no lo han hecho. Las órdenes también se pueden emitir a los escuadrones que acaban de ser alertados por radio [9.4].

9.5.5 Alas y misiones de Barrido

Si un Ala está asignada a una misión de Barrido, los escuadrones continúan con su tarea de Barrido [9.2.3] incluso si parte del Ala es enviada y deja la formación.

Si el Líder de Ala localiza un enemigo y deja al resto de la formación (por ejemplo, no lo siguen o no pueden seguirlo), el resto del Ala continuará con su misión de Barrido pero no en la formación de Ala.

9.5.6 Balbos

Explicación

Balbos. La formación Balbos viene por Italo Balbo, un aviador fascista famoso por su record de hazañas con grandes formaciones de aviones. En la Batalla de Inglaterra se volvió a usar el término para describir las grandes Alas de 3 o más escuadrones.

Si el Ala comprende más de 2 escuadrones (las escuadrillas cuentan como medio escuadrón), las siguientes reglas se aplican inmediatamente. Los escuadrones que rompan estas reglas dejan la formación de Ala.

1. Los escuadrones no pueden subir o bajar más de un nivel de altitud por turno.
2. Los escuadrones no pueden reclamar el PM de bonificación por picar [8.3].
3. Los cambios de encaramiento de 90° o menos le cuesta 1 PM a cada escuadrón.
4. Los cambios de encaramiento de más de 90° le cuesta 2 PM,s a cada escuadrón.

10.0 COMBATE AEREO

El combate aéreo ocurre en la Fase de Combate cuando escuadrones enemigos ocupan la misma casilla. Sólo los escuadrones que tengan un localizado o que han sido localizados pueden participar en un combate aéreo.

Los escuadrones de caza que ocupan la misma casilla que un enemigo al que han localizado, deben atacar en la Fase de Combate. Si hay varios combates aéreos en un turno, el jugador incursor decide el orden en que se resuelven.

Resumen del combate. El proceso de combate aéreo se resume en:

1. Determinar el atacante [10.1].
2. Determinar cual valor es usado en combate [10.5].
3. Determinar el diferencial de combate entre el atacante y el defensor [10.5].
4. Atacante y defensor tiran 1D6 para determinar el número de impactos en el oponente [10.5.1].
5. Distribuir los impactos entre los escuadrones enemigos [10.2.2].
6. Confirmar los impactos en el oponente y aplicar pérdidas [10.6].
7. Los participantes tiran para chequear la cohesión, lo que puede ocasionar que los escuadrones puedan desorganizarse o desperdigarse.
8. Comprobar si empieza un dogfight.

10.1 ATACANTE Y DEFENSOR

En un combate el lado que tiene un enemigo localizado es el atacante y el lado sin el localizado es el defensor. Las secciones 10.1.1 al 10.1.4 son excepciones a esta regla.

10.1.1 Bombarderos en defensa

El lado que tiene bombarderos siempre es el defensor.

10.1.2 Ataques mutuos

Si ambos bandos en una casilla tienen un localizado uno sobre el otro, el último escuadrón en el orden de movimiento [6.1, 6.1.1, 6.1.2] es el atacante y su oponente es el defensor.

Si ambos bandos están en un dogfight, el escuadrón con el valor de giro básico más alto es el atacante. Si ambos tienen el mismo valor de giro, se decide al azar quién es el atacante.

Ataques mutuos con engaño. La determinación del atacante está basado en el orden de movimiento y no en si un escuadrón movió. Por ejemplo, los escuadrones A y B se tienen localizados entre sí. El escuadrón A tiene que mover primero y mueve hacia la casilla del escuadrón B, evitando que

B mueva. Sin embargo, como el escuadrón B es el último en el orden del movimiento, todavía es el atacante.

10.1.3 Cadena de Localizados

Es posible para los escuadrones en una casilla estar en una cadena de localizados, así el escuadrón Rojo A ha localizado al escuadrón Azul 1, el cual ha localizado al escuadrón Rojo B que en el turno ha localizado al escuadrón Azul 2. El resultado podrá ser un único combate envolviendo a todos los escuadrones [10.2]. En esta situación determina el atacante y el defensor como sigue:

Bombarderos. Si uno de los escuadrones es un bombardero, éste será el defensor y el oponente será el atacante.

Cazas. Si todos los escuadrones son cazas, se determina el atacante como un ataque mutuo [10.1.2]. El último escuadrón en mover es el atacante; y si es un dogfight el escuadrón con el valor de giro básico más alto es el atacante.

10.1.4 Reacción

En un combate provocado por una reacción exitosa (10.4.2) el escuadrón que reacciona es el atacante y el oponente el defensor.

Sin embargo, si el escuadrón que reacciona lo hace tarde [10.4.3] y debe resolver el combate en la casilla de un bombardero, entonces el oponente es el atacante y el escuadrón que reaccionó es el defensor.

Números en combate. Un principio en el sistema de combate es que la ley de disminuir los éxitos se aplica al combate aéreo. Doblando el número de escuadrones no se doblan las oportunidades de éxito.

Varios cazas en una casilla. Es posible que haya más de un combate en una casilla. Si el escuadrón A ha localizado al escuadrón B, el escuadrón C localizó al escuadrón D en la misma casilla. Habrá 2 combates A vs B y C vs D.

10.2 VARIOS ESCUADRONES EN COMBATE

Varios escuadrones pueden encontrarse en combate en una casilla en la Fase de Combate. Los posibles casos son:

- a) Dos o más escuadrones amigos atacan a un solitario enemigo.
- b) Hay una cadena de localizados y un escuadrón está siendo atacado por un segundo, el cual es atacado por un tercero como se indica en [10.1.3].
- c) Una escolta hace una reacción tardía en la que debe participar en la defensa de un bombardero [10.4.3].

Sólo los escuadrones que están conectados por localizaciones o por una cadena de localización pueden participar en un combate. Cualquier escuadrón en una casilla que no esté conectado por un localizado no toma parte. Es posible que haya varios combates en una casilla si están inconexos por localizados (ver la explicación *Varios cazas en una casilla*).

Si más de 2 escuadrones están envueltos en el mismo combate en una casilla (por ejemplo no uno contra uno, pero si dos contra uno, uno contra dos o dos contra dos, etc.). No se resuelven los combates separadamente, en su lugar se tira un dado por cada bando, en el que todos los escuadrones participan.

Antes de declarar que valor se usa [10.5], el defensor y luego el atacante eligen un escuadrón para ser el combatiente principal [10.2.1], Este combatiente puede ser un bombardero o un caza. Los jugadores calculan el diferencial de combate usando los valores de combate de los combatientes principales.

Escuadrones adicionales en la lucha pueden contribuir al combate. Cada escuadrón o escuadrilla adicional de cazas modifica el valor de combate de su bando (da igual si usa el valor de giro o de velocidad) en +1. No podrá modificar el valor de combate si está desarmado [10.5.3].

Escuadrones adicionales de bombarderos no modifican el valor de combate, aunque contribuyen con cualquier valor de defensa para modificar la tirada del defensor [10.5.2].

Excepción: Los cazas-bombarderos se tratan como cazas y contribuyen con +1 al valor de combate de su bando.

Todos los participantes en el combate, dando igual si son o no el combatiente principal, deben chequear cohesión, colocar marcadores de munición, etc.

Ejemplo de cadena de localizados. *Un escuadrón de bombarderos He 111, dos escuadrones de Hurrigan y dos escuadrones de Bf 109 ocupan la misma casilla. Ambos Hurrigan han localizado a los bombarderos. Un Hurrigan está localizado por uno de los escuadrones de Bf 109. El otro escuadrón de Bf 109 no tiene un localizado. El subsiguiente combate entre los escuadrones encadenados por localizados se resuelve como un solo combate. Sin embargo, el Bf 109 que no ha localizado a nadie queda excluido.*

10.2.1 Combatiente principal

El combatiente principal determina cualquier situación especial del combate que se pueda aplicar. Un ataque es un bounce [13.4.1] o es un ataque frontal sólo si el combatiente principal está haciendo un bounce o está atacando de enfrente a su objetivo localizado. La evasión es posible si el defensor principal se evade [13.4.2]. Ver también 10.5.1.

Ejemplo de combatiente principal. *Dos escuadrones atacan al mismo objetivo. Uno entra desde el frente para hacer un ataque frontal, mientras que otro viene contra el Sol lo que le permite hacer un ataque bounce. Dependiendo de quién se elija como combatiente principal, el ataque será frontal o bounce, pero no ambos. Si el jugador elige al escuadrón que esta llevando a cabo un ataque bounce, entonces el escuadrón que ataca de frente contribuirá con un +1 al valor del combate.*

10.2.2 Distribuyendo los impactos

Si un lado inflige impactos [10.5.1] debe decidir que escuadrones enemigos los toman. El jugador que consigue los impactos los puede distribuir entre los escuadrones enemigos como desee. Sin embargo, cada escuadrón enemigo debe recibir un impacto antes de recibir un segundo impacto (o tercero, cuarto y así sucesivamente).

Los impactos deben ser asignados antes de que las pérdidas sean confirmadas [10.6].

10.3 ATAQUES FRONTALES

Un ataque frontal es aquel en que el atacante, en ese turno de juego, movió directamente hacia la casilla de su objetivo desde cualquiera de las tres casillas enfrente de él.

También hay un ataque frontal si el defensor acaba su movimiento en la casilla del atacante desde una de las casillas enfrente de él.

Cuando se aplican estas condiciones, el ataque debe resolverse como un ataque frontal. Los ataques frontales son también ataques de "dispara y corre" [10.5].

Los ataques frontales evitan que las escoltas reaccionen [10.4] y bonifican la potencia de fuego cuando se resuelven los impactos contra algunos modelos de avión [10.6].

Combate frontal. *El bombardero localizado de la ilustración acaba su movimiento en la casilla del caza. Si el caza elige no mover como en 7.2.2. le atacará frontalmente.*

El bombardero pasa a través. *Si el bombardero localizado mueve a través del caza sin terminar su movimiento en la casilla, no se produce un combate frontal.*

10.4 ESCOLTA Y REACCIÓN

Los escuadrones de caza señalados como escoltas pueden reaccionar para proteger a los bombarderos con tal que estén disponibles [1.1]. La reacción sucede durante el movimiento de los escuadrones enemigos interrumpiéndoles.

En la Fase de Movimiento, si un escuadrón de cazas intenta mover desde una casilla adyacente al bombardero que tiene localizado, hacia la casilla del bombardero, la escolta puede reaccionar. Para reaccionar, la escolta debe estar dentro de

tres casillas y a no más de un nivel por debajo de los bombarderos.

Los escoltas no puede reaccionar si están localizados por enemigos en su propia casilla [7.2.2]. Tampoco pueden reaccionar si el enemigo está moviendo desde una casilla frontal [8.1.2] del bombardero.

El jugador que está moviendo debe anunciar que mueve sus escuadrones hacia la casilla, deteniéndose para dar tiempo a la escolta para que pueda declarar su reacción. Si la escolta no declara su reacción, el escuadrón, completa su movimiento hacia la casilla.

Reacción por ataque frontal. *En esta situación, el A6M2 Zero de escolta no puede reaccionar, por 10.4. Sin embargo, si la escolta localiza al atacante, cambia su misión a la de Barrido, entonces mueve inmediatamente después de que el atacante mueva. En el subsiguiente combate frontal el Zero puede elegir ser el combatiente principal [10.2]).*

Cuando se declara la reacción se declara, el jugador que reacciona tira 2D6 y los modifica como se indica en la carta de ayuda del jugador. El resultado puede ser No Reacciona, Reacciona Tarde o Reacciona.

10.4.1 No Reacciona

Si no reacciona no hay efectos. El escuadrón que está moviendo completa su movimiento hacia la casilla del bombardero.

La unidad que tiro para reacción puede tirar de nuevo si otro enemigo intenta mover hacia la casilla del bombardero.

10.4.2 Reacción exitosa

Si un escuadrón que reacciona consigue hacerlo, él localiza al enemigo [7.2.3].

Se coloca un marcador de localizado en el escuadrón oponente. El escuadrón que reacciona entonces realiza una u otra de las siguientes reacciones:

Ataque. El escuadrón que reacciona mueve hacia la casilla del enemigo, interrumpiéndole su movimiento y evitando que entre en la casilla de los bombarderos. El escuadrón que reacciona se mueve como en la Fase de Movimiento. Si no tiene los PM,s necesarios para reaccionar-gasta tantos PM,s como necesite-pero cada PM debe ser gastado en mover al escuadrón para acercarse al enemigo (o hacia su misma casilla).

Se señala al escuadrón que reacciona con un marcador de picado si va hacia una altitud menor [8.5]. Se señala con un marcador de subida si mueve hacia una altitud mayor.

En la Fase de Combate combatirá. El escuadrón que reacciona es el atacante y el escuadrón enemigo será el defensor en ese combate [10.1.4].

Dividir al escuadrón. Si el escuadrón que reacciona tiene Flexibilidad Táctica [9.3.2] puede dividirlo en dos escuadrillas. Una de las escuadrillas interrumpe el movimiento y mueve hacia la casilla del enemigo (ver ataque, arriba). La otra escuadrilla permanece donde está, fuera del combate.

Reacción y ataque bounce. *Date cuenta que un escuadrón que reacciona está automáticamente cualificado para hacer un ataque bounce a un enemigo, porque tiene localizado al oponente en una casilla diferente. Una reacción tardía no le cualifica para ataque bounce debido a que está defendiendo.*

10.4.3 Reacción tardía

Si la reacción es tardía, el escuadrón que reacciona puede elegir atacar o dividirse, al igual que para una Reacción exitosa [10.4.2], pero en el momento en que interrumpe el movimiento del enemigo, el escuadrón que está moviendo se mueve hacia la casilla del bombardero y el escuadrón que reacciona entonces se une a él en la misma casilla.

En la Fase de Combate, se resuelve un combate en el que estarán envueltos el bombardero, el escuadrón que reaccionó y el oponente [además de cualquier otro escuadrón envuelto por una cadena de localizados]. El bando del escuadrón que

reacciona es tratado como defensor y el oponente es el atacante [10.1.4].

10.4.4 Reaccionando en el movimiento del bombardero

Es posible para un escuadrón de bombarderos acabar su movimiento en la casilla de un enemigo que le ha localizado. Si esto sucede, la escolta puede tirar para reaccionar en el momento en que el movimiento del bombardero finaliza, con tal que el encuentro no sea tratado como un combate frontal. Sin embargo, cualquier reacción exitosa debe ser tratada como una reacción tardía en el combate subsiguiente [10.4.3].

10.4.5 Reacciones múltiples

Varios escoltas pueden reaccionar al mismo movimiento del enemigo. Se chequea por separado cada escolta. Si resulta una Reacción Tardía o Sin Reacción para cualquier escuadrón de escolta, entonces el mejor resultado se toma y se le aplica a todos los escuadrones que reaccionan.

Ejemplo de reacción múltiple. Los escuadrones A,B, y C reaccionan todos contra el mismo enemigo. Sacan Sin Reacción, Reacción Tardía y Reacción Exitosa. Como el escuadrón C ha tenido éxito, todos los escuadrones reaccionan con éxito.

10.5 Resolución del combate

Para resolver el combate, el atacante y el defensor tiran 1D6 en la Tabla de Combate Aéreo.

El atacante primero decide qué valor usará en el combate. El defensor debe usar el mismo valor que elija el atacante. El atacante puede decidir entre:

- 1) **Combate acrobático.** Se usa el valor de giro del escuadrón, modificado por [3.3.1] para obtener el valor de giro de combate.
- 2) **Ataque “disparar y correr”.** Se usa el valor de velocidad del escuadrón, modificado por 3.3.1 para obtener el valor de velocidad de combate.

En algunas circunstancias el atacante debe declarar un valor determinado:

- a) El atacante debe elegir un ataque de disparar y correr cuando hace un ataque frontal [10.3].
- b) En un dogfight debe elegirse combate acrobático [10.8.1].

Se calcula el valor de combate para el combatiente principal del atacante y del defensor, modificado con cualquier escuadrón adicional [10.2]. La columna de combate que se usa en la Tabla de Combate Aéreo se basa en la diferencia entre los valores del atacante y del defensor.

Para encontrar la columna del diferencial del atacante se resta al valor del defensor del valor del atacante.

Para encontrar la columna del diferencial del defensor se resta el valor del atacante del valor del defensor.

Diferenciales mayores que +4 utiliza la columna de +4. Diferenciales menores de -4 usan la columna de -4.

Explicación

Ataques. El ataque “dispara y corre” representa el uso de la velocidad y la potencia para destruir directamente a las formaciones enemigas. Contra los bombarderos éste es el ataque clásico desde arriba, usando la velocidad para reducir la exposición a los cañones defensivos.

El combate acrobático, refleja la ventaja de maniobrabilidad de los aviones para generar ataques ventajosos. Sin embargo, contra bombarderos esto puede hacer vulnerables a los cazas a la hora de coordinar el fuego de los cañones defensivos.

Ejemplo de diferencial. El valor del atacante es 6 y el defensor es 7. El atacante tira en la columna -1 y el defensor tira en la columna +1.

10.5.1 Tabla de Combate Aéreo

Cada bando tira 2D6. El atacante aplica los modificadores para el atacante a su tirada y el defensor aplica a su tirada los modificadores para el defensor, como se indica en la Tabla de Combate Aéreo.

Sólo se aplican los modificadores de atacante y defensor al primer combatiente [10.2.1]. EXCEPCION. Se aplica el modificador valor de defensa, incluso si el escuadrón que tiene ese valor no es elegido como el principal combatiente [10.5.2].

En la Tabla de Combate Aéreo cada jugador cruza su tirada modificada con la columna que está siendo usada en el combate para encontrar el resultado. Los resultados son los siguientes:

- Un guión significa que no se consiguen impactos en el enemigo.

Un número son los impactos conseguidos. Se chequean las pérdidas [10.6].

10.5.2 Valor de defensa

Un escuadrón que tenga valor de defensa lo aplica como un modificador a la tirada cuando ese escuadrón está defendiendo, da igual si no es el principal combatiente. Si más de un escuadrón puede contribuir con su valor de defensa, se aplica sólo el más alto.

Si el defensor tiene un valor de defensa y está siendo atacado en un combate acrobático [10.5] se incrementa el nivel en 2.

Los atacantes no pueden aplicar el valor de defensa como modificador.

10.5.3 Aviones desarmados

Si un escuadrón tiene una potencia de fuego de “U” está desarmado y no puede atacar en combate aéreo. Si defiende en un combate como primer combatiente, el defensor no tira los dados en la Tabla de Combate Aéreo no infligiendo daño al oponente.

Los escuadrones desarmados no contribuyen al valor de combate en combates multi-escuadrón [10.2].

Explicación

Ejemplo de combate aéreo. Un escuadrón de Spitfire Mk.IA pica para atacar al escuadrón de He 111 H-1, Los Spitfire eligen hacer un ataque “dispara y corre”.

La altitud es de 11, el bombardero tiene una velocidad de 3 reducida a 2 pues carga bombas. La velocidad de los Spitfire es de 5 incrementada a 6 por el marcador de picado. El diferencial es de +4 para el atacante y de -4 para el defensor.

No se aplican modificadores a la tirada del atacante, mientras que los bombarderos no reciben beneficios por su valor de defensa de 0. (Podría haber sido de 2 si los Spitfire hubieran elegido combate acrobático)

Los Spitfire tiran en la Tabla de Combate Aéreo, sacando un 7 con un resultado de 2 impactos en los bombarderos. Los bombarderos sacan un 10 ocasionando 1 impacto a los Spitfire.

10.6 DERRIBOS

Cada impacto debe ser confirmado. Inmediatamente después de tirar el dado, se tira de nuevo para cada impacto, añadiendo la potencia de fuego a la tirada. (Se usa la potencia de fuego del primer combatiente en un combate multi-escuadrón).

- Si el escuadrón que dispara tiene un experto, incrementa su potencia de fuego en 1.
- Si el escuadrón que dispara está equipado con una mira giroscópica [13.5.3], incrementa su potencia de fuego en 1.
- Si el escuadrón enemigo tiene su valor de protección señalado con una “h”, se incrementa la potencia de fuego del escuadrón que dispara en 1 si es un combate frontal [10.3].

El resultado se compara con el valor de protección del escuadrón enemigo. (En un combate multi-escuadrón, si los impactos se han distribuido entre los escuadrones [10.2.2] cada escuadrón que recibe un impacto usa su propio nivel de protección, no sólo el primer combatiente).

Es importante que cada impacto deba ser chequeado secuencialmente (por ejemplo, no se comprueba el segundo impacto hasta que haya sido comprobado el primero).

- Si el resultado es menor que el valor de protección del escuadrón (o de los dos valores que aparecen) no hay derribo.

- Si el resultado es mayor que el valor de protección del escuadrón (o de los dos valores que aparecen) hay un derribo. Se coloca el marcador de pérdida en el Display de Ala del escuadrón.
- Si el resultado iguala el valor de protección (o uno de los valores) se coloca un marcador de rezagado en el Display de Ala del objetivo.

Si el total de pérdidas iguala o excede el valor de pérdidas máximas del escuadrón [4.1] se quita el escuadrón del juego.

Ejemplo de derribo. El valor de protección de un escuadrón de bombarderos es 4-5h. Si un impacto es chequeado contra él con un resultado de 1 a 3 después de añadir la potencia de fuego, significa que no hay derribo; un resultado de 4 a 5 ocasiona un rezagado; un 6 o más significa que un bombardero es derribado. Si era un ataque frontal, el atacante incrementa su potencia de fuego en 1.

Ejemplo de derribos en un multi-escuadrón. Un escuadrón defensor de HE 111H-4 y otro de Bf 109 E-4, toman cada uno un impacto en un combate multi-escuadrón. El impacto sobre el bombardero se comprueba contra el valor 4-5, mientras que el impacto en los cazas se chequea contra el valor de protección de 4.

10.6.1 Rezagados

Los rezagados pueden darse como resultado de confirmar un impacto [10.6]. Se coloca un marcador de rezagado en el Display de Ala.

Si el resultado de un impacto iguala el valor de protección estando el escuadrón ya señalado con un marcador de rezagado, en vez de colocar otro, se le da la vuelta al marcador de rezagado a su lado de derribado.

10.7 CHEQUEO DE COHESIÓN

Después de resolver el combate aéreo y los impactos han sido resueltos, cada escuadrón atacante y defensor que no estén desperdigados deben chequear la cohesión. Da igual si han tenido o no derribos. Sin embargo, si se ha resuelto un ataque de la Flak sólo se chequea la cohesión si la flak obtiene ese resultado [14.2.5].

Se tiran 2D6 y se modifican como indica la Tabla de Cohesión. Se aplican los modificadores por combate aéreo sólo si el chequeo se produce como resultado de un combate aéreo.

Si el chequeo de cohesión se hace como resultado de un combate aéreo, si el escuadrón es de cazas o de caza-bombarderos, se usa la columna de cazas de la Tabla de Cohesión. Si el chequeo se hace para un escuadrón de bombarderos, se usa la columna de bombarderos. Si el chequeo se hace por un ataque de la flak se utiliza la columna de la flak.

Un resultado de 1 ó 2 aplica estos niveles de desorganización en el escuadrón. Se coloca un marcador de desorganización en el espacio del escuadrón en el Display de Ala.

La desorganización se acumula a la que tuviera de combates anteriores.

Una escuadrilla que toma 1 o más niveles de desorganización resulta desperdigada. Se coloca el marcador de desorganización por su lado de desperdigado.

Un escuadrón que toma 2 o más niveles de desorganización resulta desperdigado. Se coloca el marcador de desorganización por su lado de desperdigado.

Un escuadrón desperdigado no puede ser desorganizado o desperdigado de nuevo, se quitan todos los marcadores que modifican la tirada de cohesión como son los marcadores de munición [10.7.2].

10.7.1 Escuadrones desperdigados

Un escuadrón desperdigado queda así para el resto del juego. Los escuadrones desperdigados no pueden localizar, atacar ni reaccionar. Los escuadrones desperdigados deben volver a base [9.2.6].

Un escuadrón de bombarderos desperdigado se desprende de sus bombas inmediatamente. Quitar el marcador de bombas cargadas [9.2.1.1]. Un escuadrón desperdigado no puede bombardear [15.0]. Si lanzan sus bombas en el mismo turno que fue desperdigado, se quita el marcador de bombas del mapa; el bombardeo no se resuelve.

Los escuadrones de caza desperdigados retiran sus localizados y el marcador de misión. Dejan inmediatamente cualquier dogfight en los que estén [10.8.1] y cualquier círculo Lufbery [13.4.3].

Los jugadores pueden desperdigar sus escuadrones en cualquier momento durante el movimiento o después del combate.

10.7.2 Munición

Explicación

Munición. Las reglas de munición no solo representan el gasto de munición, sino que también la desintegración de los escuadrones en combate debido a que los pilotos se separan y vuelven a la base.

Agotamiento de la munición. Agotar la munición no evita que los escuadrones tomen parte en futuros combates aéreos. Sin embargo, esto ocasionará que estos escuadrones se rompan más rápidamente.

Los escuadrones de cazas y caza-bombarderos gastan munición cuando combaten.

Después de resolver un combate aéreo por primera vez, cada escuadrón atacante y defensor se quedan escasos de munición. Se colocan un marcador de munición en el Display de Ala. Modificarán la tirada de cohesión para el escuadrón en el próximo combate.

Después de resolver un combate aéreo por segunda vez la munición del escuadrón es gastada. Dar la vuelta al marcador de munición a su lado de gastada. Modificará la tirada de cohesión para el escuadrón en el siguiente combate. Es escuadrón se queda sin munición para lo que queda de juego.

No se colocan marcadores de munición en escuadrones de bombarderos en los combates aéreos.

Los escuadrones de bombarderos sólo se señalan con marcadores de munición si hacen ataques de ametrallamiento [15.3.7]. Los marcadores de munición no afectan a la tirada de cohesión para los bombarderos.

No se colocan ni se dan la vuelta a los marcadores de munición si se resuelven ataques de flak [14.2.3]. Tampoco no se colocan ni se dan la vuelta a los marcadores de munición si atacan con cohetes aire-aire [13.5.2].

Escuadrones de cazas y de caza-bombarderos desarmados [10.5.3] colocan marcadores de munición.

10.7.3 Bajas en la tripulación

Si un escuadrón.

1. Tiene uno o más derribos en combate, y
2. Se obtiene un 2 sin modificar en el chequeo de cohesión, y
3. El escuadrón tiene un Experto o un Líder de Ala, entonces ese Experto o Líder de Ala ha sido derribado y ha sido muerto o se ha lanzado en paracaídas desde su avión. Quitar a ese Experto o Líder de Ala del juego.

10.8 Dogfights

En un combate entre cazas, si queda un escuadrón oponente sin desperdigarse después de chequear la cohesión, un dogfight puede empezar.

Si ambos jugadores están de acuerdo en un dogfight, un dogfight comienza. Si no están de acuerdo en un dogfight, no empieza.

Si un jugador rehúsa un dogfight pero su oponente no, cada jugador tira 1D6 y añade su velocidad básica de escuadrón [3.3.1] a su tirada. Se añade 1 más si la tripulación es veterana y resta 1 si es novata.

Se comparan los totales. Si el jugador que quiere un dogfight obtiene un total igual o mayor que el jugador que lo rechaza,

empieza un dogfight que envuelve a ambos jugadores. De otra manera, no hay un dogfight.

Si un bando tiene varios escuadrones no desperdigados envueltos, el jugador elige un escuadrón para hacer la tirada. Una tirada exitosa por el jugador que quería el dogfight significa que todos los escuadrones están involucrados en el dogfight.

Si un bombardero está envuelto en el combate, sólo los cazas chequear para iniciar un dogfight. Los bombarderos son dejados fuera de cualquier dogfight que se origine.

Ejemplo de entrar en un dogfight. *Un escuadrón alemán Bf 109 F-2 con un marcador de picado y una tripulación veterana atacan a dos escuadrones británicos de Spitfire VB en la misma casilla a altitud 9, uno de los cuales es novato. Todos los escuadrones sobreviven al combate aéreo sin desperdigarse.*

El jugador alemán quiere forzar un dogfight, mientras que el británico declina. Entonces ambos tiran los dados. El jugador británico escoge el escuadrón entrenado para chequear mejor que el novato.

El alemán obtiene un 3, más 6 por la velocidad básica del escuadrón, para un total de 10. Como el resultado es empate, empieza un dogfight que envuelve a los tres escuadrones. Debido a la tirada del alemán y a su ventaja en velocidad y tripulación, el británico debería haber sacado un 6 para evitar el dogfight.

10.8.1 Procedimiento de un dogfight

Si se empieza un dogfight se apilan los escuadrones juntos y se coloca un marcador dogfight en el apilamiento. Cada escuadrón se coloca a nivel, encarándose hacia su propio lado del mapa.

Los escuadrones en un dogfight están inmediatamente localizados entre sí, si todavía no lo han hecho. Si uno o ambos bandos tienen varios escuadrones en el dogfight, elegir un escuadrón enemigo para cada localizado.

Los escuadrones que finalizan su movimiento en la misma casilla donde hay un dogfight y tienen localizado a un oponente en esa lucha, se apilan con el dogfight y se unen al combate. Si no tienen localizado a un escuadrón en el dogfight no se unen.

Un escuadrón deja un dogfight en cuanto se desperdiga [10.7.1]. Se mueve al escuadrón fuera del apilamiento, manteniendo su actual encaramiento. Si no hay oponentes no desperdigados dejados en el apilamiento, se quita el marcador de dogfight.

En la Fase de Combate ambos bandos en el dogfight deben usar sus valores de giro en el combate [10.5]. El atacante será el bando con el escuadrón con el valor de giro básico más alto [3.3.1]; el escuadrón con el valor básico de giro más bajo es el defensor. Si ambos bandos tienen el mismo valor de giro, se establece aleatoriamente cual es el bando atacante.

10.8.2 Movimiento del dogfight

Si al menos un escuadrón en el dogfight está en un círculo Lufbery [13.4.3], el dogfight no se mueve. Sin embargo, un escuadrón en un dogfight no puede entrar en un Lufbery.

Dicho de otra manera, los cazas en un dogfight no se mueven normalmente. En su lugar, se tira 1D6 para ver quién mueve al apilamiento.

1-3 El jugador incursor mueve el apilamiento.

4-6 El jugador defensor mueve el apilamiento.

El vencedor de la tirada mueve el apilamiento, pero está restringido en cómo puede ser movido a las siguientes posibilidades.

El apilamiento permanece en la casilla actual.

El apilamiento mueve a una casilla adyacente a la misma o a una altitud menor.

Los dogfight no pueden mover fuera del mapa. El movimiento de los dogfight no gastan Puntos de Movimiento, simplemente se mueve el apilamiento de fichas hacia la casilla de destino sin cambiar el encaramiento de los escuadrones. Si los

contendientes pierden altitud se colocan marcadores de picado en las unidades.

11.0 ESCAPARSE

Los escuadrones pueden escaparse moviendo fuera por su lado del mapa. Se quitarán los escuadrones del juego.

Los escuadrones también pueden escaparse, dando igual su posición en el mapa, si ambos jugadores están de acuerdo para dejarles escapar. Esto permite a los jugadores quitar cualquier escuadrón del juego que no está tomando parte en la batalla.

Si los jugadores no están de acuerdo, un jugador puede declarar que su escuadrón está haciendo un intento de escapar en la Fase de Administración. El jugador incursor resuelve su intento primero antes que el defensor resuelva el suyo.

Si un enemigo no disponible tiene una LOS al escuadrón, el intento de escaparse tiene éxito automáticamente.

También, si el escuadrón está a 10 o más casillas del enemigo disponible más cercano, escapar es automático. Si el escaparse no es automático el escuadrón puede hacer una tirada para intentar escapar.

Para chequear escaparse, el escuadrón debe estar a 2 o más casillas del caza enemigo disponible más cercano y debe beneficiarse de modificadores por climatología como nubes, neblina o lluvia contra todos los enemigos. No podrá escaparse si está en una zona de flak.

Se tira un dado. Si la tirada es igual o menor que el modificador por tiempo más pequeño que se puede aplicar contra el escuadrón, el intento de escaparse tiene éxito. De otra forma el falla.

Los escuadrones que escapan son quitados del mapa. A propósitos de victoria se asume que han movido fuera del mapa por su lado amigo [12.1].

Ejemplo de intento de escaparse. *Una escuadrilla de Wildcat F4F está intentando escapar de una unidad disponible de Zero. Los Wildcat están en una casilla de neblina. El escuadrón de Zero A tiene LOS no bloqueada por nubes, mientras que la escuadrilla de Zero E tienen LOS a través de nubes dispersas. La tirada para escapar es 1, como la neblina es el modificador de tiempo más pequeño, es el que se aplica.*

12.0 FIN DE JUEGO

El juego finaliza cuando los jugadores mutuamente acuerdan parar el juego, o cuando todos los escuadrones han hecho una de las siguientes cosas: han salido del mapa, han escapado o se han desperdigado.

Algunos escenarios pueden perfilar alternativamente, motivos para terminar el juego en las Condiciones de Victoria.

Cuando el juego finaliza, los jugadores determinan el vencedor.

12.1 CONDICIONES DE VICTORIA

Después de que el juego finalice, se comprueban las condiciones de victoria del escenario. Si da instrucciones a los jugadores para contar los Puntos de Victoria (VP,s), se usa la siguiente tarifa. Cada bando consigue PV,s por lo siguiente:

? **PV,s.** Cada avión enemigo derribado (se usa el valor de PV,s indicado en la parte superior de la carta de datos del avión).

1 PV. Cada globo enemigo eliminado [14.3].

? **PV,s.** Por ataques de bombardeo contra unidades de superficie [14.1.1].

6 PV,s Por cada escuadrón no desperdigado que sale (reducir a 3 PV,s si está desorganizado, ver abajo).

Si el escenario no incluye bombardeo [15.0], el jugador incursor gana 6 PV,s por cada bombardero o transporte que salga del mapa por el lado del enemigo con sus bombas cargadas. (Dividir los PV,s para cada escuadrón de bombarderos si está desorganizado o es una escuadrilla). Los escuadrones de bombardeo sin bombas cargadas no obtienen PV,s por salir.

El escenario especificará como los PV,s se usan para determinar la victoria.

Alto ! Has leído lo necesario para entender parte básica del juego. Ahora juega los tres primeros escenarios.

Las secciones 13.0, 14.0 y 15.0 son reglas avanzadas que añaden detalle. Los jugadores deberían usar éstas después de que se hayan jugado los primeros tres escenarios.

Introducción a las reglas avanzadas. *Una vez que hayas jugado los primeros tres escenarios, siéntete libre de rejugarlos con las reglas avanzadas.*

Juego de Wing Leader. *Algunas de estas reglas no se usan cuando se juegan los escenarios del primer volumen de Wing Leader, pero si se usan en el segundo volumen de Wing Leader.*

13.0 WING LEADER AVANZADO

Estas reglas avanzadas añaden más detalles y son necesarias para jugar muchos de los últimos escenarios del juego.

13.1 ERRORES DE ALTURA

Explicación

Errores de altura. *El radar tenía problemas para determinar la altura del objetivo, especialmente al principio de la guerra. Los controladores del GCI algunas veces daban información errónea sobre la altitud del enemigo.*

Después de que los jugadores coloquen el marcador de vector en el mapa durante la colocación del juego, o por mover con éxito el marcador de vector en la Fase de Administración [9.2.4], el jugador oponente, puede decidir inmediatamente tirar un dado. Si obtienen un 6, hay un error, de otra forma no tiene efecto.

Si hay un error, el oponente puede mover el marcador hasta 2 casillas más allá. Mover el vector no es obligatorio.

13.2 SOLTANDO DEPÓSITOS SUPLETORIOS

Explicación

Desprendiéndose de los depósitos supletorios. *No hay ventajas explícitas por llevar depósitos supletorios en estas reglas. Sin embargo, los diseñadores de escenarios pueden querer considerar disponer de escuadrones con depósitos lanzables para penalizar con límites de combustible [13.3].*

Los escenarios pueden indicar que los escuadrones llevan depósitos lanzables. Sólo los aviones con la habilidad para llevar depósitos lanzables pueden llevarlos [3.3]. Marcar aquellos escuadrones con marcadores de depósitos lanzables en el Display de Ala cuando se haga la colocación. Los depósitos lanzables reducen en 1 la velocidad del escuadrón para el turno y su valor de giro también. [3.3.1].

Un escuadrón puede lanzar los depósitos durante el movimiento, con tal que esté el escuadrón alerta o después de resolver un combate aéreo. Quitar el marcador de depósito lanzable del Display de Ala.

13.3 LIMITES DE COMBUSTIBLE

Si un escenario indica que los escuadrones de caza están operando con límite de combustible, estos escuadrones empiezan el escenario señalados con un marcador de munición escasa en el Display de Ala [10.7.2].

13.4 TÁCTICAS ESPECIALES

Las siguientes opciones de combate avanzado pueden usarse en cualquier escenario (es decir no requieren una regla especial para utilizarlas). Es posible que más de una de estas se aplique en un combate.

13.4.1 Bounce

Un bounce es un ataque en que el primer combatiente puede aplicar una o más de las siguientes situaciones:

1. El defensor está desprevenido.
2. El defensor tiene localizado a un escuadrón fuera de su propia casilla.

3. El ataque está hecho "Desde del Sol" [4.6.2] y el defensor no ha localizado al atacante.

Un bounce dá modificadores en ese combate. Y también impide evadirse [13.4.2].

Sólo el atacante puede hacer un bounce; el defensor no puede. Un bounce no se da si el defensor localiza a uno o más atacantes antes de que comience el combate. Tampoco ocurre si el defensor está en un círculo Lufbery [13.4.3]

Como los bombarderos no tienen un estado de alerta, no pueden localizar. La única manera en que los bombarderos pueden ser atacados por un bounce es si son atacados fuera del Sol.

13.4.2 Evasión

Si el primer combatiente está defendiéndose y tiene una velocidad básica (3.3.1) igual o mayor que la del primer combatiente atacante, puede declarar que se evade, incluso si está en una lucha acrobática. Esto provoca un modificador a la tirada de combate. Un defensor sólo puede declarar que se está evadiéndose si es un bombardero o un caza alertado y no se trata de un ataque bounce [13.4.1].

13.4.3 Lufbery

Explicación

Lufberys. *Los círculos defensivos llamados Lufbery por el as Franco-Americano de la ISG, Raoul Lufbery, tienen la intención para Iso aviones lentos, anular la ventaja de velocidad de los aeroplanos enemigos. El escuadrón podrá volar en un círculo defensivo para que cada avión cubra la cola del avión que tiene enfrente. Un enemigo atacando a un círculo podría encontrarse el mismo en un sándwich y en peligro.*

Un escuadrón de cazas alertado y no desperdigado puede entrar o salir en un círculo Lufbery cuando mueve. Una escolta que entre en un Lufbery cambia su misión a Barrido [9.2.2]. Se coloca un marcador de Lufbery en el escuadrón que entra en un círculo y se quita si se sale. Cuesta 2 PM,s entrar o salir de un Lufbery (8.3). Un escuadrón deja inmediatamente el Lufbery sin coste de PM,s si resulta desperdigado.

Mientras que esté señalado con un marcador de Lufbery un escuadrón vuela en círculo [8.3.1]. No tiene una zona delantera y trasera mientras que esté en un círculo Lufbery [8.1.2]. Si está en un dogfight no se tira para mover el dogfight, permaneciendo donde está. (Sin embargo, el escuadrón puede en la Fase de Movimiento dejar voluntariamente el Lufbery).

Si el primer combatiente está defendiendo en un Lufbery no puede ser atacado por un bounce [13.4.1] y se aplica al defensor un modificador.

13.5 ARMAS ESPECIALES

Las siguientes reglas añaden armas y equipo especial para el combate aéreo.

13.5.1 Restricciones a la carga de armas

Ejemplo de restricciones a la carga. *Un escuadrón de BF 109 G-6 está equipado con cohetes aire-aire. Esto le impide que cargue góndolas con cañones o bombas.*

Cohetes aire-aire [13.5.2], góndolas de cañones [13.5.6] y carga de bombas (incluyendo torpedos y cohetes cargados [15.1] son incompatibles unos con otros. Si un escuadrón está equipado con una de estas cargas, no puede llevar otra.

13.5.2 Cohetes aire-aire

Explicación

Cohetes aire-aire. *El primer cohete representado aquí es el alemán WGr 21. Un arma de 21 cm. Derivado de una munición para mortero. Los cazas lanzaban los cohetes desde un tubo largo acoplado a las alas, por ello continúan sufriendo una reducción en las prestaciones después de lanzarlos.*

Los aviones señalados con la habilidad AAR pueden llevar cohetes aire-aire. Salvo que lo indique una regla especial del

escenario, los jugadores eligen cargar o no los escuadrones de cazas con cohetes durante el despliegue.

Los escuadrones equipados con cohetes aire-aire se señalan con un marcador de cohete por su cara frontal en el Display de Ala. Mientras que tenga un marcador de cohetes (estén disparados o no), los valores de velocidad y de giro del escuadrón están reducidos [3.3.1].

Los cohetes sólo se pueden usar contra bombarderos. Si el combate incluye cazas (como una escolta que reacciona), entonces los cohetes no pueden ser usados. Hay un modificador para el ataque con cohetes. Se considera que el escuadrón tiene una potencia de fuego de 5 si ataca con cohetes.

Se da la vuelta al marcador de cohetes a su lado de usado después del ataque. El escuadrón ya no puede hacer un ataque con cohetes a los bombarderos, pero su giro y velocidad siguen reducidos.

13.5.3 Miras giroscópicas

Explicación

Miras giroscópicas. La mira giroscópica Ferranti Mk IID doblaba la precisión de los pilotos británicos de caza. Después de debutar en la RAF, los americanos adoptaron esta tipo de mira para la Fuerza Aérea (como la K-14) y la Marina (como la Mk 23).

Las miras producidas fueron probadas en el Spitfires británicos desde febrero de 1944 y su uso se extendió desde mayo de 1944. Los USAAF en Europa realizaron pruebas operativas de la mira en julio y agosto de 1944, después de estas pruebas, fueron muy adoptadas. La USN fue más resistente a la tecnología y no instalaron la mira hasta 1945. No estandarizándose su uso en la Marina antes de que acabara la guerra. La mira giroscópica alemana EZ42 Eagle fue testada en 1945 pero nunca se extendió su uso.

Los aviones con la habilidad "Gyro" tienen mira giroscópica, pero solo cuando las reglas especiales del escenario lo permitan. Los escuadrones equipados con miras giroscópicas reciben un modificador favorable en combate y añaden 1 a su potencia de fuego.

13.5.4 Grupos de bombarderos pesados USAAF

Explicación

Grupos de bombarderos pesados. El fuego acumulado de las ametralladoras alrededor de un grupo de bombarderos pesados americanos, puede ser peligroso incluso para los cazas amigos. Esta regla añade un elemento de riesgo para los enemigos y para las escoltas que estén cerca de esa descarga.

Los grupos de bombarderos pesados americanos comprenden 2 escuadrones de bombarderos pesados en formación en la misma casilla. Estos escuadrones se apoyan mutuamente uno a otro. Si ambos escuadrones no están desperdigados, crean una zona de flak en su casilla [14.2.2]

Los bombarderos no son afectados por la zona, pero todos los otros escuadrones, amigos y enemigos, que entren en la casilla durante la Fase de Movimiento, son atacados por fuego de barrera [14.2.3]. La zona de flak tiene una fuerza de 0.

13.5.5 Cañón perforador de 50 mm

Explicación

Cañón perforador de 50 mm. Una solución para los raids de bombarderos pesados americanos fue la de dotar a los destructores de bombarderos Me 410 con cañones de 50 mm derivados de los tanques.

Con la ayuda de una mira telescópica se demostró efectivo contra los B-17 no escoltados, permitiendo a los interceptores disparar más allá del alcance defensivo de las armas.

Los escuadrones de ME 410 con la habilidad de 50 mm pueden anunciar un ataque a larga distancia cuando ataquen en combate aéreo. Los ataques a larga distancia sólo pueden hacerse contra bombarderos (desde una casilla adyacente al objetivo). Si el combate incluye cualquier caza (amigo o

enemigo), que no sea un escuadrón de Me 410, los ataques a larga distancia no se pueden hacer.

Los ataques a larga distancia con el cañón de 50 mm tienen un modificador al ataque. Sin embargo, el escuadrón de bombarderos defensor no tira para el combate y el atacante no tiene pérdidas. Ambos, bombarderos y atacante chequean la cohesión normalmente después del combate.

13.5.6 Góndola de cañones y de AT

Explicación

Góndolas de cañones. Algunos aviones pueden estar equipados con cañones extras (normalmente cañones de 20 mm y 30 mm) acoplados a las alas mediante un contenedor, para ayudar en los ataques contra bombarderos o tanques. Sin embargo, estas armas pesadas vienen con una penalización a las prestaciones.

Los aviones a los que se les permiten llevar cañones añadidos, pueden equiparse con un marcador de góndolas de cañones en su Display de Ala en el despliegue. Mientras que esté equipado con góndolas de cañones, la velocidad y el giro del escuadrón se reducen [3.3.1]. Un marcador de góndolas de cañones no puede ser lanzado o soltado.

Una variante a las góndolas de cañones son las góndolas de cañones antitanque o góndolas AT. Se usa el lado de góndolas AT del marcador de góndolas de cañones para señalar aquel.

Los escuadrones equipados con góndolas de cañón incrementan su potencia de fuego en 1 en combate aéreo y ametrallamiento.

Un escuadrón que lleva góndolas AT incrementa su potencia de fuego en 1 en combate aéreo pero tienen aumentada su potencia de fuego cuando hacen ametrallamiento [15.3.7]. Su potencia de fuego se incrementa en 2 cuando hacen un ataque de ametrallamiento. Este incremento se dobla hasta 4 si el objetivo es un tanque, camión, tren o barco.

Si un avión tiene 2 valores de potencia de fuego separados por una barra. Las góndolas de cañones y de AT sólo modifican el valor antes de la barra.

13.6 FORMACIONES DE UN SOLO AVIÓN

Avión sólo. Habrá veces en que el juego señale que una unidad está compuesta por un solo avión, a veces un modelo de reconocimiento. Estas unidades, carecen del apoyo de otros aviones, por lo que son muy vulnerables.

Si un escenario establece que una escuadrilla tiene un solo avión, tiene un valor de Pérdidas Máximas de 1, dando igual lo que figure impreso en estos escuadrones. Además, estas escuadrillas reducen su valor de giro y de velocidad en 1.

Esta regla también se aplica a los escuadrones que han tomado tantas pérdidas que les falta una para alcanzar el valor de Pérdidas Máximas [5.1].

13.7 DESPEGAR

Un escenario puede señalar que un escuadrón entra en juego despegando desde un aeródromo, o desde una unidad de superficie como un CV (portaaviones) o un CVL (portaaviones ligero).

Sólo un escuadrón o una escuadrilla pueden despegar cada turno desde una unidad de superficie. No se permite el despegue si la unidad de superficie tiene mucho daño [14.1.1].

Se coloca el marcador de escuadrón en el mapa en la Fase de Movimiento en la misma casilla que la unidad de superficie. Se coloca su ficha a nivel y encarada a la derecha o a la izquierda. No gasta PM,s en la fase en la que entra. Se coloca un marcador de lento en el escuadrón [3.3.1].

El marcador de lento se quita al principio de la Fase de Movimiento del turno de juego después que el escuadrón haya entrado en juego. Podrá mover normalmente.

13.7.1 Portaaviones

El modificador de defensa [14.0] de CV o CVL se considera como 0 en el turno en el que un escuadrón despegue.

Explicación

Portaaviones. El modificador de defensa de los portaaviones representa las maniobras de evasión durante el combate. Cuando lanzan aviones deben navegar lentamente contra el viento.

13.8 JETS Y AVIONES COHETE

Explicación

Jets y aviones cohete. El mundo entró en la edad del jet en la 2ª SGM. Aquellos primeros jets y aviones cohetes tenían una tecnología poco desarrollada y ninguno de los combatientes tuvo éxito en el desarrollo de los aviones, en el entrenamiento y en la doctrina como para poder tener en combate grandes cantidades de estos aviones.

Estas reglas rigen a los aviones señalados como jets o como aviones cohetes en sus tarjetas ADC.

13.8.1 Altas velocidades

Jets y aviones cohetes pueden volar a altas velocidades. Las reglas 13.8.2 y 13.8.3 indican cuando estas reglas de velocidad alta se aplican.

Cuando un escuadrón ataca a alta velocidad, se aplica el modificador de alta velocidad.

Cuando un escuadrón con alta velocidad se defiende, aplica el modificador de evasión [13.4.2] incluso si el escuadrón no declara evasión, e incluso si esta desprevenido o está siendo atacando por un bounce.

13.8.2 Me 163

Los Me 163 sólo operan en escuadrillas. El movimiento de una escuadrilla Me 163 depende de su gasto de combustible. Cada escuadrilla empieza con 10 puntos de fuel, que son consumidos en cada turno que selecciona abrir completamente la válvula de gases o dejarla medio abierta. No obstante, en el turno en que despegue una escuadrilla de Me 163 no consume fuel. Hay que llevar el registro de fuel con un trozo de papel y un lápiz.

El valor de giro y de velocidad del Me 163 se indican con dos números separados por una barra. El valor a usar depende de la posición de la válvula de potencia.

Una escuadrilla de Me 163 debe seleccionar la posición de la válvula de potencia en cada turno.

- **Totalmente abierta.** Consume 2 puntos de fuel.
- **Medio abierta.** Consume 1 punto de fuel.
- **Cerrada.** No consume fuel. Si no se elige abrir la válvula, la escuadrilla no puede elegir válvula totalmente abierta o medio abierta por lo que queda de escenario.

Explicación

Fuel en los aviones cohete. Las reglas especiales del escenario pueden indicar que las escuadrillas de Me 163 empiezan con menos de 10 puntos de combustible. No se cuenta el gasto de fuel en el turno en que la escuadrilla despegue pues se calcula dentro del fuel permitido para la escuadrilla.

Si la válvula de potencia está totalmente abierta, la escuadrilla tiene 4 PM,s (más cualquier bono por picar). Usará su valor de giro y de velocidad indicados antes de la barra. Los efectos de tener una alta velocidad se aplican [13.8.1]. La "r" cerca del valor de subida indica que cuando la escuadrilla sube a plena potencia gastará solo 1 PM por cada nivel de altitud que ascienda (en lugar de 1PM para el primer nivel y 2 PM después). Las escuadrillas de Me 163 pueden subir más de 2 niveles de altitud en cada Fase de Movimiento.

Con la válvula medio abierta, la escuadrilla tiene 3 PM,s (más cualquier bono por picar) se usan los valores reducidos de velocidad y de giro indicados después de la barra. Los efectos de la alta velocidad no se aplican. La escuadrilla subirá normalmente (1 PM para el primer nivel y 2 PM,s después).

Si no tiene la válvula de potencia abierta la escuadrilla tiene 2 PM,s (más cualquier bono por picar). La escuadrilla se señala con un marcador de lento [3.3.1]. Los efectos de la alta

velocidad no se aplican. La escuadrilla no puede ascender. Debe picar al menos un nivel de altitud por turno. Una escuadrilla de Me 163 que pica hacia la tierra es quitada del juego; todos los aviones se consideran perdidos.

13.8.3 Me 262

Explicación

Me 262. El Me 262 era extraordinariamente rápido. Los pilotos eran incapaces de "jugar" con la potencia en combate y no podían aminorar la velocidad para atacar, excepto si ascendían.

Los efectos de la alta velocidad [13.8.1] se aplican a los Me 262 en todo momento. EXCEPTO: No se aplica el modificador de alta velocidad en un combate aéreo si el escuadrón está señalado con un marcador de subida.

14.0 UNIDADES DE SUPERFICIE

Las unidades de superficie son formaciones militares e instalaciones en la tierra o navíos en el mar.

Las unidades de superficie no pueden mover. El escenario indicará las localizaciones en el despliegue de cualquier unidad de superficie y a qué bando permanecen. Las fichas de las unidades de superficie se colocan a altitud 0 [4.1, 5.3]. No hay límite al número de unidades de superficie que se colocan en una casilla.

Las unidades de superficie tienen las siguientes características:

- **Tipo.** Indica que unidad representa. Las unidades señaladas como DD, CL, CA, CV, CVL, BB o Aux. son buques. Los buques señalados con un número adicional son variantes de un tipo de buque.
- **Modificador de defensa (símbolo de puntos de mira).** Es un modificador a la tirada de dados que se aplica a cualquier ataque refleja la dificultad que representa impactar al objetivo [15.4].
- **Valor de daño (símbolo de explosión).** Es el número de los impactos por bombardeo que se necesitan para causar daño importante en la unidad [14.1.1].
- **Flak.** Si la unidad tiene flak se indica su tipo, fuerza y canales de fuego [14.2].
- **PV,s.** Son los PV,s que se alcanza si es dañada seriamente a la unidad [12.1, 14.1.1].

Explicación

Claves de una unidad de superficie. Se muestran los valores para un destructor.

Variantes de buques. CV1 y CV 2 son variantes de portaaviones con diferentes valores.

Buques. La clasificación de los buques es la siguiente

| | | | |
|------|----------------|-----|---------------------|
| DD | Destructor | CV | Portaaviones |
| CL | Crucero Ligero | CVL | Portaaviones Ligero |
| CA | Crucero | BB | Acorazado |
| Aux. | Buque auxiliar | | |

14.1 UNIDADES DE SUPERFICIE EN COMBATE

Las unidades de superficie toman parte en un combate sin un objetivo de un bombardeo [15.0] o por disparar la flak a escuadrones en el aire (14.2).

14.1.1 Daño a las unidades de superficie

Los ataques de bombardeo [15.0] pueden causar daños a las unidades de superficie.

El daño depende del número de impactos infligidos a la unidad de superficie por ataques de bombardeo [15.4]. Los impactos son acumulativos, se añaden por varios ataques juntos. Se debe usar un trozo de papel y un lápiz para mantener el registro de impactos acumulados en el objetivo.

Se compara el número de impactos acumulados por bombardeo, con el valor de daño del objetivo para determinar el nivel de daño y ver cuántos PV,s se obtienen [12.1] y si hay efectos en la unidad [14.1.2 y 14.1.3].

Se aplica el nivel de daño mayor logrado. La unidad de superficie no se quita del mapa, incluso si el daño es fatal.

| Número de impactos por bombardeo | Nivel de daño | Efectos | PV,s conseguidos |
|---|----------------------|---|--------------------------------------|
| Impactos \geq valor de daño X 3. | Daño fatal | Flak suprimida. Buque muerto en el agua. | Valor PV,s X 3 |
| Impactos \geq valor de daño X 2. | Objetivo paralizado | Flak suprimida. Buque muerto en el agua. | Valor PV,s X 2 |
| Impacto \geq valor de daño o se completa la misión de reconocimiento [15.2.1.2] | Daño importante | Flak suprimida | Valor de PV de la unidad. |
| Los impactos son menos que el valor de daño pero exceden la mitad del valor de daño | Daño menor | Sin efectos | La mitad del valor de PV,s (ver 1.2) |
| Número de impactos mayor de 0, pero igual o menor que la mitad del valor de daño. | Daño sin importancia | Sin efectos | 1 PV. |

14.1.2 Supresión de la flak

Si el total de impactos conseguidos por un bombardeo contra una unidad de superficie iguala o excede el valor de daño, el objetivo es suprimido. Los objetivos suprimidos no pueden atacar con la flak por lo que queda de juego.[14.2.1].

14.1.3 Defensa del buque

Explicación

Defensa del buque. El modificador de defensa de los buques asume que están en aguas abiertas y que pueden hacer maniobras de evasión. Los ataques sorpresa fuera del Sol hacen más difícil evadirse.

Ejemplo de defensa del buque. Un DD con un modificador de defensa de -3 es atacado por un bombardero en picado desde fuera del Sol. El modificador se reduce a -2.

Si a un buque se le inflige daño fatal o que le paralice se le considera varado en el agua. Un buque varado tiene un modificador de 0 en vez del valor impreso.

Si un escuadrón hace bombardeo en picado o en ángulo pronunciado a un buque "Desde el Sol", reduce su modificador de defensa en 1 (no puede bajar de 0). El ataque es desde el Sol si el escuadrón está dentro del arco del Sol en el momento en que lanza sus bombas. Para un ataque hecho en la casilla del objetivo debe seguirse los criterios indicados en la regla [4.6.2].

Resultados de un bombardeo. Dado que el sistema de bombardeo cubre muchos tipos diferentes de objetivos, los jugadores necesitan interpretar los resultados para inventar sus propias historias. Podemos asumir que cualquier objetivo que reciba un daño fatal es completamente demolido o hundido. Similarmente, un objetivo paralizado no funciona y puede o no, ser salvado.

¿Qué es daño importante? Un buque con daño importante podría sobrevivir o hundirse, dependiendo de las partidas de control de daños. Una unidad de tanques que haya sido dañada puede haber perdido dos panzer y estar temporalmente fuera de acción, pues la tripulación ha abandonado sus vehículos. Un aeródromo muy dañado necesita ser reparado antes de que puedan operar en el los aviones.

Un daño menor significa que el objetivo ha sido impactado pero todavía está operativa. La unidad de tanques todavía lucha, Un puente todavía permanece abierto. El aeródromo tiene un par de aviones ardiendo pero todavía está operativo. Sientete libre de crear tu propio escenario para jugar.

14.2 UNIDADES FLAK

Algunas unidades de superficie pueden hacer flak a los escuadrones. Se les denomina unidades flak.

Las unidades son señaladas con 3 características, como L1(2), indicando tipo de flak, fuerza de flak y canales de fuego.

La primera característica es el tipo de flak que la unidad puede disparar:

- S** Flak pequeña(sólo fuego de barrera)
- L** Flak ligera (sólo fuego directo)
- H** Flak pesada (fuego directo y de barrera)

La segunda característica es la fuerza de la flak de la unidad. El valor va desde el 0 al 2.

El tercero, expresado como un índice, es el número de canales de fuego. Número de objetivos que la flak puede disparar con fuego directo en el turno. La flak pequeña no tiene un valor de canales de fuego pues no pueden hacer fuego directo.

Los buques pueden indicar que tienen dos tipos de flak. En este caso se tratan como dos unidades de flak a propósitos de resolver los ataques de flak.

14.2.1 Modos de flak

Hay 2 maneras en las que puede operar la flak: fuego directo y fuego de barrera.

Fuego directo. Sólo la flak ligera y la pesada pueden hacer fuego directo. Durante la Fase de Combate pueden atacar a un número de escuadrones igual al valor de sus canales de fuego.

Fuego de barrera. Sólo la flak pequeña, la pesada, los globos cautivos [14.3] y los grupos de bombarderos pesados [13.5.4] pueden hacer fuego de barrera. La flak pesada que haga fuego de barrera no puede hacer ataques de fuego directo en el mismo turno.

Los buques con niveles de pesada y ligera pueden hacer fuego directo para la flak ligera y elegir entre fuego directo o de barrera para la flak pesada.

Canales de fuego directo. Una flak L0(2) tiene 2 canales de fuego, podrá hacer fuego directo contra 2 unidades en la Fase de Combate.

14.2.2 Zonas de flak

Las zonas flak se crean por el fuego de barrera.

Flak pequeña. Las unidades con flak pequeña crean automáticamente una barrera de flak en la casilla que ocupan.

Flak pesada. En cualquier Fase de Administración, la flak pesada puede poner o quitar un marcador de barrera en el mapa. Se coloca en el punto de unión de 4 casillas (ver ejemplo). La unión puede estar en la misma columna o adyacente a donde la unidad de superficie.

La barrera de flak se puede poner incluso si la unidad de flak no tiene LOS a cualquiera de las casillas que forman parte del punto de unión.

Nótese que si se coloca una barrera de flak, impide que la unidad de flak use fuego directo en el próximo turno.

La zona de flak se extiende hacia toda las 4 casillas que tocan el punto de unión. No se debe colocar un marcador de barrera de forma que cause una zona de flak que se solape con la barrera de un globo estático [14.3].

Globos estáticos. Los globos estáticos crean una zona de flak en la casilla que ocupa y en todas las casillas directamente debajo hasta el suelo [14.3].

Grupos de bombarderos pesados USAAF. Ver regla 13.5.4

Ejemplo de barrera. La línea de puntos señala la zona de flak que emana de un marcador de barrera.

14.2.3 Ataques de las barreras de flak

En cuanto un escuadrón acaba de mover, se comprueba si entró en alguna casilla de una zona de flak (dejar una zona de flak no provoca un ataque). Si entró en una casilla, el jugador que no mueve tira un ataque de barrera de flak contra el escuadrón que está moviendo. Si un dogfight mueve a través

de una zona de flak, se tira separadamente contra cada escuadrón en el dogfight.

Para resolver un ataque de flak, el jugador que no mueve selecciona una sola unidad de flak por cuya zona se movió a su través y resuelve un ataque [14.2.5]. Si el escuadrón movió a través de zonas de varias unidades de flak sólo se tira una vez. Se usa la unidad de flak seleccionada. Sin embargo, cada unidad adicional de flak se considera que contribuye a apoyar el fuego añadiendo un +1 al dado.

La barrera de flak ataca a cada escuadrón amigo o enemigo que mueve a través de ella. No hay límite al número de escuadrones a los que la barrera de flak puede atacar.

Ejemplo de varias zonas de flak. *Un escuadrón vuela a través de 2 zonas de flak – una de flak pesada y otra de flak pequeña-. El jugador oponente calcula que la flak pesada tiene más posibilidades de hacer bajas, entonces elige esta unidad, pero añadirá un +1 a la tirada por apoyo de la zona creada por la flak pequeña.*

¿Quién tira los dados? *La barrera de flak ataca indiscriminadamente a amigos y enemigos. Aunque la flak es de uno de los bandos, el jugador que no mueve siempre resuelve los ataques.*

Colocación de una barrera de flak. *Los puntos indican las uniones legales para colocar los marcadores de barrera. (los puntos continuarán hasta la altitud 19).*

14.2.4 Ataques de Fuego Directo

El fuego directo se resuelve en la Fase de Combate, antes que el bombardeo o el combate aéreo sean resueltos. Las unidades de flak que han colocado un marcador de barrera no pueden hacer ataques de fuego directo [14.2.1]. Los ataques de fuego directo atacan a escuadrones individuales en el mapa.

La flak ligera puede disparar a cualquier escuadrón en su misma columna o hasta 2 columnas más allá, que estén a una altitud de 4 o menos.

La flak pesada puede disparar a cualquier escuadrón en su misma columna o hasta 2 columnas más allá, dando igual su altitud.

Las unidades de flak no pueden hacer fuego directo contra escuadrones con los que no se tiene LOS [4.6].

Las unidades de flak con fuego directo pueden atacar a un número de escuadrones igual a su número de canales de fuego. No pueden atacar al mismo escuadrón más de una vez. Un escuadrón sólo puede ser atacado una vez por fuego directo en cada Fase de Combate.

Para hacer un ataque de fuego directo, el jugador que controla la flak elige una sola unidad de flak para efectuar el ataque. Varias unidades de flak pueden ser asignadas para atacar al mismo escuadrón, pero sólo se elige una unidad para el ataque. Cada unidad de flak adicional se considera que contribuye apoyando el fuego con un +1 al dado.

Explicación

Fuego de apoyo. *Debido a que un escuadrón sólo puede ser atacado una vez en cada Fase de Combate, si se desea usar varias unidades de flak contra ese escuadrón, se debe usar el fuego de apoyo.*

Ejemplo de fuego de apoyo. *Dos unidades de flak H1(2) atacan a un escuadrón. Una unidad de flak hace el ataque y la otra contribuye con un +1 de modificador por fuego de apoyo. El ataque cuenta para ambas unidades como un canal de fuego usado.*

El préstamo del modificador como apoyo al fuego se trata como un ataque a propósito de contar los canales de fuego.

Se realiza el ataque contra el escuadrón objetivo [14.2.5]. Si hay otros escuadrones en la misma casilla y cualquiera de ellos tiene un localizado sobre el objetivo o están localizados por el objetivo, se hace un ataque separado contra cada uno de ellos. Estos ataques adicionales no cuentan para los canales de fuego. Es posible que diferentes modificadores se apliquen a diferentes escuadrones.

Ejemplo de fuego amigo. *Una unidad de flak H1(2) ataca a un escuadrón de bombarderos que también es atacado por una unidad de cazas en la misma casilla. El ataque impactará a ambos, bombarderos y cazas que estén localizados, Pero el ataque cuenta como el uso de un canal de fuego.*

14.2.5 Resolviendo los ataques de flak

Para resolver el ataque de la flak, el oponente tira 2 dados, modificándolos como se ha indicado y comprobando el resultado en la columna flak en la Tabla de Ataque de Flak.

Los modificadores indicados para el fuego directo no se aplican al fuego de barrera.

Los modificadores al fuego directo por altitud se basan en la altitud del escuadrón.

Los resultados son los siguientes:

- No se consigue impactar y no se hace chequeo de cohesión.

C No se consigue impactar pero el escuadrón debe chequear cohesión.

El valor indicado es el número de impactos que se consiguen. Hay que tirar para confirmar los impactos usando la potencia de fuego de 0 si es fuego de barrera o 1 si es fuego directo [10.6]. El escuadrón debe tirar después para cohesión [10.7].

El resultado indicado en la columna de bombarderos se aplica solo si el objetivo lanzó las bombas durante el movimiento. Se indica el modificador aplicado al bombardero del escuadrón durante ese turno. Se coloca un marcador de -1 ó -2 en el escuadrón para recordarlo. Si el marcador de modificador de bombardeo es colocado durante el movimiento por el fuego de barrera y otro se le coloca en la Fase de Combate por el Fuego Directo, no se acumulan. Sólo se aplica el modificador mayor.

14.2.6 Efectos de la flak

Cada ataque de la flak se resuelve antes del combate aéreo, un escuadrón que es desperdigado por la flak no puede atacar en la Fase de Combate (aunque podrá resolver el combate aéreo como defensor). [7.2.1].

14.2.7 Flak avanzada

Explicación

Avances de la flak. *A medida que la guerra progresaba hubo muchos avances en la flak que aumentó su efectividad.*

Los directores de fuego –óptica y radar la vez- fueron las mayores áreas de mejora, propiciando una mejor predicción del movimiento de los objetivos.

Por el lado aliado, las espoletas de proximidad para la flak pesada y el desarrollo de la tecnología del radar redujeron el número de disparos necesarios para dañar o derribar un avión.

En el caso del alemán, los experimentos al final de la guerra con la doble espoleta que detonaban cronometrando el impacto, permitieron multiplicar la efectividad de la flak pesada.

Las reglas especiales pueden indicar que la flak de un bando se beneficia de una mejora en la dirección de tiro, espoletas de proximidad o dobles espoletas. Salvo que se indique lo contrario se aplican estas capacidades a todas las unidades de flak de ese bando.

- **Mejora en la dirección de tiro.** La flak pesada y la ligera aplican el modificador por mejora en la dirección de tiro en todos los ataques de fuego directo.

- **Espoletas de proximidad.** La flak pesada aplica el modificador de espoleta de proximidad en todos los ataques de fuego directo.

- **Doble espoleta.** La flak pesada incrementa la potencia de fuego (barrera o fuego directo) en +2.

14.2.8 Angulo bajo de los cañones navales

Si la flak pesada en un buque está subrayada, ese buque tiene cañones con ángulo bajo.

Los cañones con ángulo bajo sólo se pueden utilizar contra objetivos a altitud 0 ó 1 que no estén señalados con un

marcador de picado. Sólo pueden colocar marcadores de barrera en la unión de casillas al altitud 0.

Ángulo bajo de los cañones navales. *Los puntos indican las uniones legales para colocar marcadores de barrera.*

14.2.9 Flak sorprendida

Si las reglas especiales del escenario indican que la flak puede ser sorprendida, la flak pesada y la ligera no puede disparar hasta que pase un chequeo para alertarse.

La flak no pueden chequear la sorpresa hasta que los escuadrones enemigos estén a 2 columnas de la unidad con flak pesada o ligera. Una vez que se dan las condiciones, en cualquier momento durante el turno, se chequea si se alerta en la Fase de Administración hasta que el chequeo tenga éxito.

Se tira un dado. Con 1 a 3 el chequeo falla. Ni la flak pesada ni la ligera puede disparar. Con 4 a 6 el chequeo de sorpresa tiene éxito y la flak ligera y pesada puede colocar marcadores de barrera y/o hacer Fuego Directo por lo que queda de escenario.

14.2.10 Flak camuflada

La flak basada en tierra (no en barcos) puede figurar como camuflada por las reglas especiales del escenario. La unidad de flak camuflada no puede ser atacada por un escuadrón hasta que suceda una de las dos cosas siguientes:

1.- La flak dispara.

2.- El escuadrón detecta a la flak.

Un escuadrón puede ver a la flak si mueve hacia su casilla o hacia una casilla adyacente, interrumpiendo su movimiento y tirando un dado. Con 1 a 3 el intento falla y el escuadrón no puede volver a intentarlo hasta el próximo turno. Con 4 a 6 la unidad de flak es localizada y puede ser atacada por cualquier escuadrón amigo (no por el que la localizó). Después de hacer el chequeo el escuadrón puede seguir moviendo.

14.3 GLOBOS CAUTIVOS

Las fichas de globos cautivos se colocan en el mapa durante el despliegue a una altitud de 0 a 2. Una vez colocados no pueden mover.

Los globos cautivos son tratados como unidades de flak. Crean una zona de flak [14.2.2] con una fuerza de 0 en la casilla donde está el globo estático y en todas las casillas hacia abajo, hasta el suelo.

Funcionan como una barrera de flak, afectando a todos los escuadrones que entren en la zona de flak y pueden suministrar fuego de apoyo a otras unidades de flak atacantes [14.2.3].

Los globos cautivos pueden ser atacados en combate aéreo. No se necesita localizarlos para atacarlos. Un escuadrón puede atacar a un globo cautivo si ocupa su misma casilla y no está en un combate aéreo con otros escuadrones.

Los globos cautivos tienen un valor de velocidad y de giro de 0 y una protección de 0 (esto significa que cualquier impacto en el globo siempre significara una pérdida). En un combate aéreo contra globos cautivos, solo tira el atacante. No se hace una tirada por parte del defensor. Sin embargo, el atacante chequea cohesión y usa su munición normalmente.

Se deben llevar las pérdidas de globos en un trozo de papel con un lápiz. El valor de pérdidas máximas para los globos es de 3. Si este número de pérdidas es conseguido, se elimina el globo y se quita el marcador del juego. La zona de flak desaparece.

Globos cautivos. *La línea discontinua indica la zona de flak de cada globo. Nótese que un escuadrón volando a través de ambas zonas de flak podría estar sujeto al modificador por fuego de apoyo desde una de las zonas.*

15.0 BOMBARDEO

Reglas de bombardeo. *Añadiendo estas reglas de bombardeo cambian la manera de comportarse los escuadrones de bombardeo, escolta y barrido. Presta atención a las diferencias.*

Si un escenario dice que las reglas de bombardeo se deben usar; los escuadrones en misiones de bombardeo, intentaran atacar a los objetivos en tierra o en el mar. Obtendrán PV,s por infligir impactos a estos objetivos [14.1.1]. No conseguirán ganar PV,s por salir del mapa cargados con sus bombas [12.1]. Las reglas especiales del escenario pueden limitar que objetivos pueden ser atacados.

Hay varias etapas en un ataque de bombardeo.

1º El bombardero vuela hacia su objetivo [15.2.1]

2º El bombardero se acerca al objetivo y vuela con un protocolo de bombardeo [15.3].

3º Después de volar según el protocolo de bombardeo a realizar, el objetivo es atacado y el ataque es resuelto [15.4].

Los escuadrones desperdigados no pueden hacer ataques de bombardero [10.7.1].

15.1 ARMAS CARGADAS

Armas cargadas. *Sólo un tipo de armamento puede ser cargado: cualquier carga de bombas [9.2.] o un armamento especial señalado en este punto que estamos tratando. No se puede mezclar o emparejar cargas. Ver también 13.5.1*

Marcadores del armamento cargado. *Los marcadores de torpedo y de ATGR son una variante de los marcadores de bombas. Cuando las reglas se refieren a marcador de bombas cargadas, sustituye los marcadores de torpedo o ATGR como sea apropiado.*

Los ataques de bombardeo requieren cargar con el armamento apropiado. Para la mayoría de los ataques valen las bombas, pero algunos ataques requieren una carga especial.

Los ataques de torpedo requieren la carga de torpedos. Los escuadrones cargados con torpedos solo pueden hacer ataques de torpedo [15.3.5]. Para señalar esto reemplazar el marcador de bombas por el marcador de torpedos.

Los ataques de cohetes requieren llevar cohetes aire-tierra (ATGR). Los escuadrones que llevan ATGR sólo pueden hacer ataques con cohetes aire-tierra [15.3.6]. Para señalar esto se reemplaza el marcador de bombas por un marcador ATGR.

Los ataques de ametrallamiento no requieren cargar armamento, sólo es necesario que el avión no esté sin munición.

Todas las reglas que se aplican por llevar una carga de bombas también se aplican por cargar torpedos o ATGR. Los marcadores de carga de torpedos o de ATGR se usan en lugar de los marcadores de carga de bombas y son un recordatorio del arma cargada.

Las reglas especiales del escenario pueden indicar si un arma especial es cargada. Si no se indica la carga, el jugador puede elegir que carga lleva.

15.2 MISIONES DE BOMBARDEO

Cuando se usan las reglas de bombardeo, se modifican las misiones de bombardeo, escolta y barrido como sigue.

Resumen de las misiones. *Estas reglas cambian la naturaleza de algunas de las misiones. Como en las reglas de las misiones originales, pedimos a los jugadores que se rijan por el espíritu de la regla, tal y como se explica en el resumen. Hay tantos cambios en las situaciones que las reglas no pueden cubrirlas todas. Si se encuentra con una situación inusual utilice el sentido común para resolverla.*

15.2.1 Misiones de bombardeo

Resumen de las misiones. *Los escuadrones de bombardeo vuelan directamente hacia su objetivo, pierden altura si es necesario para disponerse a realizar el ataque de bombardeo. Si no se desperdigan o no se ven forzados a darse la vuelta, bombardearan sus objetivos y entonces giran para dirigirse a su base.*

El escenario asigna a los incursores uno o más objetivos de superficie para ser atacados por los bombarderos [5.1].

En vez de volar hacia el lado más alejado del mapa, los bombarderos vuelan hacia la columna ocupada por su objetivo,

luego vuelan con el protocolo de bombardeo apropiado [15.3] para realizar un ataque de bombardeo [15.4]. Después de atacar al objetivo vuelan más allá del objetivo y entonces en cualquier punto, el jugador incursor decide volar a base [9.2.6]. En su camino hacia el objetivo, los bombarderos mueven exactamente 2 PM,s cada turno sin subir o cambiar el encaramiento. Se permite picar para alcanzar la altitud desde la que el jugador incursor desea volar de acuerdo al protocolo de bombardeo; pero hasta que el escuadrón empiece a volar con el protocolo de bombardeo no más de un nivel de altitud puede descender en cada turno. Los bombarderos no pueden usar el bono de 1 PM por picar a menos que piquen en el turno en el cual estén volando con el protocolo de bombardeo. Cuando retornan a base, los bombarderos mueven 2 PM,s cada turno (ver también 9.2.6).

En cualquier Fase de Movimiento anterior a volar con el protocolo de bombardeo, los bombarderos pueden volar en círculo [8.3.1]. Volar en círculo es totalmente opcional, pero si un escuadrón de una formación vuela en círculo, todos los bombarderos de esa formación, deben volar en círculo. Las escoltas de los bombarderos también vuelan en círculo cuando los bombarderos empiezan a volar en círculo. Los bombarderos pueden salir del círculo en cualquier subsiguiente Fase de Movimiento. Una vez que salgan del círculo no pueden volver a volar en círculo de nuevo en el juego.

Bombarderos y picado. A los bombarderos no se les permite reclamar el bono de movimiento por picar salvo que esté volando con el protocolo de bombardeo.

Volando en círculo. Volar en círculo antes es a veces necesario para retrasar el ataque. Por ejemplo, cuando los bombarderos dependen de otros aviones que vayan a suprimir la flak antes de que bombardeen.

15.2.1.1 Ametrallamiento

Las misiones de ametrallamiento son una variante de la misión de bombardeo. Los escuadrones que van a ametrallar pueden cargar bombas normalmente. Una vez que las bombas han sido lanzadas el escuadrón no tiene que volver a base. Pueden continuar haciendo ataques de ametrallamiento [15.3.7] salvo que gaste su munición, en cuyo momento vuelve a base.

Entre el lanzamiento de bombas y el comienzo de volver a la base, el escuadrón es libre de mover con tal que permanezcan dentro de 5 casillas del objetivo enemigo de superficie. También pueden obtener la ventaja de 1 PM por picar cuando no vuelan con el protocolo de bombardeo.

15.2.1.2 Reconocimiento

Las misiones de reconocimiento (Recce) son una variante de las misiones de bombardeo.

Los escuadrones en misiones de reconocimiento no llevan bombas, no lanzan bombas ni resuelven un combate contra el objetivo. En su lugar vuelan con el protocolo de bombardeo a nivel contra el objetivo [15.3.1]. Se ignoran los requerimientos de apuntar basados en las miras de bombardeo y en su lugar apunta durante 4 casillas de movimiento. El escuadrón debe mantener LOS al objetivo mientras apunta o la misión de reconocimiento falla. Si completa la acción de apuntar el reconocimiento tiene éxito.

Para completar con éxito el reconocimiento, el escuadrón debe escapar a salvo o salir del mapa. Si lo hace conseguirá tantos PV,s como el valor impreso en la ficha del objetivo.

15.2.2 Misiones de escolta

Explicación

Resumen de la misión de escolta. Las escoltas vuelan con o cerca de los bombarderos, moviendo el mismo número de PM,s. Al acercarse al objetivo las escoltas esperan en círculo mientras que los bombarderos se exponen ellos mismos a la flak y hacen su bombardeo. Después de atacar, toman una nueva posición con los bombarderos.

Anticipándose al movimiento de los bombarderos. Debido a que las escoltas mueven antes que los bombarderos, pueden picar para anticiparse al movimiento de picado de los bombarderos en ese turno.

El procedimiento de escolta se aplica normalmente [9.2.2]. Sin embargo, si los bombarderos escoltados cambian de altitud [15.2.1] o si vuelan con su protocolo de bombardeo, los escoltas suben o pican conforme a su cambio de altura.

Una vez por escenario, todas las escoltas de una formación de bombardero pueden cambiar a una misión de barrido. Todos cambian a barrido al mismo tiempo y pueden retroceder hacia los bombarderos para escoltarlos en cualquier turno posterior como por 9.2.2.

Los escoltas que cambian a barrido pueden volar en círculo como en 15.2.3. Sin embargo, no tiran un dado para ver si dejan de volar en círculo. Dejaran de volar en círculo si una de las siguientes situaciones se da:

- 1.- El escuadrón regresa a base [9.2.6].
- 2.- El escuadrón localiza a un enemigo y mueve para atacarlo [7.2].
- 3.- Los bombarderos acaban su ataque y la escolta mueve por la ruta más corta para retroceder a una nueva posición como escoltas de los bombarderos [9.2.2].

Escoltas y barrido. Usar esta opción de tener a los escoltas volando en círculo lejos de cualquier flak mientras que los bombarderos vuelan para hacer un bombardeo y así no son atacadas.

15.2.3 Misiones de barrido

Resumen de la misión de barrido. Los escuadrones en misiones de barrido vuelan por encima y adelantados respecto al cuerpo principal de la fuerza incursora, tal como son los bombarderos. Su trabajo es despejar el camino para los bombarderos y dar cobertura contra los interceptores a mayor altura. Cercanos al objetivo a bombardear volaran en círculo durante un tiempo hasta que se den la vuelta para volver a la base. Los escuadrones en barrido que son alertados por el enemigo pueden continuar su misión de barrido y engancharse con los localizados o pueden volver a base.

Los procedimientos de la misión del barrido se aplican normalmente [9.2.3]. Sin embargo, mientras que vuelan hacia el lado más alejado del mapa, las unidades de barrido mueven hasta que el jugador decide que ellos pueden empezar a volar en círculo [8.3.1].

Al principio de cada Fase de Movimiento después de que el escuadrón empezó a volar en círculo, se tira un dado. Con un 4 a 6 el escuadrón continúa volando en círculo en la fase de Movimiento. De 1 a 3, el escuadrón vuelve a base [9.2.6]. Si los que hacen barrido es parte de una formación, todos los escuadrones de la formación vuelan en círculo juntos y lo obtenido en el dado se aplica a todos los escuadrones de la formación.

Un escuadrón que vuela en círculo que localiza a un enemigo se libera de las obligaciones de volar en círculo por lo que queda de juego.

En lugar de volar en círculo, las misiones de barrido tienen permitido hacer ataques de ametrallamiento a unidades de superficie [15.3.7]. Mientras que hacen ametrallamiento son libres de mover con tal que permanezcan dentro de 5 casillas de un objetivo de superficie enemigo, como se describe en 15.2.1.1. Si gastan su munición deben volver a base.

15.2.4 Caza-bombarderos

Los cazas llevando bombas se comportan como bombarderos hasta el momento en que se desprenden o lanzan las bombas. Sin embargo, a diferencia de los bombarderos los caza-bombarderos tienen permitido intentar localizar escuadrones enemigos. Los caza-bombarderos atacados por cazas enemigos son alertados [7.1].

Los caza-bombarderos pueden desprenderse de sus bombas durante el movimiento si se alertan o localizan a un escuadrón

enemigo. También pueden desprenderse de la carga para resolver un combate aéreo. Un caza-bombardero que ya no tiene bombas, funciona como si tuviera una misión de barrido y puede hacer ametrallamiento [15.2.3, 15.3.7].(EXCEPCION. Los cazas en misión de reconocimiento [15.2.1.2] no llevan bombas. Sin embargo, se comportan como bombarderos durante todo el escenario).

15.2.5 Posicionándose para atacar

Todas las indicaciones de las siguientes secciones, asumen que los escuadrones de bombardeo vuelan directamente hacia la columna del objetivo. Entonces comienzan su ataque cuando se encuentran cerca de él. Alternativamente, los escuadrones de bombardeo (y sus escoltas) tienen permitido volar sobre y pasar por la columna del objetivo, entonces girar hacia la dirección opuesta, volar de vuelta y realizar el bombardeo.

No todos los bombarderos necesitan hacer esto. Algunos bombarderos pueden atacar desde la izquierda y otros desde la derecha en el mismo escenario.

15.3 PROTOCOLOS DE BOMBARDEO

Un protocolo de bombardeo describe como un escuadrón de bombarderos debe volar antes de lanzar sus bombas. Un protocolo y los requerimientos de puntería del protocolo, puede solicitar que se vuele (con ese protocolo) durante dos o más turnos. Hay diferentes protocolos de bombardeo para diferentes tipos de ataques con diferentes armas.

Los prerequisites señalan las condiciones que permiten que el protocolo de bombardeo pueda ser usado. Si los prerequisites no se adecúan al protocolo, éste no puede ser realizado. Los prerequisites pueden permitir que el protocolo de vuelo sea realizado por ciertas clases de avión, o por aviones con ciertas habilidades o en ciertas condiciones. El jugador puede elegir cualquier protocolo de vuelo, con tal que los prerequisites lo permitan.

Las instrucciones para apuntar indican lo que se debe hacer cuando se vuela con un protocolo, para conseguir completar la acción de apuntar. Si las instrucciones de puntería indican volar "un recorrido", se debe mantener un vuelo nivelado hasta el momento que el bombardero suelte las bombas para poder completar la acción de apuntar. Un fallo en la acción de apuntar significa que el ataque se realiza con una penalización por no apuntar.

Ejemplo de penalización por no apuntar. *Un escuadrón vuela con un protocolo de vuelo de bombardeo en picado. Empieza a un altitud de 2 y pica hasta una altitud de 0. No alcanza los mínimos requerimientos para apuntar que consisten en picar 4 niveles, por lo que el ataque de bombardeo en picado tendrá una penalización por no apuntar.*

Mientras que se vuela con un protocolo de bombardeo, los bombarderos deben mover todo su movimiento permitido, si es posible. (No se permite volar en círculo).

Puede reclamar la bonificación de 1 PM por picar [8.2].

Cuando el protocolo de bombardeo indica que debe estar encima del objetivo, esto significa que el bombardero debe ocupar la misma columna del mapa que el objetivo y a la misma o superior altura.

Al completar el protocolo, el escuadrón lanza sus bombas. Se toma el marcador de bombas cargadas del Display de Ala del escuadrón y se coloca en el objetivo. Si las bombas han sido lanzadas a mitad del movimiento, el escuadrón completa lo que le queda por mover. Se resuelve el ataque en la Fase de Combate después de que la flak haga su ataque pero antes de resolver cualquier combate aéreo.

Atajar a los bombarderos. *Ya que el bombardeo se resuelve antes del combate aéreo, los interceptores defensores necesitan atacar a los bombarderos en el juego antes de que el bombardeo ocurra.*

15.3.1 Bombardeo a nivel

Prerrequisitos. Todos los aviones pueden hacer bombardeo a nivel.

Apuntar. Para apuntar, los bombarderos deben volar nivelados un número de casillas sin cambiar su altura ni su encaramiento. El número de casillas dependerá del tipo de mira de bombardeo que tengan.

T 1 casilla.

V 2 casillas.

G 4 casillas.

Protocolo. Para hacer un bombardeo a nivel, el bombardero vuela sobre el objetivo a cualquier altitud sin cambiar su altura o encaramiento.

Una vez encima del objetivo el escuadrón lanza sus bombas.

15.3.2 Bombardeo en picado

Prerrequisitos. Sólo los aviones con frenos de picado [3.3] pueden hacer bombardeo en picado. El escuadrón debe tener LOS [4.6] hacia el objetivo antes de comenzar a picar o el ataque no puede ser hecho.

Apuntando. Para apuntar el bombardero debe picar al menos 4 casillas.

Protocolo. El ataque de un bombardero en picado empieza cuando el objetivo está en la columna de debajo o en una columna adyacente y el bombardero en picado está a un altitud de 2 a 10. Se cambia el encaramiento para poder picar, entonces pica directamente hacia abajo hasta una altitud de 1 o 0 sin cambiar de encaramiento. Si empieza en una columna adyacente, el escuadrón debe, en algún momento mover hacia la misma columna en la que está el objetivo.

Al alcanzar la altura deseada encima del objetivo, se lanzan las bombas.

Los ataques de combate aéreo no se permiten contra un escuadrón en el turno en que pica 2 o más niveles de altitud como parte del protocolo de bombardeo en picado.

Ejemplo de bombardeo en picado. *Un escuadrón SBD vuela con un protocolo de bombardeo en picado. Empieza a una altitud de 4, reclamando 1 PM de bono por picar, picando hacia una altitud de 1. Mientras pica verticalmente en la columna del objetivo se beneficia de 0,5 PM por cada casilla movida. No puede gastar el último medio PM, pero esto es correcto porque se permite no usar toda la capacidad de movimiento.*

Debido a que ha volado con un protocolo de bombardeo en picado y pica durante 4 niveles de altitud, el escuadrón SBD no puede ser atacado en combate aéreo.

Combate y bombardeo en picado. *Una vez comprometido en un picado, los cazas sin frenos de picado no pueden atacar a bombarderos en picado sin rebasar los límites. En el juego representamos esto prohibiendo el combate aéreo.*

15.3.3 Bombardeo en ángulo pronunciado

Prerrequisitos. Los caza-bombarderos y bombarderos en picado pueden hacer ataques de bombardeo en ángulo pronunciado. Otras clases de aviones pueden hacer ataques en ángulo pronunciado sólo si están equipados con frenos de velocidad [3.3]. El escuadrón debe tener LOS [4.6] al objetivo antes de empezar a picar para que el ataque pueda hacerse.

Apuntando. Para apuntar, el bombardero debe picar al menos 3 casillas.

Protocolo. El ataque en ángulo pronunciado empieza cuando el objetivo está en la columna de debajo o en una columna adyacente y el bombardero está a una altitud de 2 a 10. Cambia el encaramiento para permitir un picado, entonces pica directamente hasta una altitud de 1 o más sin cambiar el encaramiento. Si empezó en una columna adyacente, el escuadrón debe en algún momento mover hacia la misma columna donde está el objetivo.

Al alcanzar la altura deseada (1 o mayor) encima del objetivo, el escuadrón lanza las bombas.

15.3.4 Bombardeo de rebote

Prerrequisitos. Sólo los bombarderos pesados pueden hacer bombardeo de planeo. El escuadrón debe tener LOS (4.6) al objetivo antes de picar o el ataque no se puede realizar.

Apuntando. Para apuntar, el bombardero debe picar exactamente 2 casillas.

Protocolo. Un bombardero que hace un ataque de rebote comienza a dos columnas de la columna que ocupa el objetivo, y a una altitud de 2 ó 3. El escuadrón vuela hacia el objetivo, picando sólo una altitud por cada casilla que mueva hacia adelante. Esto significa que si el escuadrón empieza a una altitud de 3 podrá entrar en la columna del objetivo a una altitud de 1; si empieza a altitud de 2 podrá entrar en la columna del objetivo a altitud de 0.

Una vez debajo del objetivo, el escuadrón lanza sus bombas.

15.3.5 Ataque con torpedos

Prerrequisitos. Sólo los aviones con la habilidad de torpedo [3.3] pueden realizar ataques con torpedos. El escuadrón debe llevar torpedos [15.1]; señalarlos con un marcador de torpedo. Los ataques de torpedo sólo se pueden hacer sobre el mar y el objetivo debe ser un barco [4.1, 14.0].

Apuntando. Para apuntar, el bombardero debe volar nivelado al menos 2 casillas sobre el mar a una altitud de 0 sin cambiar de altitud.

Protocolo. Para realizar un ataque de torpedo el bombardero vuela hacia el objetivo a una altitud de 0 sin cambiar su altitud ni su encaramiento durante el movimiento. Los escuadrones no pueden dividirse mientras vuelan con un protocolo de ataque con torpedo [9.3].

Una vez adyacente o encima del objetivo (el jugador elige), el escuadrón lanza sus torpedos. Tratar el marcador de torpedo como un marcador de bomba cargada y lo coloca en el objetivo después de lanzarlos. Un ataque de torpedo desde una casilla adyacente aplica una penalización por largo alcance a la tirada para resolver el ataque.

El valor que se usa para un ataque de torpedo es siempre 20 (se ignora el valor de bombardeo indicado para los aviones). El modificador por ataque de torpedo indicado en la tarjeta ADC [3.3] debe aplicarse al ataque [15.4].

Explicación

Modificador por ataque de torpedo. El modificador por ataque de torpedo refleja la exactitud y la efectividad de los torpedos. Los torpedos americanos eran célebres por su inexactitud en las primeras etapas de la guerra.

15.3.5.1 Ataque lento de torpedo

Explicación

Torpedos lentos. Los torpedos lentos carecían de estabilizador de cola que permitían lanzarlos a alta velocidad.

Si el torpedo está señalado como lento, marca el escuadrón con un marcador de lento mientras apunta [3.3.1]. Mientras apunta el escuadrón solo mueve 1 PM por turno. Se quita el marcador de lento al principio de la Fase de Movimiento del turno de juego después de atacar.

15.3.6 Ataque con cohetes

Explicación

Cohetes. Los cohetes eran armas muy precisas, pero su carga explosiva era pequeña, haciéndolos poco efectivos contra objetivos e infraestructuras muy protegidas.

Prerrequisitos. Sólo los aviones con habilidad ATGR [3.3] pueden ataques con cohetes. El escuadrón debe llevar cohetes cargados [15.1]; señalarlo con un marcador de ATGR.

Apuntando. Para apuntar, el bombardero debe volar hacia la casilla del objetivo o hacia una adyacente a altitud 0.

Protocolo. Para realizar un ataque de cohetes, el bombardero vuela hacia la casilla del objetivo o a una adyacente a altitud 0 sin cambiar el encaramiento. No puede picar más de 1 nivel de altitud durante el movimiento.

Una vez que está en o adyacente a la casilla del objetivo a altitud 0, el escuadrón ataca. Tratar el marcador de ATGR como el marcador de bombas cargadas, colocándolo en el objetivo después de disparar los cohetes. Un ataque de cohetes desde una casilla adyacente recibe el modificador por largo alcance en la resolución del ataque [15.4].

En lugar del valor de bombardeo indicado en el avión, el valor de bombardeo por usar cohetes, está impreso cerca de la habilidad ATGR. Dividir a la mitad este valor contra aeródromos, puentes, bunkers, factorías o puertos.

15.3.7 Ataques de ametrallamiento

Prerrequisitos. Los escuadrones deben estar en misión de barrido o de ametrallamiento. Todos los aviones con potencia de fuego pueden ametrallar. No es necesario llevar bombas, para ametrallar. Sin embargo, si el avión se queda sin munición, no puede ametrallar.

Apuntando. Para apuntar el avión debe volar hacia la casilla del objetivo.

Protocolo. Para realizar un ataque de ametrallamiento el escuadrón vuela hacia la casilla del objetivo sin cambiar su encaramiento. No puede picar más de un nivel de altitud durante el movimiento. Una vez en la casilla del objetivo, el ataque de ametrallamiento tiene lugar. A diferencia de un ataque de bombardeo, no se gasta una carga de bombas. El valor de bombardeo usado para atacar es igual al valor de potencia de fuego del escuadrón incrementado en 1. (Para los efectos de las góndolas de cañones en la potencia de fuego ver 13.5.6).

Después de hacer ataque de ametrallamiento, se señala al escuadrón con un marcador de munición escasa (incluso si el avión es de una clase que no tiene que colocarse marcadores de munición normalmente [10.7.2]). Si su munición ya era escasa, el escuadrón se le señala con un marcador de sin munición.

Ejemplo de la potencia de fuego en un ametrallamiento. Si la potencia de fuego del bombardero es de 0, el valor de bombardeo será de 1. Si la potencia de fuego es de 2, el valor de bombardeo es de 3.

15.3.8 Cohetes y ametrallamiento

Se puede combinar el disparar cohetes y ametrallar en el mismo ataque si el escuadrón reúne los prerrequisitos para ambos tipos de ataque. Señalar un ataque de cohetes en la misma casilla donde está el objetivo.[15.3.6]. Añadir el valor de bombardero por ametrallamiento al valor de bombardeo de los cohetes [15.3.7]. El escuadrón se le señala con un marcador de munición escasa por las reglas normales de ametrallamiento.

15.4 RESOLVIENDO LOS ATAQUES DE BOMBARDEO

Explicación

Interpretando los resultados del bombardeo. El sistema de bombardeo cubre muchas posibles situaciones y resultados que los jugadores tienen que interpretar para ver lo ocurrido. No todas las bombas de los escuadrones impactan y de las que impactan no todas lo hacen en sitios vitales.

Puedes asumir que un resultado del 100% significa que una parte importante del objetivo ha sido impactada: un polvorín o el hangar de cubierta de un buque, una sala de operaciones de un aeródromo o el grupo de mando de una unidad del ejército.

Un resultado del 50% representa un impacto importante y una buena concentración de bombas. Quizás algunos de los elementos vitales han sido impactados pero no de forma catastrófica.

Resultados menores representan éxitos indirectos, impactos en partes muy protegidas o en sistemas no críticos.

Para resolver el ataque de bombardeo, el jugador que bombardea debe:

1º. Tirar en la Tabla de Bombardeo para ver qué porcentaje de bombas impacta.

2º. Ver cuántos impactos se consiguen, basándose en el porcentaje conseguido respecto a las bombas cargadas. Se tiran los dados y se modifican como se indica en la Tabla de Bombardeo. Hay que referirse a la Tabla de Modificador por Altitud para aplicar el modificador, según la mira de bombardeo y la altitud a la que se hace el ataque. Con la tirada ya modificada se obtiene el porcentaje de impactos conseguidos. Después de determinar el porcentaje, se calculan los impactos alcanzados en el ataque de bombardeo como sigue: se multiplica el valor de bombardeo del escuadrón por el porcentaje conseguido, redondeándose al número entero más cercano (es posible redondear a cero). El resultado es el número de impactos conseguidos. Escuadrillas y escuadrones desorganizados deben dividir por dos su valor de bombardeo antes de multiplicarlo por el porcentaje conseguido. La regla 14.1.1 describe los efectos que tienen los impactos por bombardeo en las unidades de superficie.

15.5 ATAQUES ESPECIALES

15.5.1 Ataques de yunque

Explicación

Ataques de yunque. Los ataques de yunque requieren que un grupo de torpederos ataque a 90º respecto a otro grupo, de manera que cualquier dirección que elija el barco para evitar a los torpedos, ofrezca un costado a uno de los grupos que le atacan.

Un ataque de yunque es un ataque de torpedos [15.3.5] lanzado por dos o más escuadrones en el mismo turno de juego contra el mismo buque.

El modificador por ataque de yunque se aplica al ataque de torpedo de sólo un escuadrón (el atacante elige cual). No se aplica al escuadrón no elegido.

15.5.2 Ataques suicidas

Explicación

Ataques suicidas. Esta regla refleja la tendencia japonesa para estrellarse con los aviones dañados contra el objetivo. No se refiere a los ataques masivos kamikaze (ver regla de los ataques Tokko para eso).

Si un escuadrón japonés bombardea un objetivo desde altitud 0 o 1, y la unidad está señalada con un marcador de rezagado, el jugador japonés puede elegir suicidar al avión rezagado. Lo decidirá antes de resolver el ataque. Se da la vuelta al marcador de rezagado hacia su lado de pérdida. El valor de bombardeo se incrementa en 1.

15.5.3 Ataques Tokko

Explicación

Kamikazes. Las unidades Tokko, o unidades de ataque especial, fueron conocidas como kamikazes por los americanos, que así nombraron los ataques masivos suicidas contras los barcos.

Una vez que las unidades empiezan a volar con un protocolo Tokko no se desperdigán. Si se desorganizan, ignoran todos los niveles adicionales de desorganización que se apliquen a la unidad. Las escuadrillas desorganizadas quedan desorganizadas y no desperdigadas.

Para hacer un ataque Tokko vuelan a cualquier nivel o vuelan con el protocolo de bombardeo en picado que normalmente realizarían para descargar las bombas a una altura de 0. Los aviones que normalmente no se les permitiría bombardear en picado pueden hacer en un ataque Tokko. En vez de lanzar las bombas, todo el escuadrón intenta estrellarse contra el objetivo siendo luego retirado del juego.

Cuando se resuelve el ataque, se aplica el modificador por ataque Tokko (en lugar del modificador por bombardeo en picado, si hiciera un ataque en picado).

Se incrementa el valor de bombardeo en 1 por cada avión que queda en el escuadrón cuando ataca. Este número de aviones

es igual al valor de Pérdida Máxima para el escuadrón (o de la escuadrilla) menos cualquier pérdida señalada en el Display de Ala del escuadrón. (Los rezagados no cuentan como pérdidas para este propósito).

Ejemplo de ataque Tokko. Un escuadrón de Zero A6M3 hace un ataque Tokko a un CV americano. El valor de bombardeo del escuadrón es 5. En el momento en que ataca el escuadrón, con un valor de Pérdida Máxima de 8, ha tenido 5 derribos por cazas y flak, lo que le ha causado que se desorganice. Obtiene un 25% en el ataque y es inmediatamente eliminado.

El valor de bombardeo a la mitad es 3 debido a estar desorganizado, sin embargo se incrementa en 3 debido al número de aviones que quedan en el escuadrón. Multiplicando 6 por 25% y redondeando el resultado significará que se anoten 2 impactos en el CV.

Notas del traductor.

Bounce. Tipo de ataque realiza por cazas contra otros más maniobreros. Se trata de atacar desde arriba a gran velocidad y luego subir realizando un segundo ataque si es posible o bien escapar aprovechando la velocidad obtenida. El combate Wildcat vs Zero o el de interceptores y bombarderos B-17 son ejemplos de este tipo de ataque

Dogfight. Tipo de combate aéreo en que los contrincantes confían en la maniobrabilidad de su avión para derribar al enemigo. También puede definirse como combate cerrado entre cazas. En definitiva es un combate enmarañado.

Sweep. Lo he traducido como barrido. Se enviaban unos cazas por delante del grupo de bombarderos, esperando dejarles libres el camino frente a los interceptores.

Unidad de superficie. Toda unidad que está en tierra o en el mar y que puede ser objetivo de un ataque aéreo.

Out the Sun. Es cuando el avión tiene el Sol a su espalda. Lo he traducido como "Desde el Sol". Atacar "Desde el Sol" ayuda a sorprender al enemigo.

Disrupted/Broken. Lo he traducido como Desorganizado/desperdigado. Creo que ambas definiciones entendidas como grados de agravamiento en el orden que debe mantener un escuadrón o una escuadrilla, consiguen visibilizar las dificultades que hay para un ataque o defensa organizada.

Rigid/Loose. Formación cerrada o los aviones juntos/Formación abierta o aviones separados. Es decir rigidez frente autonomía en lo que respecta a las decisiones.

Turning Fight. Combate basado en la maniobrabilidad del avión. Lo traduzco como combate acrobático.

SECUENCIA DE JUEGO

Fase de Despliegue

1. Colocar los escuadrones que entran en la casilla de inicio, o en el lado del mapa adyacente a la casilla por donde entran.
2. Colocar el marcador de vector de cada escuadrón interceptor del juego [5.3.1].

Fase de Localización

1. Intentar localizar enemigos [7.2], primero el jugador incursor.
2. Escuadrones desprevénidos son alertados si son prevenidos por radio [7.1].
3. Líderes de Ala emiten órdenes [9.5.4]

Fase de Movimiento

1. Los escuadrones mueven [8.0]
2. Se lanzan las bombas y los tanques supletorios durante el movimiento [9.2.1.1, 13.2]
3. Los escoltas reaccionan a los enemigos moviéndose hacia las casillas de los bombarderos [10.4].
4. Se resuelve el fuego de barrera de la flak [14.2.3].

Fase de Combate

1. Resolver el fuego directo de la flak [14.2.4].
2. Resolver los ataques de bombardeo [15.4].
3. Resolver el combate aéreo en el orden determinado por el jugador incursor.
4. Los escuadrones se desprenden de las bombas y de los tanques de combustible después del combate [9.2.1.1, 13.2]

Fase de Administración

1. Los escuadrones tiran para escapar [11.0], el jugador incursor primero.
2. Se coloca un marcador de escolta en los escuadrones elegibles [9.2.2].
3. Se cambian los marcadores de vector en los escuadrones bajo control CGI [9.2.4].
4. Tirar para chequear si la flak es sorprendida [14.2.9].
5. Colocar marcadores de barrera de flak [14.2.2].

Fin de turno

1. El turno finaliza. Proceder con la Fase de Despliegue del nuevo turno.

MOVIMIENTO

Puntos de Movimiento [8.2]

2 PM,s Bombarderos; escoltas; cazas desprevénidos.
3 PM,s Cazas Interceptores; Cazas alertados no escoltas
4 PM,s Jets dando igual su estado de alerta (para Me 163, ver 13.8.2).
+1 PM si se declara que se está picando cuando empieza el movimiento

Costes de Movimiento [8.3]

1 PM a una casilla adyacente.
2 PM,s entrar o salir de un Lufbery [13.4.3].
1 PM cambiar el encaramiento más de 90°.
1 PM no mover o cambiar de encaramiento en la casilla que ocupa.
Mover a una casilla más alta = ADC valor de subida; 2ª casilla subida = 2 PM,s
Mover a la casilla directamente debajo = 0,5 PM,s

NOTAS

Orden de Movimiento [6.1]

1. Dogfights
2. Escoltas
3. Bombarderos
4. Cazas desprevénidos en orden de iniciativa.
5. Cazas alertados en orden de iniciativa

Regla de Iniciativa [6.1.1]

Los escuadrones mueven en el orden siguiente:

- 1º. Los de más baja altitud
- 2º. Los de la más baja velocidad básica [3.3.1]

Los que estén a la misma altitud y velocidad, se resuelven con una tirada de dado (la tirada más baja mueve primero).

Alerta [7.1]

Los escuadrones se alertan cuando:

- Localizan a un escuadrón enemigo en la Fase de Localización.[7.2.1]
- Se alertan por radio en la Fase de Localización [9.4]
- Después de resolver un ataque de cazas enemigos

Localizados [7.2.1]

Quitar el marcador de localizado cuando:

- El objetivo es quitado del mapa.
- No hay LOS al objetivo en la Fase de Localización.
- El objetivo está a 10 ó más casillas de distancia.
- El escuadrón localizador se desperdiga
- Se quita el marcador voluntariamente durante la Fase de Localizado (se permite un nuevo intento de localizar).
- Cuando el escuadrón localizador es atacado en combate aéreo (en un dogfight, mantiene su localizado en el escuadrón con el que combate).

En el Sol [4.6.2]

Un escuadrón está atacando "Desde del Sol" cuando

- Entra en la casilla del objetivo desde una casilla que están dentro del arco del Sol, y
- Gasta 2 o más PM,s consecutivos en casillas que están dentro del arco del Sol justo antes de entrar en la casilla del objetivo.

Dogfights [10.8] 1D6

Si un jugador no desea un dogfight y el otro si lo desea, cada jugador tira 1D6 y lo modifica como sigue:

- Añade la velocidad básica [3.3.1]
- Añade 1 si escuadrón es veterano.
- Resta 1 si el escuadrón es novato.

Si el jugador que desea el dogfight consigue un resultado final igual o mayor que el de su oponente, el dogfight empieza.

Movimiento del Dogfight [10.8.2] 1D6

Se tira 1D6 en la Fase de Movimiento

1-3 El jugador incursor mueve el apilamiento.

4-6 El jugador defensor mueve el apilamiento.

TABLA DEL ATAQUE DE LA FLAK [14.2.2] 2D6

| Resultado | Flak | Modificador al Bombardeo * |
|-----------|------|----------------------------|
| 9 o menos | - | - |
| 10 | C | -1 |
| 11 | 1 | -1 |
| 12-13 | 2 | -1 |
| 14 o más | 3 | -2 |

Valor de la potencia de fuego de la Flak

| | |
|----------------|----|
| Barrera | 0 |
| Fuego Directo | 1 |
| Espoleta doble | +2 |

*Se aplica al bombardeo sólo si el escuadrón lanza sus bombas durante el movimiento [14.2.5]

TABLA DE BOMBARDEO [15.4] 2D6

| Resultado | % Impactos |
|-----------|------------|
| 5 o menos | 0% |
| 6-7 | 10% |
| 8-9 | 25% |
| 10-11 | 50% |
| 12 o más | 100% |

| | |
|---------------------------|---|
| Impactos por bombardero = | Fuerza de bombardeo X % Impactos |
| Fuerza de Bombardeo = | Valor de bombardeo en la ADC A la mitad si esta desordenado o es una escuadrilla El valor por torpedo es de 20 |

Tabla de Modificador al Bombardeo por Altura

| Altitud | T | V | G |
|----------|----|----|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | -1 | -1 | -1 |
| 2 | -2 | -1 | -1 |
| 3-5 | -3 | -2 | -2 |
| 6-14 | -4 | -3 | -2 |
| 15 o más | -5 | -4 | -3 |

Cruzar la altitud con la mira de bombardeo del bombardero para obtener el modificador por altitud

Modificadores a la flak por altitud

| Altitud | Flak Ligera | Flak Pesada |
|----------|-------------|-------------|
| 12 o más | - | -1 |
| 5-11 | - | +0 |
| 0-4 | +0 | +0 |

Modificadores para el fuego de Barrera y Directo

- +? Fuerza de la flak
- +1 Por cada unidad de flak adicional apoyando el fuego

Modificadores al Fuego Directo

- +? Modificador por altitud (ver tabla de arriba)
- ? Modificador por tiempo [4.7]
- +1 El objetivo tiene un marcador de "lento"
- +1 El objetivo está haciendo bombardeo apuntando en el turno.
- +1 Dirección de tiro mejorada [14.2.7]
- +2 Espoleta de proximidad [14.2.7]

Modificadores a la tirada:

- +? Modificador por altitud (ver tabla de abajo a la izquierda)
- +? Modificador por defensa del objetivo (la defensa de un buque puede reducirse por daño o por ataques "Desde del Sol" [14.1.3])
- +5 Ataque Tokko [15.5.3]
- +3 Bombardeo en picado [15.3.2], ametrallamiento o ataque con cohetes [15.3.6-15.3.8]
- +2 Bombardeo con ángulo pronunciado [15.3.3]
- +1 Ataque de bombardeo de rebote [15.3.4]
- +? Modificador por ataque de torpedo [15.3.5]
- +1 Ataque de yunque
- +1 El bombardero no es atacado por la flak en el turno
- ? Modificador por ataque de la flak al bombardeo [14.2.5]
- ? Modificador por tiempo [4.7]
- 1 Ataque de torpedo o de cohetes a larga distancia
- 2 Bombardeo sin apuntar [15.3]
- +1 El escuadrón que bombardea es Veterano
- 1 El escuadrón que bombardea es Novato

WING LEADER

CARTA DE BOMBARDEO

TABLA DE COMBATE AEREO [10.5.1] 2D6

Aplicar a todas las situaciones

Modificadores a los valores de velocidad y de Giro:

- 1 Si lleva un marcador de bombas, depósitos supletorios, cohetes, ATGR o torpedos.

Modificadores al valor de Velocidad

- +1 Señalado con un marcador de picado
- 1 Señalado con un marcador de subida

Se aplican sólo en combate aéreo

Modificadores a los valores de Velocidad y de Giro:

- +1 Por cada escuadrón o escuadrilla de caza o de caza-bombardero adicional
- +1 Escuadrón Veterano
- 1 Escuadrón Novato
- 1 Si la unidad es una escuadrilla y no un escuadrón
- 1 Si está desordenado o desperdigado
- 1 Si el defensor está usando una doctrina Rigid [5.1]
- 1 Si la escuadrilla es una formación de un solo avión [13.6]

| Tirada de dado | Diferencia de Combate | | | | | | | | |
|----------------|-----------------------|----|----|----|---|----|----|----|----|
| | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |
| 4 o menos | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 |
| 6 | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | - | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 8 | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 9 | - | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 11 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 12 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 13 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 14 o más | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 |

Modificadores a la Tirada del Atacante

Se aplican a todas las tiradas

- 2 Ataque frontal [10.3]
- 1 Defensor evadiéndose [13.4.2]
- 1 Atacante a alta velocidad [13.8.1]
- +1 Atacante está haciendo un bounce al defensor [13.4.1]
- +1 El atacante tiene a un piloto Experto
- +1 El atacante tiene mira giroscópica [13.5.3]
- ? Modificador por tiempo (ver abajo a la derecha)

Se aplican si se ataca a bombarderos

- 2 El atacante usa cohetes.
- 1 Ataque a larga distancia usando un cañón de 50 mm.

Resultados

- No se alcanza ningún impacto
- # Número de impactos en los aviones enemigos

Modificadores a la Tirada del Defensor

Se aplican a todas las tiradas

- 2 Ataque frontal [10.3]
- 1 Defensor evadiéndose y/o a alta velocidad
- 1 Atacante está haciendo un bounce al defensor [13.4.1]
- +1 El defensor tiene a un piloto Experto
- +1 El defensor tiene mira giroscópica [13.5.3]
- ? Modificador por tiempo (ver abajo)
- +? Nivel de defensa (incrementar en 2 si es un combate acrobático [10.5.2])
- +2 El defensor esta en un círculo Lufbery[13.4.3]

Modificadores por Tiempo [4.7]

- 1 Nubes delgadas o neblina
- 2 Nubes dispersas o lluvia
- 3 Nubes densas

WING LEADER

CARTA DE COMBATE

PERDIDAS [10.6] 1D6

Tira un dado y añade la Potencia de Fuego

| | |
|----------------------------------|--|
| Resultado < Protección | No hay Pérdida |
| Resultado = Protección | Rezagado y si hay un marcador de Rezagado se le da la vuelta a Pérdida |
| Resultado > Protección | Pérdida |

TABLA DE COHESION [10.7] 2D6

| Resultado | Caza | Bombardero/Flak |
|------------------|-------------|-----------------|
| 3 o menos | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | Nada |
| 6 | 1 | Nada |
| 7 o más | Nada | Nada |

REACCION DE LA ESCOLTA [10.4] 2D6

Sacar 6 o más para reaccionar

Con 2 a 5 se consigue una reacción tardía

Si se tiene éxito, se localiza al enemigo y:

- (1) Mover hacia la casilla del enemigo y atacar, o
- (2) Dividir al escuadrón y enviar una escuadrilla para atacar

TIRADA DE LOCALIZACION [7.2.1] 1D6

Si la tirada es igual o mayor que la distancia al objetivo, se coloca un marcador de localizado en la unidad enemiga.

WING LEADER CARTA DE COMBATE

Modificadores a la Potencia de Fuego:

- +1 El escuadrón que dispara tiene a un piloto Experto
- +1 El escuadrón que dispara tiene mira giroscópica [13.5.3]
- +1 Ataque frontal a un objetivo señalado con "h"
- +1 Góndolas de cañones o de AT[13.5.6]

Modificadores al dado:

A todas las tiradas

- ? Restar las pérdidas del escuadrón
- +1 El escuadrón es veterano
- 1 El escuadrón en novato

Por Combate Aéreo

- +1 El escuadrón es el atacante
- +1 El escuadrón está en un círculo Lufbery [13.4.3]
- 1 El escuadrón es de cazas sin radio [5.1]
- 1 El escuadrón tiene un marcador de munición escasa
- 2 El escuadrón tiene un marcador de sin munición
- ? Modificador por tiempo [4.7]

Modificadores al dado:

- +1 La escolta es un escuadrón Veterano
- 1 La escolta es un escuadrón Novato
- 1 El enemigo está detrás del escuadrón de escolta [8.1.2]
- 1 Por cada casilla que el escolta esta del enemigo que mueve
- 1 El escuadrón de escolta no tiene radio [5.1]
- ? Modificador por tiempo [4.7]

Modificadores al dado:

- +2 El objetivo está en una formación de 3 o más escuadrones
- +2 El objetivo esta una zona de flak de barrera creada por un marcador de barrera [14.2.2]
- +2 El objetivo está dejando estelas [4.4]
- 2 El objetivo está detrás del escuadrón (si el escuadrón tiene un vista trasera mejorada no se aplica a los objetivos que están encima del escuadrón) [8.1.2]
- +1 El escuadrón está en alguna emisora de radio como el CGI o el objetivo está localizado por un escuadrón amigo que está en la misma emisora de radio [9.4]
- 1 El escuadrón localizador es Novato
- +1 El escuadrón localizador es Veterano
- ? Modificador por tiempo [4.7]
- 1 El objetivo está en el Sol [4.6.2]