

**Imperial German  
Naval Airships**

**ZEPPELIN  
RAIDER**

**A SOLITAIRE ZEPPELIN GAME  
BY GREGORY M. SMITH**



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*



## [1.0] ВВЕДЕНИЕ

Первая мировая война принесла ошеломляющий набор технологических достижений в области ведения войны и вооружения. Впервые такие виды оружия, как танки, отравляющие газы и самолеты, были использованы в больших количествах. Но вскоре после начала войны это также привело к тупиковой ситуации: окопы и пулеметы с поддерживающей артиллерией намного превосходили храбрость и напор пехотных соединений, составлявших основную часть сражающихся сил. Однако дальновидные немецкие офицеры мечтали о том, как выйти из тупика и с воздуха поставить Англию на колени. С помощью графа Фердинанда фон Цеппелина родилась концепция стратегических бомбардировок. Ведущую роль в этом сыграло подразделение Marine Luftschiff Abteilung — Подразделение дирижаблей военно-морского флота. К концу войны более 70 дирижаблей ВМС, в основном цеппелинов, выполнили более тысячи заданий для имперской Германии, включая налеты на Лондон и другие города Англии.

**Zeppelin Raider** - это тактическая игра, в которой вы будете командовать одной из нескольких моделей дирижаблей времен Первой мировой войны в составе имперского военно-морского флота Германии. Ваша миссия - уничтожить как можно больше Военные объекты Англии, насколько это возможно, подвергнуть бомбардировкам или провести разведку над Северным морем... и все равно вернуться домой. Игрокам предстоит пережить целый тур с 1915 по 1918 год, в течение которого, если вы все еще будете живы, вы сдадитесь на базе, выполнив свою роль на передовой. При желании вы можете начать с 1914 года, или с более совершенной модели дирижабля, что действительно может увеличить ваши шансы на выживание. Вы можете начать в любой месяц / год, который пожелаете, но обратите внимание, что, в то время как некоторые классы Цеппелинов доступны прямо сейчас, другие – доступны только с более поздних этапов войны. При определенных

обстоятельствах игроки могут быть переведены на более новую модель Zeppelin.

Правила пронумерованы и представлены в виде набора основных разделов, каждый из которых разделен на множество пунктов и подпунктов. Пункты правил содержат перекрестные ссылки на другие пункты, используя (круглые скобки), так что, например, вы увидите “Загрузите свой дирижабль. Вы можете отрегулировать балласт и бомбовую нагрузку (4.5)”, что означает, что пункт 4.5 связан с этим пунктом. Правила этой игры составлены так, чтобы их было легко понять как при первом прочтении, так и при использовании в дальнейшем.

ЕСЛИ ВЫ НОВИЧОК ИЛИ НЕ ЗНАКОМЫ С ИСТОРИЧЕСКИМИ ИГРАМИ, НЕ ПАНИКУЙТЕ! Сначала взгляните на любой из дисплеев Zeppelin, карту Европы и игровые маркеры, а затем бегло ознакомьтесь с правилами. Пожалуйста, не пытайтесь их запомнить. Следуйте инструкциям по расстановке игры, а затем прочтите раздел 2.0, в котором описывается общий ход игры. В разделе 4.0 представлена информация, которая поможет вам начать. При возникновении вопросов просто возвращайтесь к правилам. После нескольких минут игры вы обнаружите, что начинаете знакомиться с игровой механикой.

## [2.0] КАК ИГРАТЬ В ИГРУ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы выполнять многочисленные миссии в качестве командира немецкого цеппелина - либо проводя разведку над Северным морем, либо бомбя цели в Англии. Успех каждого боевого вылета определяется общим количеством очков, полученных за бомбардировки значимых целей, или тем, что хотя бы один корабль был точно идентифицирован во время разведки. Успешные боевые вылеты могут привести к повышению в звании и продвижению по службе экипажа, что может привести к получению столь желанной награды - "За заслуги". Ваш Дирижабль и его экипаж будут постоянно рисковать, поскольку в каждом вылете вы будете подвергаться

зенитному обстрелу и, возможно, атакам вражеских самолетов. Конечный успех, которого вы достигнете, в значительной степени зависит от решений, которые вы принимаете во время выполнения боевых вылетов в течение своей карьеры.

Общий уровень победы определяется в конце игры на основе общего количества очков урона от бомб, нанесенных Англии, с возможной корректировкой этого уровня за успешное выполнение разведывательных миссий (который также может быть определен посмертно, если вы, как командир, погибнете в бою).

Ключевыми игровыми компонентами, используемыми для игры, являются дисплей дирижабля, на котором отображается информация о состоянии вашего дирижабля и экипажа, а также карта Европы, используемая для отслеживания вашего местоположения, и боевой журнал для отслеживания миссий и успешности каждого вылета. Различные карточки и листы также используются для помощи игрокам.

## ОБЩИЙ ОБЗОР

В целом, игра вращается вокруг боевых вылетов с базы на побережье Германии - либо для проведения разведки над Северным морем, либо для бомбардировки целей в Англии. По завершении каждой вылазки вы оцениваете достигнутый успех, сверяясь со своим журналом боевых действий, и определяете, добились ли вы повышения в должности, награды или улучшения качеств экипажа. В перерывах между вылетами ваш дирижабль будет отремонтирован, заправлен и снаряжен для следующей миссии. Возможно, вам потребуется время для восстановления после ранений и травм, прежде чем вы сможете приступить к выполнению следующего задания.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

На дисплее вашего дирижабля отображается общее состояние вашего судна и экипажа, включая вооружение. При выполнении вылетов ваш дирижабль перемещается по карте от квадрата к квадрату, проверяя, не встретится ли ему кто-нибудь на пути в каждом из них, не

выпадет ли на кубике случайное событие, или механическая неисправность, или смена погоды.

Иногда можно наткнуться на вражеские самолеты. Выполняя разведывательные миссии, вы будете сталкиваться с неизвестными кораблями, которые вы должны попытаться идентифицировать. Выполняя миссии по бомбардировке, вы будете вылетать ночью в Англию и бомбить (надеюсь) важные военные цели. Над морем ночью вы не столкнетесь с самолетами, но над Англией это возможно до или после проведения бомбардировки. Вам следует постоянно контролировать высоту полета и управлять ею. Дополнительную опасность представляют многочисленные зенитные батареи, расположенные вблизи большинства целей.

## РЕМОНТ ДИРИЖАБЛЯ

Как только ваш дирижабль выполнит задание и вернется на базу (в порт, гавань) — после проверки возможного происшествия в последнем квадрате на маршруте миссии — он будет отремонтирован и снаряжен. Продолжительность ремонта зависит от тяжести повреждений. Кроме того, если во время миссии был ранен Kommandant (т.е. Вы), то необходимое для излечения время также может привести к отложению следующей миссии. Существует вероятность того, что вам может быть предоставлен более современный дирижабль или вы потеряете часть своего экипажа (поскольку им потребуется больше времени для восстановления после ранений и травм). Во время ремонта вы также сможете оценить относительный успех вашей последней миссии, результатом которой может стать улучшение качеств экипажа, повышение в должности командира, включая награждение Рыцарским крестом. Перед тем как ваш дирижабль отправится на следующее задание после ремонта, все его системы будут подготовлены к работе, сам дирижабль будет полностью вооружен, снабжен боеприпасами, а его экипаж — полностью укомплектован.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все боевые вылеты в октябре 1918 будут выполнены, игра закончится. Кроме того, если вы, как командир, погибнете в бою или попадете в плен, или если ваш дирижабль будет сбит, интернирован или захвачен в плен, игра немедленно закончится. Выживете ли вы до вашего последнего боевого вылета или нет (до конца октября 1918) - подсчитывайте общее количество набранных очков за бомбардировки, чтобы определить уровень одержанной вами победы и скорректировать его за успешные разведывательные миссии. Обычно, чтобы составить отчет о своей карьере в целом, вы захотите отметить свои успешные миссии, набранные за бомбежки очки, ваше текущее звание и все полученные награды. Если вы потерпели крушение вместе со своим кораблем, любые награды и результаты достанутся вам посмертно.

## [3.0] КОМПЛЕКТ ИГРЫ

### [3.1] ДИСПЛЕЙ ЦЕППЕЛИНА

Для Цеппелина каждого из восьми классов используется отдельный дисплей. Дисплей помогает отслеживать состояние вашего экипажа и систем, включая имеющееся в вашем распоряжении вооружение. Выберите дисплей, соответствующий классу дирижабля, который вы выбрали для игры. Этот дисплей является центральным элементом при проведении игры и выполнении миссий. Использование этого дисплея описано в соответствующем разделе правил.

### [3.2] КАРТА

Карта Европы используется для отображения продвижения дирижабля игрока по мере выполнения миссии и обычно размещается на столе рядом с дисплеем вашего дирижабля. Если вам досталась миссия в Африке (the “Afrikaschiff”, редкая ситуация), вы будете использовать карту Африки.

### [3.3] МАРКЕРЫ

В комплекте игры имеется блок вырубленных фишек (маркеров) из плотного картона, 193 штуки. Эти маркеры размещаются либо на

дисплее дирижабля, чтобы отслеживать состояние вашего дирижабля и экипажа, либо на карте. Маркеры предназначены для обозначения отдельных дирижаблей, самолетов, членов экипажа, бомб, погоды, случайных событий, а также состояния экипажа и систем дирижабля.

#### [3.3.1] КАК ЧИТАТЬ МАРКЕРЫ

Набор маркеров используется для отображения состояния вашего дирижабля и для разрешения событий в игре. Эти маркеры могут содержать информацию, например, модификаторы броска кубика, для облегчения игры. Ниже приводится описание каждого типа маркеров.

#### [3.3.2] ИГРОВЫЕ МАРКЕРЫ

**Цеппелин:**



Маркер цеппелина соответствует выбранному вами классу и движется по карте для отслеживания хода вашей миссии. На каждом из восьми маркеров Цеппелина указаны его класс и дата начала эксплуатации дирижаблей этого класса (на оборотной стороне).

**Офицерское звание:**



Для отслеживания вашего продвижения по службе в качестве командира Цеппелина предусмотрены пять маркеров офицерских званий.

**Медали и награды:**

Орден «За заслуги» (Pour le Mérite) и другие награды могут быть вручены вам в зависимости от ваших карьерных успехов.



**Качество экипажа:**

Качество экипажа соответствует опыту и



результативности вашей команды. Ваша команда начинается с уровня “Подготовленный” (TRAINED).

**Случайное событие:**

В то время как исход большинства случайных событий разрешается немедленно, некоторые из событий могут иметь последствия в будущем, и маркеры этих событий должны быть размещены на дисплее дирижабля до тех пор, пока они не будут использованы.

**Вооружение:**

Маркеры бомб обозначают отдельные бомбы разных типов: фугасные или зажигательные. Маркеры осветительных бомб («P.flares» от Parachute flare) используются для подсчета доступных осветительных бомб, которые можно сбросить в навигационных целях или для ослепления зенитчиков. Также есть маркер пассажира, перевозимого в специальных миссиях.

**Повреждение:**

Маркеры предназначены для отслеживания повреждений гондолы, утечек (leaking) и стравливания (vented) газа из баллонов, а также любых возможных повреждений двигателей и других систем. Если ваш Zeppelin получил повреждение, положите на его дисплей соответствующий маркер.

**Статус членов экипажа:**

Для отслеживания ранений или гибели, возможных обморожений и общего уровня квалификации экипажа предусмотрены маркеры статуса экипажа. Специализированные члены экипажа также могут получить звание “Эксперт” (11.1), который дает определенные преимущества во время игры.

**Маркеры на карте:**

Маркеры используются на карте при выполнении миссий. Эти маркеры включают текущую миссию (бомбардировка или разведка), Направление ветра, сам маркер Цеппелина, текущая погода и назначенная Вам база (гавань, порт приписки дирижабля).

**[3.4] СХЕМЫ И ТАБЛИЦЫ**

Для облегчения игры и решения игровых задач предоставляются шесть двусторонних и две односторонние карточки для игроков. Использование напечатанных на них схем и дисплеев описано в соответствующем разделе правил. Ссылки на конкретные схемы и таблицы в настоящих правилах даются с указанием номера таблицы [в квадратных скобках]. Например: [T1]

Когда требуется бросок кубика, в каждой таблице указывается необходимая комбинация кубиков, в некоторых случаях один из двух кубов может служить для выбрасывания десятков, а второй - единиц. В таких случаях используйте два разноцветных кубика, чтобы различать десятки и единицы.

*Например, если указана комбинация кубиков “1d6+1d6”, первый шестигранный кубик используется для определения десятков, а второй - единиц.*

Другая комбинация в игре используется при бомбежках Лондона — 1d20+1d6, она дает 40 результатов. d6 в данном случае дает результат “высокий/низкий” — 1-3 на кубике прибавляют ноль, а 4-6 прибавляют 20 к результату d20. Это даст результаты броска от 1 до 40, соответствующие 40 разным целям в Лондоне.

**[3.5] ЖУРНАЛ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**

В журнале боевых действий (LOGSHEET, см. пример ниже) для каждой игровой сессии записывается ваш тип Zeppelin, идентификационный номер, имя командира (Kmdt), а также отдельные задания, нанесенный вашими бомбежками ущерб и пропущенные

боевые вылеты из-за повреждений или боевого вылета. Не стесняйтесь делать восстановления после ранения после каждого ксерокопии этих листов по мере необходимости.

**ПРИМЕР ЖУРНАЛА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ (РЕГИСТРАЦИОННОГО ЛИСТА)**

В этом примере показан игрок, который начал войну в мае 1915 года на дирижабле классе "P". Его первая миссия – бомбежка Гулля/Гримсби, поскольку он выбросил "11" по табличке [A1]. Однако, когда он прибыл на место, он промазал почти всеми своими бомбами, нанеся только 1 очко повреждений. Поэтому он поставил "F" в столбце результатов, указывая, что его первая миссия была неудачной. Его второй миссией была разведка квадрата E в Северном море, так как на этот раз он выбросил "4" по таблице [A1]. Он ничего не обнаружил в квадрате E, но обнаружил несколько кораблей в квадрате F, поэтому эта миссия была отмечена "S" как успешная. Наконец, за свою третью миссию в этом

месяце он бросил на кубике "5" по таблице [A1], и был назначен на бомбежку Лондона. По прибытии его целью стал Банк Англии, который он отметил в Журнале особо, поскольку при удачной бомбардировке эта цель приносит очко престижа. Итого он нанес цели 4 очка урона, что сделало миссию успешной. Наконец, в колонке "Бомбические очки за месяц" его итоговый результат за месяц составил 5 очков (1 очко в Гулле/Гримсби, 4 очка в Лондоне), поэтому он поставил 5 очка в этой графе.

Optional	Mission 1	Result	Mission 2	Result	Mission 3	Result	Bomb Pts	Notes	
Game start	Aug 1914							M-Class Available	
	Sep 1914								
	Oct 1914								
	Nov 1914								
	Dec 1914								
	Jan 1915								
	Feb 1915								
	Mar 1915								
Game start	Apr 1915								
	May 1915	Bomb-Hull	F (1pt)	Scout-F	S	Bmb-Lndn	4pts	5	Bank of England! 1pp bonus P-Class Available
	Jun 1915								
	Jul 1915								
	Aug 1915								
	Sep 1915								
	Oct 1915								
	Nov 1915								
	Dec 1915								
	Jan 1916							Q-Class - Available	
	Feb 1916								
	Mar 1916								
	Apr 1916								
	May 1916								
	Jun 1916							Incendiary Ammo +2 R-Class	
	Jul 1916								
	Aug 1916								
	Sep 1916								

найдено в журнале. Итого он нанес цели 4 очка урона, что сделало миссию успешной. Наконец, в колонке "Бомбические очки за месяц" его итоговый результат за месяц составил 5 очков (1 очко в Гулле/Гримсби, 4 очка в Лондоне), поэтому он поставил 5 очка в этой графе.

**[3.6] МАСШТАБ ИГРЫ**

Каждый боевой вылет отражает одну миссию длиной в один день (или одну ночь), но игра необычна тем, что в месяц совершается всего 3 боевых вылета, что было средним показателем (исторически). Ячейки CREW на дисплее дирижабля представляют сразу нескольких членов экипажа из примерно 20 человек на борту. Отдельные маркеры обозначают дирижабли, корабли, группы кораблей,

самолеты, особых членов экипажа, количество различных бомб.

**[3.7] СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ**

Полная версия игры **Zeppelin Raiders** включает в себя следующие компоненты:

- Одна плата из плотного картона с вырубленными полноцветными фишками (193 маркера размером 9/16 дюйма)

- Один буклет с правилами и примечаниями дизайнера
- Шесть карточек помощи игрокам, 2-сторонние
- Две карточки помощи игрокам, 1-сторонние
- Один блокнот с листами журнала боевых действий, 2-сторонними
- Четыре дисплея с Zeppelin разных типов, 2-сторонние
- Две карты (Европа и Африка)
- Восемь карточек с историческими командирами дирижаблей.
- Три 6-гранных, одна 20-гранная и две 10-гранные игральные кости
- Одна игровая коробка

## [4.0] НАЧАЛО ИГРЫ

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Расстановка игры заключается в выборе типа вашего дирижабля, подготовке журнала боевых действий и размещении перед вами соответствующего дисплея дирижабля, на котором вы расставите маркеры перед выполнением вашей первой миссии. Рядом положите карту Европы с указателями текущей погоды и направления ветра на ней или рядом с ней.

### [4.1] ВЫБОР ТИПА ДИРИЖАБЛЯ

Для начала выберите один из восьми типов дирижаблей, которыми вы хотите управлять, и положите перед собой соответствующий дисплей. Только один дирижабль из восьми. Для стандартной игры это будет класс «Р». Смотрите раздел [4.2 ДАТА НАЧАЛА](#) ниже, чтобы узнать, какие типы дирижаблей доступны на разные даты. Стандартная игра начинается в мае 1915 года. Более ранняя дата старта с классом «М» позволяет игроку начать с самых первых дней войны, но в этом случае он будет выполнять только разведывательные миссии до 1915 года. Более поздние даты начала позволяют использовать более продвинутые дирижабли. Суть игры заключается в том, чтобы управлять одним дирижаблем, а не имитировать управление несколькими кораблями или подразделениями.

*Примечание: Вы можете начать с более продвинутой модели дирижабля, например, класс X, но он становится доступным только после Июль 1918 года; у вас не будет первых месяцев войны, чтобы продвинуться по службе.*

### [4.2] ДАТА НАЧАЛА

[4.2.1] Ваша первая миссия состоится в мае 1915 года, если вы не выберете класс, который будет доступен только в конце войны, или если вы не начнете раньше с дирижаблем класса «М».

[4.2.2] Здесь указаны доступные даты старта для игроков, которые, возможно, захотят начать с класса Цепелинов, отличного от класса «Р»:

Класс М	август 1914 года
Класс Р	май 1915 года
Класс Q	январь 1916 года
класс R	июнь 1916 года
класс S	февраль 1917 года
Класс V	сентябрь 1917 года
Класс W	ноябрь 1917 года
Класс X	июль 1918 года

[4.2.3] При определенных обстоятельствах вы можете быть переведены на (или получите возможность выбрать) более новую модель дирижабля. Частью обычного игрового процесса является повышение вашего престижа за счет успеха и продвижения по службе, чтобы командовать новыми и более совершенными дирижаблями.

### [4.3] ПОДГОТОВЬТЕ ЖУРНАЛ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

[4.3.1] Результаты вашей карьеры в Zeppelin отслеживаются путем внесения информации в журнал.

[4.3.2] Журнал используется для записи информации о каждом задании, в том числе о том, какой урон был нанесен вашей бомбежкой, а также об успехе или неудаче миссии, что помогает определить уровень вашей победы (5.2).

### [4.4] ЗАПОЛНИТЕ ДИСПЛЕЙ ЦЕППЕЛИНА

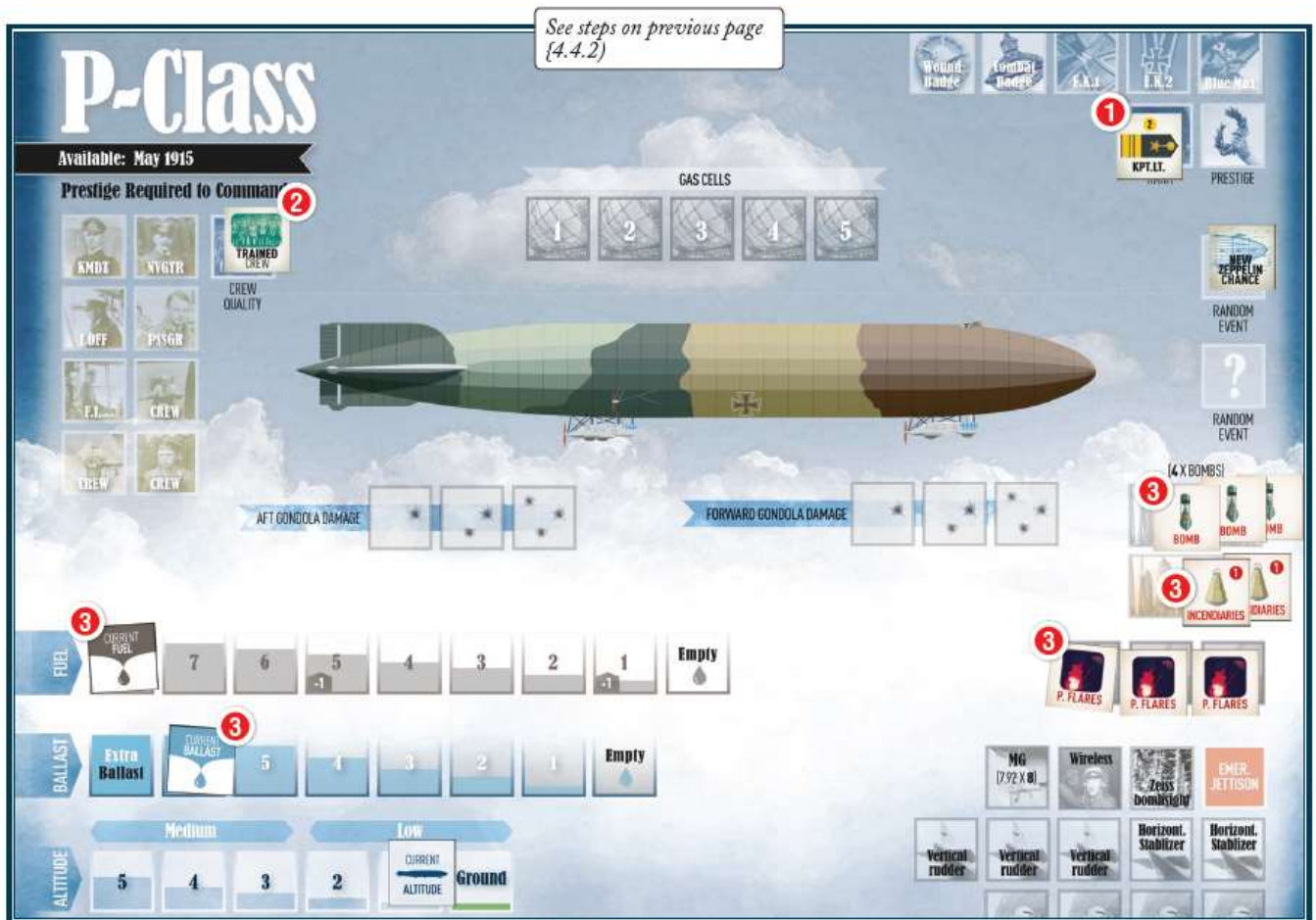
[4.4.1] Положите перед собой дисплей, соответствующий выбранному типу дирижабля.

Во время выполнения заданий вы будете постоянно сверяться с этим дисплеем для записи результатов. состояния вашего корабля и экипажа. Разместите свой дисплей командира (дисплей [A7], показан ниже) сбоку, чтоб к нему можно было получить доступ при необходимости.

[4.4.2] Разместите следующие маркеры на дисплее (см. номера 1, 2 и 3 на картинке ниже):

1. Поставьте отметку Oblt.z.See (обер-лейтенант цур Зее) или Kpt.Lt. (Капитан-лейтенант) в поле для присвоения звания на таблице о рангах командира (таблица [A7]). Это ваш стартовый ранг (12.3.3).

2. Поставьте отметку "Подготовленный экипаж" в поле "Экипаж Качество". Это ваш стартовый ранг.
3. Положите маркеры фугасных и зажигательных бомб, осветительных бомб, балласта и топлива на дисплее в соответствующие поля.



4. Поместите маркер своего Zeppelin на соответствующую стартовую площадку. Основание (4.7) на карте (как показано на рисунке ниже цифрой 4).



#### [4.5] БОМБОВАЯ И БАЛЛАСТНАЯ НАГРУЗКА

*Комментарий: Дирижабли, в отличие от большинства самолетов Второй мировой войны, не имели стандартного комплекта вооружения или балласта. Комплектация корректировалась в зависимости от ожидаемой погоды и миссии.*

##### [4.5.1] Номинальная нагрузка

У каждого дирижабля есть "базовая" нагрузка, она состоит из бомб и балласта. Каждую из составляющих нагрузки можно изменять на 1, увеличивая или уменьшая, но общая сумма (номинальная нагрузка) должна оставаться неизменной. 2 бомбы по весу равны 1 балласту.

*Пример: Обычно у дирижабля класса "P" бомбовая нагрузка равна 4 бомбам, но это значение может быть изменено на 2, если игрок пожелает добавить 1 дополнительный балласт. Или игрок может увеличить бомбовую нагрузку до 6 бомб, но при этом уменьшить балласт на 1. Это его решение перед полетом, основанное на предполагаемых потребностях предстоящей миссии.*

##### [4.5.2] Бомбовая нагрузка

1 фугасная бомба по весу равна 2 зажигательным бомбам.

*Пример: Если бомбовая нагрузка дирижабля равна "4", он может взять 4 фугасных бомбы и 0 зажигательных, или 3 фугасных бомбы и 2 зажигательных, или 2 фугасных бомбы и 4 зажигательных, и т.д.*

##### [4.5.3] Сезонные эффекты

В зимние месяцы (декабрь—февраль) дирижабли могут перевозить 1 дополнительное очко нагрузки — будь то бомбы или балласт, и должны перевозить на 1 очко нагрузки меньше в летние месяцы (июнь-август).

#### [4.6] МАРКЕРЫ СОСТОЯНИЯ

[4.6.1] На дисплее размещены различные маркеры, которые используются для отслеживания общего количества фугасных и осветительных бомб, доступных для сброса на цели, маркеры для отслеживания текущего количества топлива, балласта и высоты полета.

[4.6.2] Сначала положите на дисплей 3 осветительных бомбы, а также маркер остатка топлива (current fuel) в ячейку "полный" (full), маркер балласта (current ballast) в ячейку "полный", бомбы в ячейку для бомб и маркер высоты (current altitude) в ячейку "Земля" (ground). Обратите внимание, что бомбовая и балластная нагрузка регулируются в соответствии с приведенными выше инструкциями (4.5).

[4.6.3] Для дирижаблей, вооруженных пулеметами, остаток патронов не отслеживаются. Предполагается, что они имеют неограниченное количество патронов для игровых целей.

[4.6.4] Маркеры боеприпасов не используются и для зениток, поскольку для в игровых целях у них неограниченный запас боеприпасов.

*Примечание: Во время выполнения задания дирижабль может столкнуться с одним или, возможно, с двумя самолетами, и даже в этом случае боя может не произойти. Отслеживание боеприпасов для них не имело смысла, поскольку в реальности они не закончатся. Таким образом, пулеметы не имеют привязанного к ним поля для маркера*

*«патроны»; на дисплее дирижабля отображается только состояние оружия (заклинило пулемет или нет).*

## [4.7] РАЗМЕЩЕНИЕ НА БАЗЕ

Игроки будут базироваться на одной из шести баз (портов, гаваней) в Северной Европе, а позже, возможно, и на болгарской базе. В игровом плане они почти все идентичны, хотя некоторые из них расположены ближе к Англии, чем другие. Если игрок начинает карьеру в 1914 году, он начинает свою карьеру в Нордхольце. В противном случае стартовая база выбирается случайным образом (см. 4.7.2).

### [4.7.1] НОРДХОЛЬЦ

*На базе в Нордхольце был уникальный двойной эллинг на вращающейся платформе. Обычно дирижабли не могли выйти из своих ангаров и взлететь при умеренном или сильном ветре.*

Если вы базируетесь в Нордхольце, вы можете взлетать в дождь (поскольку эллинг можно поворачивать, чтобы обеспечить взлет). Если вы находитесь на любой другой базе и при проверке стартовой погоды на кубике выбросили «дождь» (rain), миссия отменяется. Обратите внимание, что это относится только к «дождю» (rain). Вы всегда можете отправиться в путь при небольшом дожде (light rain) или ясной погоде (clear).

### [4.7.2] ПЕРЕБАЗИРОВАНИЕ

Перебазирование происходит, когда игрок по какой-либо причине получает новый дирижабль. Бросьте кубик 1д6, чтобы определить вашу новую базу (гавань):

1. Тондерн
2. Нордхольц
3. Фульбюттель
4. Альхорн
5. Виттмунд
6. Хаге

<sup>1</sup> «Африканский корабль» (Das Afrika-Schiff) — это прозвище дирижабля LZ 104 (военное обозначение L 59), прославившегося во время Первой мировой войны попыткой доставить груз снабжения для колониальных войск в Восточной Африке в 1917 году.

Таким же способом определите базу, если начинаете игру после 1914 года.

### [4.7.3] ЯМБОЛ (Болгария)

Эта база на карте Африки используется только в том случае, если вы командуете «африканским кораблем»<sup>1</sup>, что встречается только в 1917 году в редких случаях.

## [5.0] КАК ВЫИГРАТЬ ИГРУ

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Полная игра состоит из выполнения многочисленных миссий вплоть до октября 1918 года. Игра может закончиться досрочно, если ваш дирижабль будет уничтожен, а вы, как командир, будете убиты в бою или взяты в плен после вынужденной высадки в Англии, Франции или интернирования в нейтральной стране.

В то время как результаты каждой миссии могут привести к повышению по службе и продвижению экипажа по службе — или, наоборот, к снижению качества экипажа из-за низкой результативности — общий уровень победы определяется в конце игры на основе общего количества набранных очков при бомбардировке с учетом успешных разведывательных миссий.

### [5.1] ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

[5.1.1] Игра заканчивается после завершения вашей последней миссии, предшествующей октябрю 1918 года или по его окончании — после октября 1918 года миссии не назначаются.

[5.1.2] Если случится так, что ваша следующая миссия будет назначена позднее, чем в октябре 1918 года в связи с устранением повреждений или пребыванием в больнице, игра заканчивается.

Этот дальний полет стал символом выносливости техники того времени.

В ноябре 1917 года дирижабль вышел из Ямбола (Болгария) с грузом медикаментов, оружия и боеприпасов для войск Пауля фон Леттов-Форбека в германской Восточной Африке.

[5.1.3] Игра немедленно заканчивается, независимо от даты, если вы, как командир, убиты в бою или взяты в плен.

[5.1.4] Как только игра закончится, вы сможете определить уровень победы.

## [5.2] ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

[5.2.1] В конце игры загляните в свой журнал и подсчитайте общее количество очков, набранных за бомбежку целей.

[5.2.2] Исходя из общего количества очков набранных за бомбежку целей, определите ниже ваш уровень победы и характеристики командира дирижабля. За каждые 10 успешных разведывательных миссий повышайте уровень победы на один результат.

**ПОРАЖЕНИЕ**—0-10 очков за бомбежку целей: Вы позорите Kaiserliche Marine, свою семью и себя. С какой стати Штрассер вообще дал вам дирижабль?

**НИЧЬЯ** — получено 11-15 очков за бомбежку целей. Вы выполнили свой долг перед отчизной. Однако командование воздушными кораблями в межвоенный период, скорее всего, вам не светит.

**НЕЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ПОБЕДА** - от 16 до 20 очков за бомбежку целей. Вы добились небольшого успеха в качестве командира дирижабля. Ваша команда уважает ваши способности.

**СУЩЕСТВЕННАЯ ПОБЕДА** — от 21 до 25 очков за бомбежку целей. Вы принадлежите к элите командиров цеппелинов Kaiserliche Marine и заслужили уважение своих коллег, экипажа и командира. О вас часто пишут в национальных газетах.

**РЕШИТЕЛЬНАЯ ПОБЕДА** — получено 26 и более очков за бомбежку целей. Вы - бич Англии и гордость Kaiserliche Marine. Ваши легендарные подвиги ставят вас на первое место среди прочих командиров Цеппелинов, и о вас много говорится в пропагандистских материалах. Ваши коллеги поражены вашими очевидными успехами. После войны вы надеетесь спокойно уйти на пенсию в Гамбурге.

[5.2.3] Если вы будете убиты в бою, вы все равно (посмертно) определите свой уровень победы. То же самое относится и к попаданию в плен.

## [6.0] ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

### [6.1] НАЧАЛО ИГРЫ

Стандартная игра начинается в мае 1915 года с дирижабля класса "Р" на случайной базе. Если вы решите начать игру после этой даты (например, вы хотите попробовать дирижабль, недоступный в мае 1915 года), вы также определите стартовую базу случайным образом. Игроки начинают игру с 1 очком престижа.

**Необязательно** — вы можете начать с самого начала войны. Все карьеры, начатые в августе 1914 года, начинаются в Нордхольце с присвоения класса "М" и без очков престижа. Однако рекомендуется начать свою первую игру в мае 1915 года.

### [6.2] ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ (МИССИИ)

- a. Чтобы выбрать миссию, бросьте 2d6 по таблице соответствующего года на листе [A1] **MISSION ASSIGNMENT CHART**. Запишите миссию в журнал и отметьте тип миссии на карте. Обратите внимание, что дирижабли класса "М" не бомбят Лондон или другие объекты на *острове*; см. примечания к таблице [A1] на листе с таблицей.

*Историческая справка: хотя технически дальность дирижаблей класса "М" позволяла долететь, шанс потерять их при плохом ветре были велик из-за небольшого количества топлива на борту. Они изредка бомбили прибрежную Англию, но с ограниченными результатами.*

- b. Определите погоду при взлете [W1] **WEATHER CHART**. В месяц у вас будет всего 3 задания; предполагается, что вы вылетаете в день, когда погода, как минимум, благоприятна для полетов. Вы можете также бросить кубик для определения направления ветра.

- c. Загрузите свой дирижабль. Вы можете отрегулировать балласт и бомбовую нагрузку (см. 4.5).
- d. Взлетите (на сленге дирижаблей - "Поднимайте корабль!"). Автоматически переместите маркер высоты (current altitude) на дорожке высоты (altitude) в поле «1» из-за подъемной силы, действующей на ваш дирижабль.

### [6.3] ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПОЛЕТА

- e. Переместите дирижабль на одну клетку по карте и измените высоту на любую желаемую величину. Это делается путем сброса балласта или, для снижения, стравливания газа (venting gas). Обратите внимание, что это добровольное изменение высоты. Изменение высоты также может быть вызвано утечкой газа (leaking), автоматическим стравливанием газа на высоте, и/или огнем противника. Потратьте топливо.
- f. Проверьте, нет ли случайных механических повреждений [A5] **RANDOM MECHANICAL BREAKDOWN CHART** и не изменились ли погода и ветер [W2] **MISSION WEATHER CHANGE**.
- g. Выполните процедуру бомбометания, если выполняете задание по бомбёжке и находитесь над целью, или выполните процедуру разведки (scouting), если находитесь над любым квадратом в Северном море.
- h. Бросьте кубик по табличке [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART** или [A3] **BOMBING ENCOUNTERS CHART**, соответственно, если вы находитесь просто в квадрате в Северном море или в поле цели (например, Лондон), чтобы проверить, с чем вам пришлось столкнуться (encounter). Случайное событие (random event) может произойти только если выброшено «12» на кубиках; оно заменяет указанное в таблице происшествие. Случайное событие может произойти лишь однажды за всю миссию. Второй и последующие результаты «12» дадут лишь событие, указанное в табличке. При выполнении бомбардировочных миссий все самолеты, встреченные над

Северным морем (aircraft encounters), считаются как "ничего" (no effect).

- i. Разрешайте столкновения, включая преследующие вас самолеты из предыдущего хода. Попытайтесь устранить повреждения дирижабля, если они есть (см. список повреждений цеппелина на листе [B4] **ZEPPELIN DAMAGE LISTINGS**).

Повторяйте шаги с e. по i., пока ваш дирижабль не пройдет все квадраты выбранного вами маршрута и не вернется на базу, не будет потерян или не разобьётся.

### [6.4] ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ПОСЛЕ ПОЛЕТА

- j. Отремонтируйте свой дирижабль, исправив все повреждения. Пропустите 1 миссию, если было повреждено/ неработоспособно более 6 систем дирижабля. В этом случае поставьте букву "R" в графе следующего задания в журнале. Раненые/погибшие члены экипажа не считаются в этом общем количестве поврежденных систем.
- k. Проверьте, не причитается ли вам награда (12.2.4). При желании /возможности перейдите на более новый Zeppelin (13.0).
- l. Проверьте, применяются ли к членам экипажа какие-либо другие специальные бонусы.
- m. Проверьте успешность выполнения миссии. Поставьте в журнале "S" за успех и "F" за неудачу. Получите 1 очко опыта за каждую 4-ю успешную миссию.

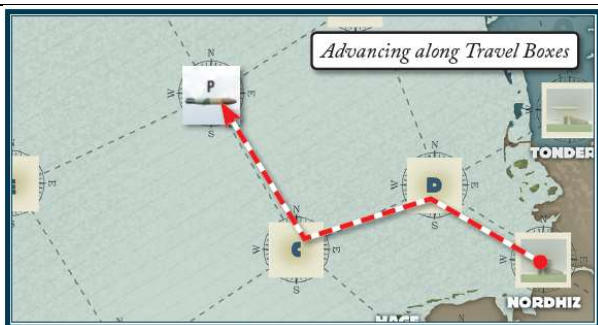
Вернитесь к разделу 6.2 Порядок выполнения задания (миссии).

### [6.5] УСПЕХ МИССИИ

Бомбардировочная миссия считается успешной, если дирижабль прибывает в расположение цели и наносит не менее 2 очков повреждения от бомб цели, отмеченной звездочкой (не обязательно первоначально указанной цели). Разведывательная миссия считается успешной, если дирижабль прибывает в указанное в задании место, и по крайней мере 1 корабль или группа кораблей были точно идентифицированы

в какой-то момент во время миссии (но не обязательно в указанном месте).

*Пример полета из гавани в Нордхольце в квадрат в Северном море за три хода:*



## [7.0] УПРАВЛЕНИЕ ВЫСОТОЙ ПОЛЕТА И ОТСЛЕЖИВАНИЕ КОЛИЧЕСТВА ГАЗА В БАЛЛОНАХ

*В игре очень важно точно и вовремя обеспечивать высоту, необходимую для выполнения своей миссии и безопасного возвращения.*

### [7.1] СТРАВЛИВАНИЕ ГАЗА

*Автоматические газовые клапаны выпускают водород из баллонов, когда газ расширяется из-за увеличения высоты. Игроки также могут стравливать газ по своей воле, и фактически только так дирижаблю удастся приземлиться, если он не был поврежден.*

Чтобы отобразить стравливание газа (venting) в игре, один газовый баллон стравливается, когда дирижабль достигает первой клетки в диапазоне средних высот (medium) дорожки высоты, и еще один - когда дирижабль достигает первой клетки в диапазоне больших высот (high) и очень больших (very high) высот. Это автоматическое стравливание случается только один раз за задание в каждом диапазоне высот. Чтобы отметить автоматическое стравливание газа, в начале игры поместите один маркер “Стравлен” (Vented) без цифры в первую клетку диапазона средних высот, второй – в первую клетку диапазона больших высот, и третий – в первую клетку диапазона очень больших высот на дисплее дирижабля:



А при достижении дирижаблем каждой такой клетки (т.е. при подъеме дирижабля до соответствующей высоты) поместите маркер Стравлен-1 в одну из ячеек в секции газовых баллонов (gas cells) дирижабля:



*Если, например, вы поднимаетесь и пересекаете границу диапазона средних высот, затем снижаетесь обратно на низкие высоты, затем снова поднимаетесь и пересекаете её снова, во второй раз газ не стравливается автоматически. Вы должны стравить газ из ячейки, которая еще не была стравлена (если такая осталась), поместив в неё маркер "Vented-1".*

При каждом стравливании газа из ячейки газ теряется навсегда, а также теряется одна ячейка на дорожке высоты, если одновременно не сбросить какой-либо тип нагрузки, чтоб нейтрализовать потерю высоты из-за автоматического выпуска газа.

*Пример 1: Игрок на высоте 2 сбрасывает один балласт и поднимается на высоту 3 (и теперь находится на средней высоте). Газ автоматически стравливается, и он должен поставить маркер "Стравлен-1" в газовую ячейку. Затем он сбрасывает второй балласт, чтобы удержаться на высоте 3, и не опуститься обратно на высоту 2 из-за автоматического стравливания газа.*

*Пример 2: Предположим, дирижабль класса X на высоте 8 пролетел 8 квадратов (не будем для простоты учитывать влияние ветра, см. далее) и, следовательно, потратил 4ю единицу топлива. Игрок сдвигает маркер остатка топлива (current fuel) на одно поле вправо. Топливо – тоже груз, его стало меньше,*

уменьшение веса топлива толкает дирижабль вверх, на одну клетку по дорожке высоты – из клетки 8 в клетку 9, тем самым заставляя дирижабль пересечь границу диапазона очень больших высот. Это влечет автоматическое стравливание газа, игрок помещает маркер Vented-1 в одну из ячеек в секции газовых баллонов (gas cells). Следовательно, дирижабль опустится вниз на 1 клетку на дорожке высоты, если игрок не нейтрализует эффект автоматического стравливания газа, сбросив еще 1 балласт — или топливо, или бомбы, или их комбинацию — чтобы сохранить высоту 9.

С другой стороны, игрок мог бы по команде стравить один из газовых баллонов (поместив маркер Vented-1 в одну из ячеек в секции газовых баллонов), что предотвратило бы подъем из-за опустошения топливных баков, и, следовательно, он не поднялся бы на 9-ю высоту, а остался бы на 8-й.

## [7.2] ПОВРЕЖДЕНИЕ, РЕМОНТ И СОСТОЯНИЕ ГАЗОВЫХ БАЛЛОНОВ

*Комментарий: Каждая газовая ячейка (gas cell) в игре представляет собой примерно 3 газовых баллона в реальной жизни, поскольку на дирижаблях обычно было 15-19 газовых баллонов, в зависимости от типа. Для удобства управления в игре у игрока будет 5 или 6 газовых ячеек.*

Каждая газовая ячейка в игре содержит 3 баллона газа. Каждый из баллонов (когда он полный) обеспечивает подъемную силу дирижабля, и потеря одного баллона означает немедленную потерю 1 ячейки на дорожке высоты. Газовые баллоны могут терять газ по разным причинам: из-за автоматического выпуска газа, преднамеренного сброса по воле игрока, утечки из-за стрельбы противника или утечки из-за механической неисправности.

Для отражения состояния газовой ячейки используются различные маркеры:

Стравлен-1 (VENTED 1) означает, что из-за выпуска газа была потеряна 1 баллон газа в ячейке. Стравлен-2 означает, что 2 баллона газа в ячейке пропали (неважно по какой причине – автоматически или по воле игрока).



Утечка (LEAKING) означает, что ячейка нуждается в ремонте. Утечка-1 означает, что из-за утечки был потерян 1 баллон газа в ячейке, но ячейку все еще можно починить (устранить протечку), прежде чем будет потеряно больше. Утечка-2 означает, что пропало два баллона газа в ячейке из трех (по любой причине), но ячейку все еще можно починить (устранить протечку), прежде чем будет потерян последний баллон газа в этой ячейке.



Полностью опустошенная (DEPLETED) газовая ячейка больше не даёт подъемной силы.



В игре используются одновременно и маркеры утечки, и маркеры стравливания, потому что маркер утечки указывает на то, что газовая ячейка нуждается в ремонте и все еще может быть залатана, а маркер «Стравлен-1» или «Стравлен-2» указывает на то, что исправная газовая ячейка просто не дает 100 % подъемной силы (потому что 1 или 2 баллона в ней уже пусты). Маркер «Стравлен» без цифры используется на дорожке высоты для обозначения диапазона высот, пересечение которого приводит к автоматическому стравливанию 1 баллона газа в одной из ячеек.

*Пример 1: В газовой ячейке обнаруживается утечка газа из-за зенитного огня (поставьте в ячейку маркер «Утечка»), затем бросок на попытку устранения утечки оказывается неудачным, что приводит к потере 1 баллона газа в этой ячейке и к замене маркера «Утечка» на маркер «Утечка-1» (и, следовательно, к потере одной ячейки на дорожке высоты). На следующий ход утечку дается устранить; маркер «Утечка-1» в ячейке заменяется маркером «Стравлен-1», показывающим, что в данный момент этой ячейке не хватает 1*

*баллона газа (но ячейка больше не теряет газ, утечки больше нет).*

*Пример 2: из-за пересечения границы диапазона высот газовая ячейка имеет маркер Vented-1, который показывает, что она потеряла 1 баллон газа. Позже зенитный огонь повреждает эту ячейку, и на неё ставится маркер "Утечка-1"; это означает, что ячейка нуждается в ремонте и уже потеряла один баллон газа. Если утечку не удастся устранить, ячейка получит маркер "Утечка-2" и потеряет еще один баллон газа.*

В конце каждого хода игрок может попытаться починить все свои ячейки с утечкой (при условии, что у него достаточно живых, не тяжелораненых, членов экипажа). Успешное латание протекающей ячейки приводит к снятию маркера «Утечка». Успешный ремонт ячейки с «Утечка-1» или с «Утечка-2» означает замену этого маркера на маркер с «Стравлен-1» или «Стравлен-2», соответственно. Неудачный ремонт ячейки с маркером «Утечка» или «Утечка-1» означает замену этого маркера на маркер «Утечка-1» или «Утечка-2», соответственно, и потерю одной клетки высоты. Неудачный ремонт ячейки с маркером «Утечка-2» означает замену этого маркера на маркер «Разряжен» (Depleted) и потерю одной клетки на дорожке высоты. Пустые газовые ячейки больше не нуждаются в ремонте.

### [7.3] АВАРИЙНЫЙ СБРОС

В экстренной ситуации игроку может потребоваться уменьшить вес дирижабля любым возможным способом. За каждый полет ему разрешается один раз совершить аварийный сброс за борт. Сбрасывается всё - пулеметы и патроны к ним, рация, все спасательные шлюпки и бомбовый прицел Zeiss, плюс все, что не было прибито, и кое—что из того, что было - игрок должен выбросить всё это сразу, чтобы добиться результата. Аварийный сброс имеет тот же эффект, что и сброс 1 балласта. Поставьте на дисплей дирижабля маркер сброса (JETTISON) в качестве напоминания. Очевидно, что вы потеряете все преимущества, которые давало это снаряжение. Если вы каким-то образом

благополучно вернетесь на базу, вы пропустите две миссии для замены оборудования.

Игрок также может сбросить бомбы, топливо и балласт в экстренных случаях, набрав соответствующее количество клеток на дорожке высоты.

### [7.4] СОКРАЩЕННЫЙ ЭКИПАЖ

Иногда дирижабли отправляются на задания с сокращенным экипажем, чтобы сэкономить вес. Игрок может вылететь с сокращенным на 1 ячейку «crew» экипажем: поместите маркер "экипаж не на борту" (crew not aboard) в одну из ячеек экипажа. Это даст игроку возможность взять взамен еще одно очко веса, будь то бомбы или балласт. Однако это уменьшит количество систем, которые можно будет пытаться починить в течение 1 хода, на одну.

*Например, если в фазу ремонта у вас есть только 2 живых, не тяжелораненых crew (ячейки экипажа), но 3 поврежденных системы, вам нужно выбрать, какие 2 из них вы будете пытаться починить в этот ход.*

### [7.5] МАКСИМАЛЬНАЯ ВЫСОТА ПОЛЕТА

У каждого дирижабля есть потолок высоты: поле с наибольшим номером высоты на дорожке высоты на дисплее дирижабля. Это значение не может быть превышено.

*Например, если дирижабль сбрасывает 2 очка бомбовой нагрузки, он обычно поднимается на одну ячейку на дорожке высоты. Однако если дирижабль и так уже находится на своей максимальной высоте, такого подъема не произойдет.*

### [7.6] ПОДЪЕМНАЯ СИЛА

Каждый дирижабль при взлете поднимается на 1 клетку высоты за счет тяги двигателей. Работаящие двигатели дают дирижаблю эту 1 клетку высоты. Это называется подъемной силой. Если в какой-то момент дирижабль теряет половину (или более) своих двигателей из-за поломки или боевых повреждений, он немедленно теряет эту 1 клетку высоты. Эта потеря подъемной силы, как и любая другая,

может быть компенсирована сбросом какого-либо типа нагрузки, если это необходимо.

### [7.7] ЗНАЧЕНИЯ ПОДЪЕМНОЙ СИЛЫ

1 Единица подъемной силы	Является эквивалентом
1 единица =	1 сброшенный балласт
1 единица =	2 очка бомбовой нагрузки
1 единица =	4 ячейки на дорожке топлива

## [8.0] ВЕТЕР, ПОГОДА И ТОПЛИВО

*Из-за (относительно) слабых двигателей и большой площади поверхности, на работу дирижаблей сильно влияли погода и ветер.*

### [8.1] ВЗЛЕТ

Перед взлетом бросьте кубики по таблице погоды, по колонке соответствующего времени года.

*Поскольку у дирижаблей были проблемы со взлетом при сильном ветре, эта погода не указана в таблицах погоды при взлете: если бы погода была такой плохой, полет никогда бы не начался. Предполагается, что погода в течение месяца будет достаточно хорошей для проведения операций как минимум 3 раза, именно столько миссий вы будете выполнять в месяц.*

### [8.2] ИЗМЕНЕНИЕ ПОГОДЫ

Во время полета проверяйте, не поменялась ли погода, в каждом квадрате пути, кроме первого. Изменение погоды может произойти только один раз за миссию; как только это произойдет, вы можете пропускать этот шаг до конца миссии. **(Исключение:** если погода уже поменялась ранее в течение миссии, то это не исключает случайное событие "Шторм" (Gale) позднее в ходе той же миссии). Смена погоды на ясную (с ветром), дождь, проливной дождь, снегопад или бурю также может привести к изменению направления ветра. В таких случаях следует кинуть кубик, чтобы определить, не поменялось ли направление ветра.

### [8.3] ВЛИЯНИЕ ПОГОДЫ НА ВЕС СУДНА

Разные осадки по-разному увеличивают вес дирижабля: от 1 единицы при небольшом дожде до 4 при снеге/гололеде. Влияние погодных условий на вес дирижабля не суммируется: например, если погода меняется с дождливой на проливной дождь, то дополнительный вес увеличивается с 2 до 3 (всего), а не с 2 до 5. Каждое очко увеличения веса из-за погодных условий должно компенсироваться сбросом нагрузки какого-либо типа для поддержания текущей высоты.

*Пример: идёт небольшой дождь, что добавляет дирижаблю 1 единицу веса. Игрок ранее сбросил 1 балласт, чтоб компенсировать это утяжеление дирижабля. Он находится на высоте 5. Погода меняется на "Сильный дождь", который увеличивает вес дирижабля уже не на 1, а на 3 единицы. Поэтому игрок должен сбросить еще 2 балласта, чтобы сохранить свою текущую высоту. В качестве альтернативы, он мог сбросить 1 балласт и опуститься на одну клетку на дорожке высоты, или не сбрасывать балласт совсем и потерять 2 клетки на дорожке высоты.*

### [8.4] ЭФФЕКТЫ ВЕТРА

Предполагается, что погода типа «дождь» (Rain), «проливной дождь» (Heavy Rain) и «шторм» (Gale) сопровождаются ветром или ветром штормовой силы. *(Ветры, ассоциирующиеся в реальной жизни с небольшим дождем или снегом, не имеют существенного значения с точки зрения игры.)* Иногда ясная погода также сочетается с ветром ("Clear-Wind") на таблице.

Ветер дует в направлении, определенном с помощью броска 1d6, и отмеченном маркером в соответствующем поле на карте. При выпадении на кубике 1-3 ветер дует на северо-восток, 4 - на юго-восток, 5 - на юго-запад и 6 - на северо-запад.

Для движения против ветра в ход требуется 1 единица топлива вместо обычных ½ единицы.

Двигаться против штормового ветра невозможно; на деле, вам потребуется 1 единица топлива в ход для того, чтобы просто стоять в том

квадрате, где вы находитесь, если вы того пожелаете. Вы можете двигаться только вбок или в том направлении, куда дует штормовой ветер.

Дирижабль, у которого требуют ремонта или сломаны насовсем половина или более двигателей из числа имевшихся на момент взлета, не может двигаться против ветра.

*Так, судно с 5 двигателями должно иметь как минимум 3 из них работоспособных, чтобы двигаться против ветра.*

Из-за того, что на высоте ветры сильнее, на очень большой высоте дирижабли не могут двигаться против ветра любой силы, независимо от состояния и количества двигателей. На большой высоте они могут двигаться против ветра, расходуя по 1 единице топлива за ход, и только в том случае, если у них работает более половины двигателей, имевшихся на момент старта миссии.

## [8.5] УПРАВЛЕНИЕ ЗАПАСОМ ТОПЛИВА

*Фактическая дальность полета дирижабля редко соответствует номинальной, по множеству причин. Топливо является ценным ресурсом, за которым игроки должны внимательно следить.*

### [8.5.1] РАСХОД ТОПЛИВА

На каждый квадрат, пройденный по карте, расходуется ½ ячейки на дорожке топлива. Каждые 4 израсходованных ячейки топлива облегчают дирижабль на 1 единицу веса, что позволяет ему подняться на одно поле на дорожке высоты. Это изменение высоты происходит, как только маркер «Осталось топлива» (Current Fuel) попадает в каждую 4-ю ячейку на дорожке топлива. [помеченную иконкой «-1» см. картинку ниже- прим. перев.]:



В обычных условиях (т.е. когда нет повышенного расхода топлива из-за ветра) при перемещении дирижабля в новый квадрат на карте переверните маркер «Осталось топлива» (Current

Fuel) на обратную сторону, показывающую, что в текущей ячейке на дорожке топлива осталась только ½ содержимого. При дальнейшем движении дирижабля в следующий квадрат переверните маркер обратно на сторону с полной ячейкой, но сдвиньте его по дорожке топлива в соседнюю ячейку справа. Если у дирижабля полностью закончится топливо, он будет дрейфовать по направлению ветра на один квадрат в ход. Если ему посчастливится пролетать над дружественной территорией, вы можете совершить аварийную посадку. Если его унесет в точку, обозначенную знаком вопроса на карте, считается, что о вашем дирижабле больше никто не услышит, и игра заканчивается.

### [8.5.2] ШТРАФЫ ЗА ВЕТЕР

Как указано в (8.4) выше, чтобы двигаться в соседний квадрат против ветра или даже просто удерживаться в своем квадрате в случае шторма, требуется тратить больше топлива в ход. Движение по ветру по-прежнему обходится в ½ ячейки топлива (*двигатели все равно работают*).

### [8.5.3] ТОПЛИВО В КАЧЕСТВЕ БАЛЛАСТА

Игрок может использовать топливо в качестве балласта. Он может в любой момент сбросить нужное количество ячеек с топливом, и сдвинуть маркер «Осталось топлива» (Current Fuel) вправо по дорожке топлива в ближайшую ячейку с иконкой «-1», чтобы набрать 1 поле на дорожке высоты или чтоб предотвратить потерю высоты. *Вероятно, это следует делать только в чрезвычайной ситуации.*

## [9.0] УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИЙ И СЧЁТ ВРЕМЕНИ

*Дирижабли могли выполнять несколько миссий в неделю, хотя на практике это делалось редко. Во многих случаях Луна, время года или даже нехватка водорода влияли на операции.*

### [9.1] ОБЫЧНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИЙ

Игроки могут выполнять не более 3 миссий в месяц. Поскольку бомбардировки происходили в самые темные ночи, чтоб избежать огня

зенитной артиллерии и нападения вражеских истребителей, миссии обычно не проводились в течение недели в полнолуние (за исключением разведывательных миссий, которые проводились в течение дня). Это число в 3 миссии может быть уменьшено из-за повреждения дирижабля или случайных событий. Кроме того, игрокам, возможно, придется пропускать миссии из-за травм или ремонта корабля.

*Примечание к игре: Хотя это и может показаться несколько произвольным, такое среднее число миссий в месяц основано на исторических данных. Очевидно, что некоторые дирижабли выполняли более 3-х рейсов в месяц, а некоторые - меньше. Кроме того, иногда из-за плохой погоды все дирижабли оставались прикованными к земле на несколько недель. Принятый нами в игре подход (3 миссии в месяц) избавляет игроков от необходимости отслеживать фазы Луны и другие ограничивающие факторы, такие как длительные периоды плохой погоды — мы просто предполагаем, что миссии выполняются тогда, когда они могли бы выполняться, где -то в течение месяца. Как я люблю говорить, "большая сложность не означает большую "реалистичность"".*

Миссии следует фиксировать в боевом журнале. Единственное, что следует записать, - это тип миссии, сумма причиненного бомбежкой противнику урона и буква "S", обозначающая успех, или "F", обозначающая неудачу.

*Игроки могут записывать в боевой журнал дополнительную инфо для себя, на память, но это не обязательно.*

## [9.2] УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ

Если вам выпала миссия по бомбардировке, то вам необходимо бомбить определенный географический объект в Англии (например, Лондон). Если вам выпала разведывательная миссия, вам необходимо отправиться на разведку в определённый квадрат в Северном море (каждый квадрат поименован буквой латинского алфавита). Однако игроки не

ограничены условиями миссии для её успешного выполнения. Они обязаны в ходе полета оказаться в указанном квадрате/географическом объекте, но могут бомбить или успешно провести разведку где-нибудь в другом квадрате по дороге к пункту назначения или на обратном пути.

*Пример: цель - Лондон. Дирижабль прибывает в Лондон, но, поскольку не может найти подходящую цель, бомбы не сбрасывает. На пути домой он бомбит Гримсби/Гулль, нанося 4 очка урона от бомб. Миссия увенчалась успехом.*

*Пример: Задание на разведку в квадрате В. Игрок прибывает в заданный квадрат в Северном море. Он никого там не находит. Затем он переходит в квадрат А, где обнаруживает и точно идентифицирует корабль. Миссия выполнена успешно.*

Миссия автоматически считается проваленной, если дирижабль уничтожен или совершил аварийную посадку, даже если ваш командир каким-то образом выжил.

## [9.3] МИССИИ С ПАССАЖИРАМИ

Некоторые бомбардировочные миссии включают перевозку некоего пассажира. Эти миссии отмечены буквой (P) в таблице [A1].

*Этим пассажиром был Петер Штрассер, командующий всеми Дирижаблями военно-морского флота. Иногда он отправлялся вместе с ними в рейды, чтобы разобраться в ситуации.*

Если он будет убит или хотя бы серьезно ранен, ваша миссия провалится, даже если в бомбежка окажется успешной. [Штрассер лично летал на задания не реже раза в месяц, и погиб 5 августа 1918 года вместе со всем экипажем L70 над Линкольнширом; этот налёт на Британию оказался последним налётом Первой мировой войны— прим. перев.]

*В остальном он никак не влияет на ход игры; он просто присутствует в качестве наблюдателя.*

## [10.0] БОМБЁЖКА И РАЗВЕДКА

### [10.1] ОБЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ

#### [10.1.1] ПРИБЫТИЕ В ЗАДАННЫЙ КВАДРАТ

Бомбите, когда дирижабль прибыл в заданный квадрат. Выполните последовательно ряд действий, принимая решения по ходу процедуры. Процедура бомбардировки следующая:

#### [10.1.2] НАВИГАЦИОННЫЙ БРОСОК

Штурман (Navigator) должен сделать бросить кубик по Навигационной таблице [B2] **NAVIGATION CHART** при входе в заданный квадрат. Прибавьте 1 к результату на кубике, если в данный момент идет Дождь, Проливной дождь или Снегопад (Rain, Heavy Rain, or Snow); вычтите 1, если решили сбросить осветительную бомбу; если штурман является "экспертом", тоже вычтите 1. Если штурман серьезно ранен (SW) или убит в бою (KIA), к результату броска добавьте дополнительно 1. Если модифицированный результат навигационного броска - успех (success), то вы находитесь в нужном районе и теперь новым броском кубиков выбираете случайным образом цель бомбёжки из списка целей (Target list) для этого города/области. Если навигационный бросок оказался неудачным (failure), вы должны израсходовать ½ ячейки на дорожке топлива — или полную ячейку, если идете против ветра, — и повторить попытку, чтобы найти район цели.

Если вы нашли цель, но она вам не понравилась, вы можете поискать новую цель, сбросив осветительную бомбу и бросив кубики на поиск цели еще раз. Если у вас нет осветительных бомб, вы не можете поискать новую цель и должны бомбить ту цель, которая вам выпала изначально, или пока придержать ваши бомбы. Каждый раз, когда вы ищете новую цель, вы расходуете ½ ячейки топлива и снова бросаете кубики для выбора цели из списка целей (Target list) для этого города/области.

#### [10.1.3] СБРОС БОМБ

Чтобы бомбить, решите, сколько фугасных и/или зажигательных бомб вы хотите сбросить, и столько же раз бросьте кубики по таблице

[B1] **BOMBING "TO HIT" CHART** (бомбардировка "На поражение"). За каждое попадание (hit) бросьте d6 по таблице урона от бомбёжки [B3] **BOMB DAMAGE CHART**, применяя модификатор «+1», если ваш бомбовый прицел поврежден, и «-1», если ваш старший офицер (Executive Offizier) является экспертом. Подсчитайте сумму нанесенных очков урона; это ваш показатель успеха. Некоторые цели получают двойной урон от зажигательных бомб. Поднимитесь вверх сразу после сброса бомб из-за облегчения веса дирижабля (см. 4.5.1 и 7.7).

Однако после того, как вы решили, сколько бомб будете использовать, сделайте бросок по Навигационной таблице [B2] **NAVIGATION CHART**, чтобы посмотреть, не сбились ли вы с курса (эта таблица снова используется в этот момент). Если сбились, перебросьте результат броска по списку целей (Target list) для этого города/области, чтобы выбрать новую цель. Это и будет та цель, которую вы на самом деле бомбите.

---

*Вы можете думать, что бомбите Банк Англии, а на самом деле это какие-то коттеджи или, что еще хуже, храм. Или, наоборот, ваша цель может стать чем-то лучшим.*

---

#### [10.1.4] ЗЕНИТНЫЙ ОГОНЬ

После сброса бомб дирижабль дважды попадает под огонь зениток. Сначала бросьте кубик за прожектора (searchlights), пытающиеся поймать дирижабль своими лучами. Затем бросьте кубик на стрельбу зениток, применяя соответствующие модификаторы. Перед каждым залпом зениток игрок может сбросить осветительную бомбу (parachute flare), если она у него есть, чтобы ослепить зенитчиков, и применить за это модификатор.

[10.1.4.1] После зенитного обстрела бросьте кубики по таблице [A3] **BOMBING ENCOUNTERS CHART**, чтоб выяснить, не встретились ли вы с вражеским самолетом.

[10.1.4.2] Бросая на стрельбу зениток при бомбежке цели дирижаблем, сбившимся с курса (см. п. 10.1.3, второй абзац), вычтите 2 из результата броска (т.е. огонь будет менее интенсивный) и не бросайте кубик за прожектора

[ваш дирижабль не над целью – у этого есть не только недостатки, но и преимущества - прим. перев.]

#### [10.1.5] ВЕС БОМБЫ

Увеличьте высоту на 1 поле за каждые сброшенные 2 очка бомб (округляйте в меньшую сторону) [ваше воздушное судно сбросило бомбы, стало легче и поэтому «всплывает» в воздушном океане - прим. перев.]

*Например, после сброса 5 очков бомбовой нагрузки дирижабль поднимется на 2 поля по дорожке высоты, если не стравит газ.*

### [10.2] ВСТРЕЧИ С КОРАБЛЯМИ (ENCOUNTERS WITH SHIPS)

#### [10.2.1] ПРОЦЕДУРА РАЗВЕДКИ

В каждом квадрате в Северном море (над морем) игрок, выполняющий разведывательную (scouting) миссию, бросает кубик по табличке [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART**, по столбцу **ENCOUNTER**, чтоб проверить, не попался ли ему кто в этом квадрате. Если он встречает корабль или группу кораблей, он должен решить, как действовать дальше:

**A.** Он может бросить по табличке [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART**, по столбцу **SCOUTING ROLL** кубик на разведку с модификатором «+1», также применив любые другие модификаторы, и отправить отчет в штаб, если его радиостанция исправна. Корабль (корабли) будет либо Точно Идентифицирован Positively Identified (бросьте кубик еще раз по табличке [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART**, по столбцу **IDENTIFICATION: SHIP** или **IDENTIFICATION: SHIP GROUP**, соответственно, чтобы точно определить, какой именно корабль (корабли) вам попался), либо корабль (группа кораблей) будет Неточно Идентифицирован. «Встреча с кораблями» в этом квадрате окончена.

**B.** Игрок может спуститься поближе, чтобы лучше рассмотреть, кого именно он встретил. Затем он бросает по табличке [A2] **SCOUTING ROLL** кубик с модификатором «-2», но получает 1 залп зениток, если среди встреченных кораблей есть DD, CL, CA или BB (эсминец, легкий или тяжелый

крейсер, линкор). Если среди обнаруженных кораблей – только ML, SS (минзаг, подлодка) или торговые (merchant) суда, то зенитного огня не будет. Затем игрок отправляет отчет в центр. Даже если игрок провалит бросок по табличке [A2] по столбцу **SCOUTING ROLL** и корабль(-и) останутся только Неточно Идентифицированным(-и), игроку все же нужно бросить кубик по таблице [A2] по столбцу **IDENTIFICATION: SHIP** или **IDENTIFICATION: SHIP GROUP**, соответственно, чтобы определить, какой именно корабль (корабли) игроку попался(-ись) и, следовательно, узнать, попал ли дирижабль под огонь зениток.

**C.** Игрок может пролететь над встреченным судном (судами) и попытаться разбомбить цель (цели). Он бросает кубик табличке [A2] по столбцу **IDENTIFICATION: SHIP** или **IDENTIFICATION: SHIP GROUP**, чтобы выяснить, кого именно он бомбит. Разным кораблям нужно нанести разный урон, чтобы потопить их. Если игрок выбрал бомбежку, и наткнулся на группу кораблей, он выбирает в качестве цели только один корабль. При сбросе бомб на корабли используется та же процедура, что и при бомбежке наземных целей, за исключением того, что игрок автоматически получает модификатор «+2» к броску на поражение (to hit) из-за того, что цели движутся. Корабль (если он DD, CL, CA или BB) затем в ответ дважды стреляет зенитками. Очки урона от бомб, нанесенные кораблям, засчитываются при определении уровня победы игрока. Игроки не бросают кубик по Навигационной таблице (Navigation chart), когда бомбят корабль.

*Бомбить корабли очень опасно. Подумайте дважды перед этим. Вдобавок, это не ваша задача, и, хотя подобные случаи и имели место в истории, но с плохими результатами.*

**D.** Хорошей новостью является то, что, в случае обстрела дирижабля из зениток, результат разведки становится Точно Идентифицирован Positively Identified независимо от того, что игрок выкинул по табличке [A2] **SCOUTING ROLL**.

#### [10.2.2] ОСВЕТИТЕЛЬНЫЕ БОМБЫ

Поскольку разведка проводилась при дневном свете (в отличие от бомбардировок Англии, проводившихся по ночам) использование осветительных бомб бесполезно, и за них не дается никаких модификаторов против огня зенитной артиллерии днём.

### [10.2.3] ИДЕНТИФИКАЦИЯ КОРАБЛЯ

Точная Идентификация группы, содержащей крупные корабли (BB или CA) приносит 1 очко престижа и успешную миссию. Точная Идентификация любого другого типа корабля приносит успешную миссию. Неточная Идентификация не считается за успешную миссию.

### [10.2.4] ВО ВРЕМЯ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЙ МИССИИ ДИРИЖАБЛЬ ВСТРЕЧАЕТ ВРАЖЕСКИЙ САМОЛЕТ

Возможно, что в результате броска по табличке [A2] ENCOUNTER выпадет Aircraft самолет, а не корабль или группа кораблей. В этом случае просто перейдите к процедуре встречи с самолетом (см. [10.3] ENCOUNTERS WITH AIRCRAFT). Обратите внимание, что во время разведки в море можно наткнуться только на гидросамолеты / летающие лодки; если над морем по табличке [A4] AIRCRAFT ENCOUNTER CHART вам выпадет встреча с другим типом самолета, это рассматривается как «отсутствие встречи с самолетом».

### [10.2.5] ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

При любой погоде, кроме ясной, к броску по табличке [A2] Scouting Roll прибавляется +1.

## [10.3] ВСТРЕЧИ С САМОЛЕТАМИ

### [10.3.1] ТИП ВОЗДУШНОГО СУДНА



Как только выпадает столкновение с самолетом, игрок бросает 2d6 по [A3] AIRCRAFT ENCOUNTER, чтобы выяснить, какой самолет ему встретился. Если выпадает самолет, еще не доступный в период миссии, это рассматривается как «отсутствие встречи с самолетом». Если над квадратом Северного моря выпадет не гидросамолет / летающая лодка, это также рассматривается как «отсутствие встречи с

самолетом». Гидросамолеты обозначаются звездочкой "\*" (звездочкой) рядом с их названием в табличке [A3] AIRCRAFT ENCOUNTER.

*Пример: Февраль 1917 года. Вы выбрасываете цифру "4", которая обычно обозначает самолет Sopwith Camel, на высоте 8. Однако, поскольку такие самолеты доступны не ранее июня 1917 года, это означает, что встречи не было.*

### [10.3.2] ВЫСОТА ПОЛЕТА САМОЛЕТА

Цифра названием в табличке [A3] AIRCRAFT ENCOUNTER рядом с типом самолета — это высота, на которой самолет был обнаружен дирижаблем. Обратите внимание, что это может быть не обязательно максимальная высота самолета (указана на маркере). Положите маркет соответствующего самолета на Дорожку высоты дирижабля в ту ячейку высоты, на которой самолет был встречен.

### [10.3.3] САМОЛЕТ СВЕРХУ

Если самолет обнаружен на 1 ячейку выше Дирижабля, он дважды атакует первым по табличке [E3]. Если Дирижабль выжил, и у него есть пулеметы, он может открыть ответный огонь по процедуре, описанной в (10.3.7).

### [10.3.4] САМОЛЕТ НА ТОЙ ЖЕ ВЫСОТЕ, ЧТО И ДИРИЖАБЛЬ

Если самолет встречен дирижаблем на той же высоте, что и дирижабль, дирижабль стреляет первым, а затем самолет, если дирижаблю своим огнем не удалось самолет отогнать, стреляет дважды — а если дирижаблю удалось повредить самолет, он стреляет только один раз.

### [10.3.5] САМОЛЕТ ПОД ДИРИЖАБЛЕМ

Если самолет встречен на 1 высоту ниже Дирижабля, то в этот ход боя не будет. Однако самолет в течение этого хода поднимается на одно поле по Дорожке высоты (но не выше максимальной высоты самолета), и преследует дирижабль (движется вслед за ним по карте в соседний квадрат). Самолет может преследовать дирижабль только два хода подряд [на большее не хватает горючего – прим. перев.] Заметьте, что дирижабль может совсем удрать от самолета, набрав высоту в начале следующего своего хода,

а затем снова набрав высоту в следующий ход. Для атаки самолет должен начать свой ход на той же высоте, что и Дирижабль. Следовательно, если самолет преследует Дирижабль, набирает высоту и настигает его (а дирижабль по какой-либо причине не поднялся выше в свой ход), самолет атакует после того, как Дирижабль выстрелит по нему из своих пулеметов, если таковые у него имеются.

#### [10.3.6] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ АТАКИ

Атака самолета может длиться не более двух ходов, после чего считается, что у него закончились боеприпасы и/или возможность продолжать полет. Если при броске кубика выпадет результат Gun Jam (пулемет заклинило), бой (встреча) с самолетом также заканчивается.

#### [10.3.7] ПУЛЕМЕТНЫЙ ОГОНЬ ЦЕППЕЛИНОВ

Цеппелины могут стрелять из своих пулеметов только в целях обороны, как указано выше. Бросок 1d6, равный "6", означает, что самолет был поврежден и может выстрелить только один раз, после чего улетает. Дирижабль с 8ю или большим числом пулеметов при результате "5" броска 1d6 повреждает, а при результате броска "6" – сбивает вражеский самолет. Очевидно, что, если Цеппелину посчастливится выстрелить первым, и он при этом собьет самолет, ответного огня не будет.

## [11.0] ПОВРЕЖДЕНИЯ ДИРИЖАБЛЯ И ТРАВМЫ ЭКИПАЖА

### [11.1] ПОВРЕЖДЕНИЯ ДИРИЖАБЛЯ

Во время выполнения миссий дирижабли будут получать повреждения, которые, возможно, будут устранены прямо в полёте. Некоторые повреждения влияют на боевые возможности дирижабля, как указано в таблице [B6]. Дальнейшие описания повреждений приведены ниже. Ремонт газовых баллонов описан в пункте 7.2 правил. Некоторые системы (гондолы, рули направления, горизонтальные стабилизаторы, балласт, топливные баки) не подлежат ремонту в полете и не требуют бросков кубика.

#### [11.1.1] МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если бросок кубика указывает на повреждение системы, которая уже была повреждена ранее и все еще остается поврежденной, или отсутствует, это считается как "нет эффекта". Травмы экипажа являются исключением, поскольку раненый член экипажа или CREW могут быть ранены повторно. Гондолы также могут получить несколько повреждений, как и горизонтальные и вертикальные стабилизаторы.

#### [11.1.2] РЕМОНТ

В конце каждого хода экипаж дирижабля под руководством F.I. (инженера) может попытаться устранить любые полученные повреждения. Удалите все метки "Утечка" (Leaking) с отремонтированных газовых баллонов. Переверните все маркеры "ПОВРЕЖДЕНИЯ" (DAMAGE) на "нерабочие" (INOP) сторону для любого оборудования, которое не удалось починить. Если F.I. (инженер) - "Эксперт", все броски кубиков на ремонт получают модификатор "-1". Если F.I. (бортинженер) убит или серьезно ранен, все броски кубиков на ремонт производятся с модификатором "+1".

#### [11.1.3] БАЛЛАСТ

Если ваш дирижабль получает попадание в балласт, вы теряете эту ячейку балласта и поднимаетесь на 1 ячейку высоты. (Как если бы вы специально сбросили балласт сами) Вы не бросаете за "ремонт балласта", так как ремонтировать нечего.

#### [11.1.4] ДВИГАТЕЛИ

Двигатели (Engines) дирижаблей во время Первой мировой войны были известны своей ненадежностью. Если из-за вражеского огня или поломки дирижабль потеряет половину или больше своих двигателей из имевшихся у него на старте, он не сможет двигаться против ветра. Если все двигатели сломаны, цеппелин дрейфует по ветру, по одному квадрату за ход, пока двигатели не починят, или пока его не унесет с карты и он не будет потерян. Возможно, вас унесет ветром в сторону Германии, и в этом случае вы стравите газ и приземлитесь.

В конце каждого хода бросьте 1d6 за каждый сломанный двигатель:

1-2 = Исправлен

3-4 = Все еще не работает

5-6 = В этом полете не подлежит ремонту

#### [11.1.5] ГОНДОЛЫ

Повреждение гондолы в воздухе не подлежит ремонту. Никаких последствий, кроме возможных ранений экипажа, нет. Бросьте по Таблице травм [B4] **GONDOLA CREW INJURY TABLE** для каждого полученного повреждения гондолы.

#### [11.1.6] ТОПЛИВНЫЕ БАКИ

Если произойдет повреждение топливного бака (Fuel tank), вы потеряете топливо в ячейке, где находится маркер топлива, и переместите маркер топлива в соседнюю ячейку справа. Возможно многократное попадание в топливные баки: каждый раз соответствующий бак опорожняется и маркер топлива на Дорожке топлива сдвигается в соседнюю ячейку справа. Возможно, это приведет к изменению высоты полета. Топливные баки не ремонтируются в полете.

#### [11.1.7] РАДИОСТАНЦИЯ

Беспроводная связь (Wireless) необходима для отправки разведывательных донесений, оказания помощи в спасении и навигации. Ее можно починить с помощью броска 1d6 в соответствии с приведенной ниже таблицей:

1 = Починена

2-4 = Все еще не работает

5-6 = В этом полете ремонту не подлежит

#### [11.1.8] ОГРАНИЧЕНИЕ НА ПОПЫТКИ РЕМОНТА

За каждый маркер экипажа CREW на борту, не убитый KIA и не получивший серьезное ранение SW вы можете пытаться отремонтировать только 1 систему за ход.

*Например, если один из трех ваших экипажей CREW помечен маркером "Серьезное ранение" Serious Wound (SW), вы можете предпринять только 2 попытки ремонта в ход.*

### [11.2] ТРАВМА ЭКИПАЖА

**Комментарий:** Экипаж Zeppelin состоял примерно из 14-22 человек, в зависимости от класса корабля. В игре отслеживаются 7 членов экипажа: 4 специалиста и 3 "обычных" члена экипажа CREW (каждый из которых

*представляет сразу несколько членов экипажа, команду). Травмы/ранение членов экипажа могут быть вызваны атаками самолетов и зенитным огнём.*

#### [11.2.1] СТЕПЕНЬ ТЯЖЕСТИ РАНЕНИЯ

Ранение членов экипажа может быть одного из трех видов: Легким ранением (LW), Серьезным ранением (SW) и Гибель в бою (KIA).

В случае SW или KIA член экипажа не может выполнять свои обязанности, что приводит к следующим результатам:



**КОМАНДИР** — I. офицер (Executive officer) должен принять командование кораблем взамен убитого/тяжело раненого командира. Все броски на разведку в этой миссии будут с модификатором +1. Кроме того, в случае серьезного ранения командир должен оставаться на базе в течение 1d6 месяцев, пока не восстановит силы. Если командир убит, игра заканчивается.

**I. ОФИЦЕР** — Если первый офицер серьезно ранен или убит, все броски по таблице бомбардировки [B1] **BOMBING "TO HIT" CHART** будут с модификатором +1.

**ШТУРМАН** — Если он серьезно ранен или убит, все броски по Навигационной таблице [B2] **NAVIGATION CHART** будут с модификатором +1.

**F.I.** — Если Flight Engineer (бортинженер) серьезно ранен или убит, все броски на ремонт по таблицам из листа [B4] **ZEPPELIN DAMAGE LISTINGS** будут с модификатором +1.

**ЭКИПАЖ** – Ремонт может быть выполнен только легко раненым (LW) экипажем или экипажем без ранений, и для выполнения ремонта в одной системе требуется 1 экипаж. Если все поля "ЭКИПАЖ" (CREW) - SW или KIA, тогда броски по табличке [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART**, по столбцу **SCOUTING ROLL** будут с модификатором +1. Ещё не раненый маркер экипажа получает ранения до того, как маркер экипажа, уже имеющий ранение, будет ранен повторно, и легко раненые (LW) получают

повторные ранения перед тяжело ранеными (SW) маркерами экипажа.

**ПАССАЖИР** — Если в результате какого-то крайне неудачного стечения обстоятельств после вашего броска кубика Пассажир будет серьезно ранен или убит до того, как вы приземлитесь, ваша миссия будет провалена, и вы не получите бонусов/очков за успешное выполнение задания, несмотря на все остальные ваши достижения в этой миссии. Если пассажир отсутствует, считайте результат «12» в таблице травм экипажа (**CREW INJURY**) как "без последствий".

Несколько ранений трактуются как указано в [B4] **ZEPPELIN DAMAGE LISTINGS**. Однако, легкое ранение (LW) не оказывает влияния на маркер ЭКИПАЖ, который уже серьезно ранен (SW).

#### [11.2.2] ИЗЛЕЧЕНИЕ ОТ РАН

Все маркеры экипажа или специалисты, которые тяжело ранены (SW) или убиты, будут заменены, и вы лишитесь всех привилегий и бонусов, которые они имели. Если все маркеры «ЭКИПАЖ» (CREW) заменяются после выполнения одной миссии из-за тяжелых ран (SW) или смерти (KIA), качество всего вашего экипажа снижается на один уровень, но не ниже "ОБУЧЕННОГО" (TRAINED). Если капитан выведен из строя, смотрите (13.1). Все маркеры легкого ранения (LW) автоматически удаляются после возвращения с задания на базу.

#### [11.2.3] ОБМОРОЖЕНИЕ

При работе на «Очень большой» (Very High) высоте существует вероятность обморожения. В конце хода, когда вы достигнете или превысите порог «Очень большой» высоты, бросьте кубик 1d6 за каждый маркер «ЭКИПАЖ» и каждого именного члена экипажа. Результат "1-2" означает обморожение. Обмороженный теряет все специальные способности, которые у него могут быть, до конца миссии. Маркер «ЭКИПАЖ» с обморожением проводит ремонт с модификатором +1. Проверку на обморожение проходят только один раз за миссию. По возвращении каждый обмороженный должен проверить тяжесть обморожения, бросив кубик 1d6: 1-5 = исцелен; 6 = Серьезной ранен (SW)

(лечить, как и любое другое серьезное ранение). Обморожение считается ранением в целях получения значка "За Ранение" (12.2.4.5).

#### [11.2.4] ВЫСОТНАЯ БОЛЕЗНЬ

При работе на «Очень большой» (Very High) высоте весь экипаж автоматически страдает от последствий высотной (горной) болезни. Для обозначения этого нет маркера; если вы находитесь на «Очень большой» (Very High) высоте, это касается всех членов экипажа сразу. Высотная болезнь означает, что маркеры «ЭКИПАЖ» работает на "подготовленном" (TRAINED) уровне, независимо от его текущего рейтинга. Кроме того, все попытки ремонта на «Очень большой» (Very High) высоте будут с модификатором броска кубика "+1". И, наконец, любой именной член экипажа-«эксперт» теряет свою экспертность.

Все эффекты высотной болезни снимаются, как только дирижабль опускается хотя бы до "Большой" ("High") высоты.

### [11.3] ОТМЕНА МИССИИ И АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА

#### [11.3.1] ОТМЕНА МИССИИ

Командир всегда может прервать миссию дирижабля.

*Примечание к игре: Он может сделать это по любой причине, хотя обычно это происходит из-за полученных дирижаблем значительных повреждений или неблагоприятной перемены погоды.*

Чтобы прервать миссию, дирижабль просто разворачивается в квадрате, в котором он находится, и начинает движение обратно к базе.

#### [11.3.2] УНИЧТОЖЕНИЕ ДИРИЖАБЛЯ

В некоторых случаях экипажу может потребоваться уничтожить свой дирижабль. Это происходит, если дирижабль вынужден приземлиться в Англии, Франции, Норвегии или Нидерландах. Если вы приземлились или потерпели аварию в одном из этих районов, попытайтесь уничтожить свой дирижабль броском 2d6 (+1 к броску, если командир – тяжело ранен (SW) или убит (KIA)):

**2-10** = Успешно — экипаж захвачен/интернирован

**11-12** = Уничтожить не удалось — дирижабль захвачен

Дирижаблю, который терпит крушение в море, не нужно бросать кубик на уничтожение, но экипаж должен бросить кубик для спасения. Бросок для спасения экипажа (+2 к броску, если Радиостанция (Wireless) не работает; +2 к броску, если спасательные шлюпки (Lifeboats) повреждены/отсутствуют):

**2-6** = Спасен

**7-12** = Потерян в море

### [11.3.3] АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА

Если по какой-либо причине дирижабль должен потерять высоту, находясь в 1 ячейке Дорожки высоты, и не имеет балласта, который дирижабль мог бы сбросить, чтобы компенсировать эту потерю высоты, дирижабль терпит крушение. Бросьте кубик на ранение каждого члена экипажа — как маркеров «ЭКИПАЖ», так и поименованных членов экипажа (с модификатором +2 к степени тяжести ранения). Дирижабль считается полностью потерянным. Все выжившие члены экипажа возвращаются на службу (если дирижабль потерпел крушение над Германией), утонули или были спасены (если потерпел крушение над морем), интернированы (если над Нидерландами, Норвегией или Данией) или взяты в плен (если над Англией, Францией, Италией или Африкой).

### [11.3.4] АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ТОПЛИВА ИЛИ ПОЛОМКИ ДВИГАТЕЛЯ

В качестве исключения из (11.3.3) игрок на своей базе, очевидно, может нормально приземлиться с любой высоты (включая высоту 1), просто выпуская газ до тех пор, пока он мягко не опустится. Однако, если у него закончится топливо или все двигатели выйдут из строя, это будет аварийная посадка.

## [12.0] ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ, ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ И НАГРАДЫ ЭКИПАЖА

### [12.1] ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ ЭКИПАЖА

*В ходе войны навыки отдельных членов экипажа или всего экипажа могут совершенствоваться. Кроме того, Командир может получать награды, значки и повышения по службе. Данный раздел правил охватывает этот аспект игры.*

#### [12.1.1] НАВЫКИ

За каждые 5 успешных миссий вы можете повысить рейтинг конкретного члена экипажа или общий рейтинг экипажа. Успешная миссия — это миссия, в ходе которой было нанесено не менее двух очков повреждения от бомб или не менее одного корабля было положительно идентифицировано во ходе разведки. Поместите маркер на соответствующего члена экипажа на Дирижабле, если он стал экспертом. Навыки могут быть отмечены в Боевом Журнале игрока.

Улучшения Экипажа	
F.I. (Fahringenieur; то есть бортинженер)	«Эксперт» - все броски на ремонт с модификатором «-1» «Гений механики» — один раз за миссию может отремонтировать один вышедший из строя или поврежденный двигатель без броска кубика.
Навигатор	«Эксперт» — Все навигационные броски с модификатором «-1» «Первая помощь» — один раз за миссию может превратить SW в LW при броске 1d6 = 1-2.
I. Офицер (Старший офицер)	«Эксперт» — Все броски по таблице [B1] <b>BOMBING "TO HIT"</b> с модификатором -1. «Цель» — Первая сброшенная бомба всегда попадает в цель.
Маркер «ЭКИПАЖ»	Мастерство экипажа повышается на один уровень — Обученный становится Ветеранами или Ветеранский экипаж становится Элитным.

#### [12.1.2] ОБЩИЙ УРОВЕНЬ ЭКИПАЖА

Экипаж Zeppelin начинает с уровня подготовки "Подготовленный" (TRAINED). Они работают в обычном режиме. Экипажи ветеранов стреляют по самолетам из пулеметов с модификатором +1. Экипажи ветеранов могут стать "элитными" экипажами. Элитные экипажи стреляют по самолетам из пулеметов с модификатором +1, а также добавляют модификатор -1 к броскам по таблице [A2] **SCOUTING ENCOUNTERS AND SCOUTING CHART**. Экипажи не могут повысить свой статус выше "Элитного". Однако, если все маркеры «ЭКИПАЖ» тяжело ранены (SW) или убиты (KIA) во время миссии, уровень подготовки экипажа снижается на один уровень (если в настоящее время он выше, чем «Подготовленный» TRAINED).

### [12.1.3] ПЕРЕВОД СТАРШЕГО ОФИЦЕРА

В конце каждой миссии бросьте 1d6, если I. Офицер (Старший офицер) является "Экспертом". Результат «6» означает, что он получил свой собственный дирижабль и должен быть заменен новым I. Офицером, который прибывает без навыков.

## [12.2] НАВЫКИ КОМАНДИРА И НАГРАДЫ

### [12.2.1] ОЧКИ ОПЫТА И НАВЫКИ

По мере накопления успешных миссий, ваш Командир также будет получать очки опыта.

*Игрок должен решить, накапливать ли очки опыта, чтобы "приобрести" более дорогой (и, возможно, более полезный) навык, или потратить их сразу, как сможет.*

За каждые 5 успешных миссий Командир получает 1 очко опыта. Его возможные навыки+(их стоимость в очках опыта) таковы:

Навык (стоимость)	Эффект
Лидерство (1)	-2 ко всем броскам кубиков для повышения в звании.
Харизма (1)	Вновь назначенный именной член экипажа прибывает сразу с уровнем эксперта.

Интуиция (3)

Если навигационный бросок прошел успешно, вы можете выбрать цель, выбросив на 1d6 результат «1» или «2» вместо того, чтобы выбирать цель случайным образом. Обратите внимание, что цель все еще может измениться из-за неудачного броска по [B2] **NAVIGATION CHART** после сброса бомб.

6-е чувство (4)

Встретив самолет, вы можете сбросить 1 балласт и, по возможности, подняться на одну высоту, прежде чем бросать по таблице [A3] **AIRCRAFT ENCOUNTER**. Для этого необходимо иметь балласт. Если это повлечёт повышение высоты (с Low на Medium, например), вы также можете сбросить достаточное количество балласта, чтобы компенсировать автоматическое стравливание, если потребуется. В итоге, если у вас достаточно балласта, вы можете подняться на одно поле высоты, прежде чем узнаете высоту или тип встреченного самолета. Так поступить нельзя, если дирижабль уже находится на своей максимальной высоте.

### [12.2.2] ЗАПИСЬ НАВЫКОВ

Игроки должны отмечать приобретенные навыки в Боевом Журнале.

### [12.2.3] ПРОДВИЖЕНИЕ КОМАНДИРА И ЭКИПАЖА ПО СЛУЖБЕ

Продвижение экипажа/поименованных членов экипажа и продвижение Командира - это разные системы. В конце каждой пятой успешной миссии срабатывают обе системы. Когда это происходит, вы получаете очко опыта для Командира и можете повысить одного из поименованных членов экипажа или всего экипажа в целом.

*Например, в конце вашей пятой успешной миссии вы можете сделать Штурмана (NAVIGATOR) "экспертом", а также приобрести навык "Лидерство" для Командира, потратив на это его одно очко опыта.*

### [12.2.4] НАГРАДЫ

*Игра включает в себя ряд наград, которые были доступны Командирам Цеппелинов во время Первой мировой войны. Награды влияют на ход*

игры, поскольку дают игроку Очки Престижа, но они добавлены и для исторического интереса.

#### [12.2.4.1] Pour le Mérite

Орден "За заслуги", эта весьма желанная награда была также известна как "Голубой Макс", поскольку знаменитый немецкий ас Макс Иммельман получил её вторым среди немецких летчиков за выдающиеся заслуги в воздушных боях.



Она вручается любому Командиру дирижабля в конце миссии, в ходе которой он (нарастающим итогом) достиг 30 очков урона от бомб, сброшенных на Англию, или за успешное завершение 20 разведывательных миссий. Орден Pour Le Mérite дает игроку бесплатный маркер Zeppelin Upgrade и 2 Очка Престижа.

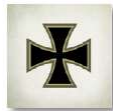
#### [12.2.4.2] Железный крест 2-го класса

(Eisernes Kreuz 2, или "E.K.2") Он вручается при успешном завершении любой миссии и дает 1 Очко Престижа.



#### [12.2.4.3] Железный крест 1-го класса

(или "E.K.1") вручается по завершении 5-й успешной миссии и дает 2 Очка Престижа.



#### [12.2.4.4] Памятный знак «Цепелин»

Он присуждается после выполнения одной миссии, успешной или нет (и, возможно, посмертно). Он дает 1 Очко Престижа.



**Историческое примечание:** на самом деле они выдавались только с 1920 года, но включены для исторического интереса и Престижа. Игроки могут смело получать их "досрочно".

#### [12.2.4.5] Знак «За ранение»

Эта награда имела 3 степени: Черную, Серебряную и Золотую. Чтобы получить черный знак «За ранение», игрок должен был быть ранен в бою. Отметьте второе полученное ранение, перевернув знак на сторону с цифрой "2". После третьего ранения игрок награждается Серебряным знаком «За ранение», с цифрой "3". Четвертое ранение



отметьте, перевернув Серебряный знак на обратную сторону с цифрой "4". Наконец, получив пятое ранение, игрок получает Золотой знак «За ранение». Дальнейшее отслеживание ранений не требуется. Только первый знак «За ранение» дает Очко Престижа.

**Историческое примечание:** Знак «За ранение» был впервые вручен в марте 1918 года, но он с тех пор стал вручаться получившим ранения задним числом, поэтому игроки могут смело размещать знак "досрочно", если захотят.

## [12.3] ПРОДВИЖЕНИЕ

Капитан дирижабля назывался "Kommandant", однако капитаны могли иметь различные воинские звания. Более высокое звание Командира позволяет ему иметь большее влияние в German Naval Airship Division, что даёт различные плюшки в игре.

### [12.3.1] ЗВАНИЯ КОМАНДИРА

Звания таковы:



**Oberleutnant zur See** **Обер-лейтенант цур Зее** — самый низкий возможный стартовый ранг игрока. Никаких особых способностей.



**Kapitänleutnant** **Капитан-лейтенант** позволяет игроку запросить назначение на определенную

миссию, если он выкинет «1» на кубике 1d6. Если это произойдет, игрок может выбрать свою следующую цель миссии из доступного списка в табличке [A1] **MISSION ASSIGNMENT CHART**. Если его бросок не удался (результат броска 2-6), он просто бросает 2d6 по табличке [A1] **MISSION ASSIGNMENT CHART** чтобы определить свое задание на миссию. Заметьте, что это добровольно; игрок не обязан пытаться выбрать конкретное задание миссии. Дает игроку маркер "Zeppelin Upgrade".



**Korvettenkapitän** [примерно соответствует званию **Капитан 3-го ранга в ВМФ России** – прим. перев.]

- позволяет игроку запросить назначение на определенную миссию, если он выкинет «1» или «2» на кубике 1d6, используя ту же процедуру,

что описана выше. Дает игроку еще один маркер "Zeppelin Upgrade".



**Fregattenkapitän** [Кавторанг, соответственно – прим. перев.] - позволяет игроку запросить назначение на определенную миссию, если он выкинет «1», «2» или «3» на кубике 1d6, используя ту же процедуру, что описана выше. Дает игроку еще один маркер "Zeppelin Upgrade".



**Kapitän zur See** — самый высокий доступный ранг. В случае его достижения игрок отправляется в Штаб-квартиру, и игра заканчивается (как говорится, его "повысили с корабля").

#### [12.3.2] МЕХАНИЗМ ПРОДВИЖЕНИЯ ПО СЛУЖБЕ

Каждая попытка продвижения по службе предпринимается по истечении первых 12 месяцев службы, и по истечении каждых 12 месяцев после этого.

*Например, игрок, начавший с августа 1914, будет впервые бросать на повышение в августе 1915, затем снова в августе 1916, в августе 1917 и в августе 1918.*

Провал броска на повышение просто означает, что игрок остается в своём текущем звании и должен дождаться следующего срока для пересмотра.

Для повышения до следующего звания необходимо выбросить результат «1», «2» или «3» на 1d6 со следующими модификаторами:

- 2 за Орден Pour Le Mérite в течение указанного периода.
- 1 за Орден Железного креста 1-го класса (E.K.1) в течение указанного периода.
- 1 за 5 успешных миссий за этот период.
- +2 за каждое случайное событие "Черная сигара".

У игрока может быть несколько + или - модификаторов в зависимости от того, как прошел год.

*Например, игрок получит модификатор +1 за "Черную сигару" и 5 успешных миссий в этом*

*году сразу. Но продвижение по службе в этом случае будет весьма маловероятным.*

#### [12.3.3] НАЧАЛЬНЫЕ ЗВАНИЯ

Игроки начинают игру либо как Оберлейтенант цур Зее, либо как Капитан-лейтенант, согласно приведенной ниже таблице (бросок 1d6):

Год	Оберлейтенант	Капитан-лейтенант
1914	-	1-6
1915	1	2-6
1916+	1-2	3-6

#### [12.3.4] ЗВАНИЕ, НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ КОМАНДОВАНИЯ ДИРИЖАБЛЕМ

Игрок должен иметь звание "Капитан-лейтенант" или выше, чтобы иметь возможность запросить командование дирижаблем класса R, S или X (в дополнение к маркеру "Zeppelin Upgrade" и достаточному количеству Очков Престижа).

#### [12.3.5] ПРЕСТИЖ

Награды дают игроку Очки Престижа, как указано в п. (12.2.4). Кроме того, каждое повышение в звании дает игроку 1 Очко Престижа. Каждое Очко Престижа повышает ваш Уровень Престижа на 1. Если вы начинаете игру в звании Капитан-лейтенанта, это не означает, что вы начинаете с дополнительными Очками Престижа. Они начисляются только в том случае, если вас повышают в должности или вы получаете награды.

*Ваши очки престижа никогда не тратятся и сами по себе ничего не "покупают" — они просто "открывают" возможность запрашивать самые современные дирижабли по мере их поступления и, возможно, помогают с заменой экипажа. Очки престижа просто накапливаются в качестве показателя вашей известности.*

Следите за своим текущим Уровнем Престижа в Боевом Журнале. Все игроки начинают игру с Уровня Престижа, равного 1, если только они не начали игру ранее (в 1914 году). Требования к Уровню Престижа для командования:

Класс	Уровень Престижа
Класс	отсутствует
M	
P	1
Q	2
R	3
S	4
V	5
W	Уровень Престижа 5 + "12" на броске по таблице [A1] <b>MISSION ASSIGNMENT CHART</b> в 1917 году ("Afrikaschiff"). Если при этом у вас не будет Уровень Престижа 5, это задание станет "Бомбить Лондон" взамен.
X	6

*Цель этого правила состоит в том, чтобы просто отразить реальность того, что немецкое верховное командование не доверило бы свои новейшие, самые большие и технически совершенные дирижабли тому, кто еще не зарекомендовал себя. Поэтому, например, чтобы запросить управление дирижаблем класса S, вам потребуется иметь (как минимум) 4-й Уровень Престижа и знак улучшения Zeppelin.*

**Влияние престижа на замену экипажа** — Когда члены экипажа теряются на задании из-за ранений или потерь, возможно, что пришедший на замену именной член экипажа (Navigator, I. Offizier, F.I.) может оказаться "экспертом". Бросьте 1d10 по следующей таблице:

Уровень Престижа	Эффект
0-3	Не бросайте. На замену придет офицер стандартного уровня
4	При результате броска «1» на замену придет «эксперт»
5	При результате броска «1» или «2» на замену придет «эксперт»
6+	При результате броска «1», «2» или «3» на замену придет «эксперт»

## [13.0] НАЗНАЧЕНИЕ НА НОВЫЙ ДИРИЖАБЛЬ

*При определенных условиях игрок может быть переведен Командиром на более совершенный дирижабль.*

## [13.1] ПЕРЕВОД В СВЯЗИ С СЕРЬЕЗНЫМ РАНЕНИЕМ

В случае серьезного ранения игрок проводит 1d6 месяцев в госпитале. После выписки он автоматически получает новый корабль, новый экипаж, который начинает со статуса "Обученный" (TRAINED), и никаких особых способностей у членов экипажа. На случайной базе игроку предоставляется новейший тип воздушного корабля, доступный на данный момент, для управления которым у него достаточно Престижа. Его первый полет состоится через 1 миссию после выписки из госпиталя. (После выписки вы теряете один боевой вылет, т.к. нужно время на ваше переназначение, знакомство с новым экипажем и т.д.). Игроку не нужно тратить на это маркер "Zeppelin Upgrade", даже если его новый дирижабль более совершенный, чем предыдущий.

## [13.2] ПЕРЕВОД ИЗ-ЗА АВАРИИ

Если его дирижабль терпит крушение (и каким-то чудом Командир не погибает), игрок автоматически получает взамен дирижабль новейшего типа, которым он вправе командовать. В этом случае он может сохранить ту же команду (при условии, что они выжили) со всеми возможными способностями, которые у них есть. Опять же, игроку не нужно тратить маркер улучшения для этого, даже если его новый Zeppelin более продвинутый, чем его предыдущий корабль.

## [13.3] ПЕРЕВОД ПО МАРКЕРУ ZEPPELIN UPGRADE

В конце миссии, за выполнение которой игрок получает повышение, он может запросить дирижабль новой модели по своему усмотрению, если доступен такой более совершенный тип, потратив маркер «Улучшение дирижабля» (Zeppelin Upgrade). Игрок может получить дирижабль того класса, какой пожелает. В конце миссии, в ходе которой игрок получил орден Pour Le Mérite, он также может запросить дирижабль более совершенной модели. В таких случаях Командир сохраняет

свой прежний экипаж, теряет (пропускает) 1 миссию, и вылетает на следующее задание уже на своем новом дирижабле. Игрок начинает игру с маркером «Улучшение дирижабля» (Zeppelin Upgrade). Он не обязан тратить маркер, как только игроку представится такая возможность. Он может сохранять любые/все такие маркеры на следующий раз, если пожелает (*например, если желаемая новая модель дирижабля пока еще недоступна*).

### [13.4] ИЗМЕНЕНИЕ БАЗЫ/ГАВАНИ

Игрок также может менять место базирования своего дирижабля на другую базу каждый раз, когда получает новый дирижабль. При смене базы игрок пропускает (теряет) 1 миссию.

## [14.0] THE AFRIKASCHIFF АФРИКАНСКИЙ КОРАБЛЬ

### [14.1] НАЗНАЧЕНИЕ НА АФРИКАНСКИЙ КОРАБЛЬ

*В это трудно поверить, но немцы действительно отправили дирижабль через африканский континент, пытаясь доставить снабжение отрезанным немецким частям в Восточной Африке. L57, первый «Afrika-Schiff», был дирижаблем класса W (т.е. специально удлиненным дирижаблем V-класса). Предполагалось, что это будет путешествие в один конец [а не как Хоббит, «туда и обратно» - прим. перев.]. Однако, дирижабль был потерян в шторм еще до того, как он смог отправиться на задание. Пришлось удлинять второй корабль (L59), чтобы его заменить.*

Чтобы получить шанс покомандовать дирижаблем L59, игрок должен выкинуть «12» по табличке [A1] **MISSION ASSIGNMENT CHART** в 1917 году. Если вышло так, что игрок вкинул «12», то игрок получает под командование L59, если он имеет достаточное число Очков Престижа (уровень Престижа = 5). После получения этого назначения потратьте месяц (3 миссии подряд) на переброску на базу Ямбол в Болгарии и погрузку снабжения.

### [14.2] ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

Первое задание на L59 не выбирается случайным броском кубика (как обычно), а заключается в том, что вы пытаетесь доставить снабжение и припасы в



Восточную Африку. Эта миссия, и все следующие миссии в Средиземноморье, разыгрываются на карте Африка с базой в Ямболе. Чтобы миссия считалась успешно выполненной, вы должны достичь точки отмены операции (“RECALL POINT”) недалеко от Хартума. Здесь вы разворачиваетесь и возвращаетесь на базу, получив по радио сигнал отмены операции. Вы будете загружены предметами снабжения (не бомбами). На деле вы не будете ни сбрасывать, ни перевозить припасы.

*Историческое примечание: L59 опоздал на помощь силам Пауля фон Леттов-Форбека в Восточной Африке примерно на месяц, потому и был отозван.*

После первой, последующие миссии L59 также выполняет в Средиземноморье, как это и было исторически, только с бомбами вместо предметов снабжения. Проверьте с помощью кубика, по какой цели вам приказано сбросить бомбы – по Порт Саиду, Неаполю, заливу Суда (Суда-бей на о. Крит) или на Мальту.

### [14.3] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АФРИКИ

#### [14.3.1] ПОГОДА

Для определения погоды на карте Африки/Средиземноморья всегда бросайте кубик по колонке «Осень» (Fall) – и для определения погоды на старте миссии, и для определения того, не поменялась ли погода в ходе миссии.

#### [14.3.2] ВЛИЯНИЕ ПУСТЫНИ

Входя в квадрат пустыни, дирижабль лишается всего дополнительного веса, набранного из-за

погодных условий. Однако, входя в каждый такой квадрат пустыни, дирижабль должен стравливать 1 газовый баллон (из-за резкой смены температуры воздуха).

### [14.3.3] ПРИПАСЫ КАК БАЛЛАСТ

Вы можете счесть желательным или необходимым сбросить перевозимые вами для фон Леттов-Форбека припасы. В этом случае припасы рассматриваются так же, как бомбы: 2 очка припасов = 1 единица Подъемной силы.

### [14.3.3] ВАРИАНТ С L57

*Если игрок желает, он может сыграть сценарий из разряда «А что, если?». Представим, что первый Африканский Корабль, L57, не был уничтожен из-за сильного ветра. В этом случае, он имел бы шанс доставить припасы фон Леттов-Форбеку вовремя.*

Игрок может взять L57 на задание и, достигнув точки отмены операции, предположить, что он пролетел еще 5 квадратов на юг (и стравил еще 5 газовых баллонов из-за того, что все эти квадраты - пустыня). Если после этого его дирижабль все еще в воздухе, он должен приземлиться и передать доставленные припасы.

*К сожалению, в этот момент его дирижабль будет разобран на материалы для фон Леттов-Форбека, и игра заканчивается. В любом случае, там у игрока не будет возможности заправить водородом свои газовые баллоны (чтобы взлететь и вернуться обратно на базу в Ямбол).*

## [15.0] ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ И ТУРНИРА

### [14.1] ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Оба игрока должны начать с одинаковыми дирижаблями в одном и том же месяце (например, оба начнут в январе 1916 на кораблях класса Q) и продолжают играть до тех пор, пока оба дирижабля не будут уничтожены или пока игроки не достигнут заранее

оговоренного момента окончания игры. Игрок с большим набранным к этому моменту количеством очков урона от бомб побеждает. Игроки соревнуются во время миссии, то есть, когда один из них кидает за попадания и урон, нанесенный его дирижаблем, второй игрок кидает за британцев: зенитки, повреждения, и атаки самолетами.

### [15.2] ТУРНИР ПО БОМБЕЖКЕ

Все игроки начинают в один месяц, на дирижаблях одного типа, и выполняют миссии до тех пор, пока не будут убиты или пока не наступит заранее оговоренная дата. Игрок с большим набранным к этому моменту количеством очков урона от бомб побеждает.

### [15.3] ТУРНИР НА ВЫЖИВАНИЕ

Используются те же правила, что и в турнире по бомбежке, за исключением того, что игрок должен дожить до заранее согласованной даты.

## [16.0] НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### [16.1] РАЗНОЕ КАЧЕСТВО ПВО

*Даже в начале войны качество разных зенитных частей различилось – например, один из районов Лондона славился точностью прикрывавших его зенитчиков, и его старались обходить стороной, если это возможно. Вдобавок, имелась значительная разница между типами орудий, использовавшихся для защиты от налётов. Чтобы отразить это, игроки могут использовать настоящее правило, если пожелают.*

Прежде чем бросить кубики по таблице [E2] **AA ATTACK CHART** «Огонь зенитной артиллерии» (корабельной или наземной), проверьте качество ПВО броском 1d6.

Год	Результат				
1914-15	1=новички (Green)	2-5=кадровые (Trained)	6=ветераны (Veteran)		
1916-18	1=новички (Green)	2-4=кадровые (Trained)	5=ветераны (Veteran)	6=элитные (Elite)	

**Новички (Green)** получают -1 к броску кубика по таблице [E2] **AA ATTACK CHART**.

**Кадровые (Trained)** кидают по табличке без модификаторов.

**Ветераны (Veteran)** получают +1 к броску кубика.

**Элита (Elite)** получает +2 к броску кубика.

## [16.2] РАЗНОЕ КАЧЕСТВО ПИЛОТОВ

*Не все пилоты из числа охотников за дирижаблями были одинаково полезны.*

Если при броске по таблице [A3] **AIRCRAFT ENCOUNTER** выпадает столкновение с самолетом из списка ниже, бросьте 1d6. Если выпадет «1», вы столкнулись не с обычным пилотом, а с профессиональным убийцей дирижаблей. Бросьте 1d6 еще раз, чтобы посмотреть, с кем из них вам придется иметь дело:



### B.E.2c

- 1 William Leefe Robinson
- 2 Egbert Cadbury
- 3 Wulstan Tempest
- 4 Frederick Sowrey
- 5 Alfred Brandon
- 6 Ian Pyott



### Curtiss H12

- 1-3 Robert Leckie
- 4-6 Basil Deacon Hobbs



### DH.4

- 1-6 Egbert Cadbury и Robert Leckie



### F.2a

- 1-6 Thomas Cooper Pattinson



### Sopwith Pup

- 1-6 Bernard Smart



### Sopwith Camel

- 1-6 Stuart Culley

Все вышеуказанные убийцы дирижаблей получают дополнительный бонус «+2» к броску кубика при стрельбе по дирижаблю по таблице [E3] **AIRCRAFT ATTACK CHART**.

## [16.3] ГЕНЕРАТОР ИМЕН КОМАНДИРОВ

Игроки могут пользоваться таблицей [N1], чтобы узнать имя Командира своего корабля.

## [16.4] НОМЕРА ЦЕППЕЛИНОВ

Игроки могут пожелать начать игру не в обычном Мае 1915 и не в Августе 1914 (необязательное правило), а в какой угодно момент войны. Для таких случаев табличка [Z1] поможет выбрать исторически существовавший номер для вашего дирижабля. Обратите внимание, что, начиная игру на более поздних этапах войны, игроку придется «пренебречь» требованием наличия соответствующего количества Очков Престижа, требуемого для командования дирижаблем доступного на тот период класса.

## [16.4] КАРТОЧКИ ИСТОРИЧЕСКИХ КОМАНДИРОВ

Восемь карточке капитанов были добавлены в игру (*см. образец ниже*), используйте их при желании. Эти карточки содержат историческую информацию об одном из воевавших в реальности Командиров, плюс его игровые способности. Игроки могут использовать карточки, чтобы воссоздать чей-то боевой путь, повторить его подвиги и выжить. Игроку следует считать игру проигранной, если ему не удастся добиться хотя бы Ордена Pour le Mérite, когда он играет за исторического Командира.

**Имя & даты рождения и смерти**

**Высшая завоеванная награда**

**Дирижабли, которыми командовал**

**Особые способности и стартовые условия**

## ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРА ИГРЫ

Сделать Zeppelin Raider – это была идея Пола О’Грэди (Captain, Royal Australian Navy), когда он смекнул, что движок игры «The Hunters» [предыдущая игра Грегори М. Смита, про подводников – прим. перев.] отлично подойдет и к игре про дирижабли. Что ж, сказать проще, чем сделать. Как и следовало ожидать, всплыли важные особенности ведения боевых действий на аппаратах легче воздуха. Немецкие воздушные суда времен Первой мировой войны были настоящим технологическим чудом своего времени. После некоторого изучения вопроса стало очевидно, что центральным элементом игрового механизма должна стать система управления подъемной силой и балластом. Однако, чтобы всё это «заработало», потребовалось представить её в несколько обобщенном виде, и я верю, нам удалось сделать это так, что игра не превратилась в весьма отвлеченное упражнение по математике с точным расчетом веса и подъемной силы.

Вторым важным решением стало - ограничить пределы игры операциями ВМС Германии в Северном море и в Англии, и сделать доступными игроку не все существовавшие классы дирижаблей, а только основные. Существовали ведь и дирижабли других производителей, кроме Zeppelin — Schütte-Lanz, Parseval, и Gross-Basenach ... и не забывайте, что была еще масса дирижаблей, использовавшихся для нужд Германской армии. Однако игра получалась и так уже сложной. Я понял, что включение всех возможных дирижаблей всех типов и всех производителей – это будет слишком, мягко говоря. Я бы предпочел взамен получить более узкую, но работающую игру, покрывающую дирижабли ВМС (которые выполняли львиную долю работы), нежели неподъемного монстра, в котором есть всё, но в которого никто не играл.

Невзирая на все вышесказанное, я никак не мог противостоять желанию включить в игру невероятную операцию по снабжению германских войск в Германской Восточной Африке. Героический полет L-59 привел к появлению второй карты и нескольких дополнительных абзацев правил, но даже с чисто исторической точки зрения оно того стоит, я считаю.

Up Ship! - Gregory M. Smith

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

**Robinson, Douglas H. "The Zeppelin in Combat." Schiffer Publishing Ltd, 1994. Робинсон, Дуглас. Цеппелины в бою. Шиффер Пабблишинг Лтд, 1994.** Впечатляющая книга. Must read для каждого, кто хотя бы отчасти интересуется дирижаблями. Это буквально «Библия» истории дирижаблей ВМС Германии, начиная со списка кораблей, характеристик каждой модели, и заканчивая подробнейшей историей операций. Я настоятельно и чрезвычайно рекомендую.

**Robinson, Douglas H. "Giants in the Sky: A History of the Rigid Airship." University of Washington Press, 1973. Он же. Гиганты в небе: история старых воздушных судов. Университи оф Уошингтон пресс, 1973.** Если вы не сможете достать «Цеппелины в бою», эта книга будет хорошим вариантом ... впрочем, таких книг много. (А если у вас есть «Цеппелины в бою», эта книга будет отличным дополнением.)

**Lehmann, Ernst A. "Zeppelin: The Story of Lighter-than-Air Craft." Fonthill Media Ltd, 1937/2015. Леман, Эрнст. Дирижабль: история машин, которые были легче воздуха. Фонтхилл Медиа Лтд, 1937/2015.** Леман командовал дирижаблем «Гинденбург» во время его катастрофы, но он также командовал и цеппелинами во время Первой Мировой войны. Четкий личный взгляд от того, кто там был. Он закончил книгу незадолго до своей смерти в 1937.

**Cross, Wilbur. "Zeppelins of World War I." Barnes & Noble, 1991. Кросс, Уилбур. Дирижабли Первой мировой войны. Барнс&Нобл, 1991.** Не столь академический подход, как в работах Робинсона, но достойная книга с историями из жизни и мнениями непосредственных участников.