

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

[1.0] はじめに	2	[7.0] 高度の管理&ガス区画の記録	10	[12.0] 乗員の向上、昇進、叙勲	17
[2.0] ゲームのプレイ方法	3	[7.1] 放出	10	[12.1] 乗員の向上	17
[3.0] ゲームの備品	4	[7.2] ガス区画の損傷、修理、状態 ..	10	[12.2] 指揮官の技能&叙勲	17
[3.1] ツェッペリン・ディスプレイ・マット	4	[7.3] 緊急投棄	11	[12.3] 昇進	18
[3.2] 戦闘マップ	4	[7.4] 乗船員の減少	11	[13.0] 新たな飛行船の再割当て	19
[3.3] 競技用コマ	4	[7.5] 最高高度	11	[13.1] 重傷による転任	19
[3.4] チャートと表	5	[7.6] 浮揚力	11	[13.2] 不時着による転任	19
[3.5] 哨戒ログ・シート	5	[8.0] 風、天候&燃料	11	[13.3] 変更マーカーによる転任	19
[3.6] ゲーム・スケール	5	[8.1] 離陸	11	[13.4] 基地の変更	19
[3.7] 部品目録	5	[8.2] 天候の変化	11	[14.0] アフリカ船	20
[4.0] ゲームのセットアップ	6	[8.3] 降水の影響	11	[14.1] アフリカ船への転任	20
[4.1] ツェッペリン型式の選択	6	[8.4] 風の影響	11	[14.2] 最初の任務	20
[4.2] 開始時期	6	[8.5] 燃料の管理	12	[14.3] アフリカの特別ルール	20
[4.3] 哨戒ログ・シートの準備	6	[9.0] 任務要件&時期	12	[15.0] 複数プレイヤー&トーナメント・	
[4.4] ツェッペリン・ディスプレイ・マットの		[9.1] 通常の任務シーケンス	12	ルール	20
セットアップ	6	[9.2] 任務の要件	12	[15.1] 二人プレイヤー用ゲーム	20
[4.5] 爆弾&バラスト積載量	6	[9.3] 便乗者任務	13	[15.2] 最高損害トーナメント	20
[4.6] 状態マーカー	7	[10.0] 爆撃&索敵	13	[15.3] 生き残りトーナメント	20
[4.7] 基地	8	[10.1] 手順概要	13	[16.0] 選択ルール	21
[5.0] ゲームの勝利方法	8	[10.2] 艦船との遭遇	13	[16.1] 可変する対空射撃の質	21
[5.1] ゲームの終了	8	[10.3] 航空機との遭遇	14	[16.2] 可変する操縦士の質	21
[5.2] 勝利の判定	8	[11.0] ツェッペリンの損傷&乗組員の死		[16.3] ドイツ命名	21
[6.0] プレイのシーケンス	9	傷	15	[16.4] ツェッペリン番号チャート ..	21
[6.1] ゲームの開始メカニクス	9	[11.1] ツェッペリンの損傷	15	[16.5] 史実の指揮官カード	21
[6.2] 任務のメカニクス	9	[11.2] 乗員の死傷	15	デザイナーズ・ノート	22
[6.3] 飛行のシーケンス	9	[11.3] 任務中止&不時着	16	参考文献	22
[6.4] 飛行後のシーケンス	9			ゲーム・クレジット	22
[6.5] 任務の成功	9				

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

第一世界大戦は、戦術や兵器に素晴らしい技術上の進歩をもたらしました。戦車、毒ガス、飛行機のような創成期の兵器が大規模に使用されました。ただし、開戦後間もなく、濃密な砲兵に支援された塹壕や機関銃、戦闘部隊を構成する大量の勇敢な歩兵組織が手詰まりをもたらしました。しかし、先見の明を持つドイツ軍幕僚将校は、手詰まりを打開するため、空からイギリスを屈服させる方法を夢見ました。フェルディナント・フォン・ツェッペリン伯爵の助力で、戦略爆撃の概念が誕生しました。この努力をドイツ帝国のために先導したのは、Marine Luftschiff Abteilung—海軍飛行船師団です。戦争終結までに、大部分のツェッペリンは、ドイツ帝国のために千回を超える飛行を行い、これにはロンドンやイングランドの他の都市への空襲が含まれます。

Zeppelin Raider は、ドイツ帝国海軍の一員であるいくつかのWWI型ツェッペリン飛行船の1隻をあなたが指揮する、戦術級ゲームです。あなたの任務は、空爆を介して可能な限り多くのイギリス軍事施設を破壊するか又は北海上空で索敵を実施し、帰還することです。プレイヤー諸氏は、1915年から1918年までの全期間について生き残るのが挑戦であることを知り、もしもそれでも生存していたら、前線での義務を果たし、基地で降伏します。あなたは、望むのであれば1914年から開始するか、さもなければあなたが生き残るための機会を実際に増加させ得る、より進化した型式のツェッペリンで開始することを

選択できます。あなたは、望むいずれかの月/年で開始できますが、いくつかのツェッペリン型式は直ちに使用可能である一方、その他は後期になるまで使用可能にならないことに注意してください。プレイヤー諸氏は、いくつかの条件の下でより新しいツェッペリンを再割当てされ得ます。

ルールは、項目化された大科目のセットであらわれ、各科目は多数の主項目と副次項目に分割されます。ルールは、(カッコ)を使用してその他のルールを照合します。例えば、「あなたのツェッペリンに積載します。バラストと爆弾積載量を調整できます(4.5)。」は、事項4.5がこのルールに関係することを意味します。このゲームのルールは、初読で容易に理解し、後で参照できるよう編集されています。

もしもあなたが、ヒストリカル・ゲームが初めてか、又は不慣れであってもパニックにならないでください！ 最初に、いくつかのツェッペリン・ディスプレイ・マット、ヨーロッパのマップ、競技用のコマを見て、通して素早くルールを読んでください。記憶しようと試みないでください。プレイのためのセットアップ指示に従い、次いでプレイの一般的過程を述べた2.0項を読んでください。4.0項は、あなたが開始することを手助けするための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単純にルールに戻って参照します。プレイの数分後には、ゲーム・メカニクスに馴染んでいることに気づくでしょう。

以下から選ぶ複数の選択肢で、オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。

Web 上で私たちを訪問してください。:

<https://www.compassgames.com>

(ルールをナビゲートし、ゲームのエリアをダウンロードしてください。)

Email で接触してください:

sales@compassgames.com

アフター・アクション・レポートを読むため、並びにあなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、*Consim World* の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。

<http://talk.consimworld.com> を訪問し *Era: World War I* 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探してください。
BordGameGeek でも私たちを見つけることができます。

Note

ルールを通して、あなたはこのような多数の青い項目を目にすることになります。これらの項目は、あなたを容易に助けるため、例、説明、プレイのヒント、デザイン・ノートその他の選別された機知で満たされています。

[2.0] ゲームのプレイ方法 [HOW TO PLAY THE GAME]

ゲームの目的 [OBJECT OF THE GAME]

ゲームの目的は、ドイツ軍のツェッペリン指揮官として、多数の任務を実施することで、北海上空での索敵実施又はイングランドの目標爆撃のどちらかです。各出撃の成功は、有効な目標に投下した爆弾ポイントの合計数、又は少なくとも索敵中に一隻の艦船が明確に識別されたかどうかです。成功した任務は、昇進と乗員向上の結果をもたらす可能性を持ち、蓄積すると待望のプール・ル・メリットの叙勲となります。あなたのツェッペリンと乗員は、各出撃が高射砲や敵航空機の可能性に晒され、容赦ないリスクに直面することになります。あなたが達成する究極の成功は、あなたの経歴中に爆撃を実施している間に行う決断にかかっています。

一般的な勝利レベルは、イングランドに与えた爆撃損害ポイントの合計を基準としてゲームの終了時に判定され、索敵任務のためにレベルが調整される可能性があります (もしも指揮官であるあなたが戦死したら、死後に判定され得ます)。

プレイを促進するために使用される主なゲーム備品は、あなたのツェッペリンと乗員の状態を管理するためのツェッペリン・ディスプレイ・マット、あなたの位置を管理するために使用されるヨーロッパのマップ、各出撃の活動と成功度を管理するための哨戒ログ・シートです。様々なプレイヤー補助カードが、ゲームの機能を解決するために使用されます。

概観 [GENERAL OVERVIEW]

概して、プレイはドイツ沿岸基地からの出撃実施を繰り返すことでプレイされ、北海上の索敵実施又はイングランドの目標を爆撃するかのどちらかです。各出撃が完了した瞬間に、あなたは自身のログ・シートを調べることで達成度を評価し、それは指揮官としてのあなた自身の昇進/叙勲の結果又は乗員の向上の可能性があります。出撃の合間に、あなたのツェッペリンは整備されます。あなたは次の任務を実施できるようになる前に、人員が負傷から回復するための時間も要します。

任務の実施 [CONDUCTING MISSIONS]

あなたのツェッペリン・ディスプレイ・マットは、武装を含めて、あなたのツェッペリンと乗員の全般的状態を示します。出撃を実施しているとき、あなたのツェッペリンはマップ上のエリアからエリアへと前進し、進入した各エリア内で遭遇の可能性についてチェックします。これには、無作為イベント、機械的故障、天候が変わる可能性を含みます。

一般的に、無作為遭遇には航空機を含みます。索敵中、艦船遭遇は未確認部隊を含み、あなたは明確な識別を試みなければなりません。爆撃任務では、あなたは夜間にイングランドへ飛行し、(望ましくは) 重要な軍事目標に対する爆撃を実施します。夜間の海上では航空機に遭遇しませんが、イングランド上空では爆撃を実施する前後に可能性があります。あなたは高度に常時注意して管理しなければなりません。大部分の目標近くでは、複数の航空機中隊からの更なる危険が迫ります。

ツェッペリンの整備 [ZEPPELIN REFT]

いったんツェッペリンが基地に帰還することで哨戒任務を完了したら一哨戒記録欄上の最終航路ボックス内での遭遇の可能性の後で一整備に進みます。整備の期間は、船体損傷と修理を要する機能不全システムの程度に依存します。それに加えて、ツェッペリン指揮官の療養も遅延の結果になり得ます。あなたは新型のツェッペリンを割当てられるか、又は乗員の何名かを失う (その負傷から回復するために更なる時間を要するため) 可能性が存在します。整備中、あなたは哨戒に関連した成功も評価でき、それは乗員の向上と騎士十字章の叙勲を含む指揮官の昇進結果となり得ます。整備に続いて、あなたのツェッペリンが次の哨戒任務を開始する前に、全てのシステムが機能状態であるまたは武装と乗員を充足することになります。

ゲームの終了 [END GAME]

いったん全ての出撃が 1918 年 10 月を通して遂行されたら、ゲームは終了します。もしも指揮官としてのあなたが戦死するか、捕虜になるか、ツェッペリンが撃墜されるか、抑留されるか、捕獲されたら、ゲームは終了します。あなたが最終出撃まで生き残るか否かにかかわらず (1918 年 10 月に終了)、達成された勝利レベルを判定するために合計爆撃ポイントを合算し、成功した索敵任務について調整します。一般的には、経歴全体を記録するため、あなたは成功した任務、与えた爆撃ポイント、最終階級、叙勲をメモしておくことを望むでしょう。もちろん、あなたが自身の船と共に落とされてしまったら、栄誉の称号と結果は死後に認定されます。

[3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[3.1] ツェッペリン・ディスプレイ・マット

[ZEPPELIN DISPLAY MAT]

使用可能な各ドイツ軍ツェッペリン型式に一致する、8枚のツェッペリン・ディスプレイ・マットが用意されています。このマットは、あなたの乗員とシステムの状態を管理する助けをし、自由に使用可能な武装を含みます。プレイのために選択したツェッペリン型式に一致する、適切なディスプレイ・マットを選びます。このマットは、ゲーム・プレイの実施と任務を遂行しているときの目玉です。このマットの使用は、適切なルール項目で説明されます。

[3.2] 戦闘マップ [COMBAT MAP]

ヨーロッパのマップは、自身の任務を実施するに連れてプレイヤーの進捗を管理するために使用され、一般的に、プレイ中はあなたのツェッペリン・ディスプレイの横にセットされます。このマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。もしも「アフリカ船」[“Afrikaschiff”] が割当てられたら（稀な状況）、あなたはアフリカのマップを使用することになります。

[3.3] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

*Zeppelin Raider*に含まれた1枚の型抜きシートに、193個の競技用コマがあります。これらの競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたのツェッペリンと乗員の状態を管理するため、ツェッペリン・ディスプレイ上又はマップ上のどちらかに置かれます。マーカーは、個別の艦船、航空機、乗員メンバー、爆弾、吊光弾、現在の天候、無作為イベント、乗員やシステムの状態のために用意されています。

[3.3.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

Zeppelin Raider のカウンター備品には、あなたのツェッペリンの状態と遭遇解決を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、サイの目修正のような、プレイを促進させるための情報マーカーを含み得ます。各マーカー・タイプの説明は、以下で説明されます。

[3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

ツェッペリン：



あなたが選択した型式に一致するツェッペリン・マーカーを、割当てられた任務の進捗を管理するためにマップ上に置きます。8枚の各ツェッペリン・マーカーは、その一致する型式と裏面に開始時期が列記されます。

将校の階級 [Officer Rank]：



ツェッペリン指揮官としてのあなたの昇進を管理するため、5枚の将校マーカーが用意されています。

勲章&叙勲 [Medal & Rewards]：

あなたの成功した経歴を基準に、プール・ル・メリットとその他の叙勲が授けられます。



乗員の質 [Crew Quality]：



乗員の質は、あなたの乗員の経験とパフォーマンスに相当します。あなたの乗員は、「訓練済」[“Trained”] レベルで開始します。

無作為イベント [Random Event]：

大部分の無作為イベントが直ちに解決される一方、いくつかはプレイ中の後の方で使われることができ、使用されるまでツェッペリン・ディスプレイ・マット上に置かれます。



武装 [Armaments]：



爆弾マーカーは、タイプ毎：高性能爆薬、焼夷弾の個別爆弾をあらわします。吊光弾マーカーは、航法目的又は高射砲操作員の幻惑に投下するために使用可能な数を管理します。特殊任務を遂行するために乗船した便乗者のためのマーカーもあります。

損傷 [Damage]：



これらのマーカーは、ゴンドラの損傷、ガス区画の漏洩や開口、発動機その他のシステムへの損傷の可能性を管理するために提供されます。損傷が発生したときのみ、あなたのツェッペリン・ディスプレイ・マット上に置かれます。

乗員の状態 [Crew Status]：



乗員状態マーカーは、負傷の程度又は戦死、凍傷の可能性、全般的な乗員経験のレベルを管理するために用意されています。特殊な乗員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練」[“Experte”] レベル (11.1) に上ることもできます。

マップ・マーカー [Map Markers]：



これらのマーカーは、任務を実施しているときマップに提供されます。現行任務（爆撃又は索敵）、風向、ツェッペリン・マーカー自体、現在の天候、あなたが割当てられたツェッペリン基地を含みます。

[3.4] チャートと表 [CHART AND TABLES]

ゲーム・プレイを促進させゲーム機能を解決するため、6枚の両面と2枚の片面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、その [四角カッコ] 内の ID を参照します。

サイを振るときは、各表が必要なサイ振りの組み合わせに指定され、いくつかの場合は各サイが異なる位をあらわしています。例えば、位の数値を識別するために色付のサイを使用します。

例えば、「1d6+1d6」のサイ振りは、最初の d6 が十の位をあらわし、二番目の d6 は一の位をあらわします。

ゲーム内での他のサイ振りの組み合わせは、ロンドン目標ー1d20+1d6については40の結果を与えます。この場合のd6は「高/低」結果を提供し、1〜3はゼロを加え、4〜6はd20の結果に20を加えます。これは、1〜40の結果を与え、ロンドンの目標に相当します。

[3.5] 哨戒ログ・シート [THE PATROL LOG SHEET]

哨戒ログ・シート (下記の例を参照) は、各ゲーム・セッションについてあなたのツェッペリン型式、ID、指揮官 (Kmdt) 名、個別の任務、与えた爆撃損害、損傷のために失敗した任務、各出撃に続く負傷回復を記録するために使用されます。

ログ・シートの例ー

このログ・シートの例は、1915年5月に「P」級ツェッペリンで開始しているプレイヤーを表示します。彼の最初の任務は、チャートA1上で「11」が振られた結果として、Hull/Grimshyの爆撃です。ただし、彼が到達したとき爆弾の大部分を外し、1ポイントのみの損害を与えます。それ故、彼は結果コラムに「F」と入れ、最初の任務が失敗だったことを示しています。彼の二番目の任務は、このときチャートA1で「4」を振ったため、エリアEの索敵でした。彼はエリアE内で何も識別しませんでした、エリアF内で何隻かの艦船を発見したので、この任務は成功の「S」でマークされました。最後に、その月の三番目の任務について、彼は「S」を振ってLondon爆撃を割り当てられました。到着の瞬間、彼の目標は、もしも爆撃したら荣誉ポイントを得点すると特記したイングランド銀行 [Bank of England] でした。実際に彼は爆撃し、4ポイントの損害を与えて任務は成功しました。最後に、その月の爆撃ポイント・コラムの合計は5 (Hull/Grimshyの1ポイント、Londonの4ポイント) だったので、そのコラムに5を入れました。

[3.6] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

各出撃は、1日 (又は夜間) の長さの任務をあらわしますが、ゲームでは史実で実施された月平均3回の出撃とします。固有の乗員ボックスは、船上のほぼ20名の乗員をあらわします。選択マーカーは、個別のツェッペリン、艦船、艦船のグループ、航空機、特定の乗員メンバー、爆弾ポイント、吊光弾をあらわします。

[3.7] 部品目録 [PARTS INVENTORY]

Zeppelin Raiders の完全なゲームは、以下の構成品を含みます。:

- 1枚のフル・カラー・カウンター・シート (193×916インチ・カウンター)
- 1冊のルール小冊子とデザイナーズ・ノート
- 6枚の両面プレイヤー補助カード
- 1冊の両面哨戒ログ・シート・パッド
- 4枚の両面ツェッペリン・ディスプレイ・マット
- 2枚のマップ (ヨーロッパとアフリカ)
- 8枚の歴史的指揮官カード
- 3つの六面体、1つの20面体、2つの10面体サイコロ
- 1つのゲーム・ボックス

もしもこれらの部品が欠損していたら、以下に連絡してください。:

Compass Games LLC
PO Box 278
Cromwell, CT 06416
sales@compassgames.com

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

[4.0] ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセットアップは、ツェッペリン型式の選択、ログ・シートの準備、最初の任務を実施する前に初期マーカーを置くため、正面に一致するディスプレイ・マットを置くことから成ります。あなたはヨーロッパ・マップも近くにセットし、現在の天候と風向のマーカーをその上又は近くに置きます。

[4.1] ツェッペリン型式の選択 [ZEPPELIN MODEL SELECTION]

8つのツェッペリン型式からあなたが指揮を望む1つを選択し、一致するディスプレイ・マットを正面に置くことで開始します。ツェッペリンは1隻のみです。標準ゲームについては、これは「P」級になります。下記の 4.2 開始時期を参照し、異なる時期にどのツェッペリン型式が使用可能なのかを確認してください。標準ゲームは、1915年5月に開始します。早期の開始時期を持つ「M」級は、開戦時にプレイヤーが開始することを認めますが、その場合、1915年まで索敵（偵察）のみを実施できることになります。後の時期には、より進化したツェッペリンが使用可能となります。ゲーム・プレイは、複数の飛行船や部隊の指揮をシミュレートしているのではなく、1隻のツェッペリンの指揮官であることから構成されます。

注釈: あなたは、X級のようなより進化したツェッペリン型式で開始できますが、1918年7月になるまで使用可能にならず、戦争初期の数ヶ月間に経歴を進めることはありません。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] あなたの最初の任務は、戦争の後半になるまで使用不能のクラスを選択するか、又はM級で早期に開始していない限り、1915年5月になります。

[4.2.2] P級以外の異なるツェッペリン・クラスで開始することを望むプレイヤー諸氏のための、戦争全体の使用可能時期が以下に与えられます。

型式	使用可能時期
M級	1914年8月
P級	1915年5月
Q級	1916年1月
R級	1916年6月
S級	1917年2月
V級	1917年9月
W級	1917年11月
X級	1918年7月

[4.2.3] あなたは、いくつかの条件下で、新型のツェッペリンを再割当て又は選択することができます。通常ゲームの進捗部分は、より新しくより進化したツェッペリンを指揮するための成功や昇進によって、あなたの荣誉を増加させます。

[4.3] 哨戒ログ・シートの準備 [PREPARE PATROL LOG SHEET]

[4.3.1] あなたのツェッペリン経歴の結果は、ログ・シートに情報を記録することで管理されます。

[4.3.2] ログ・シートは、割当てられた各任務について、どれだけ多くの爆撃損害を与え、あなたの勝利レベル (5.2) を判定する手助けをする任務の成否を含む情報を管理するために使用されます。

[4.4] ツェッペリン・ディスプレイ・マットのセットアップ [ZEPPELIN DISPLAY MAT SETUP]

[4.4.1] あなたの正面に、選択したツェッペリン型式に一致するツェッペリン・ディスプレイ・マットを置きます。あなたは任務を実施している間、自身の船と乗員の状態を記録するため、継続的にこのディスプレイを調べることになります。あなたの指揮官状態マット (右に表示したチャート [A7]) を、必要なときにアクセスできる場所に置きます。



[4.4.2] あなたのディスプレイ・マット上に、以下のマーカーを置きます (対面頁を参照)。

- 1 指揮官状態マット (チャート [A7]) 上の階級ボックス内に中尉 [Oblt. z. See] (Oberleutnant zur See) 又は大尉 [Kpt. Lt.] (Kapitanleutnant) マーカーのどちらかを置きます。これは、あなたの開始時階級 (12.3.3) です。
- 2 乗員質ボックス内に訓練済乗員質マーカーを置きます。これは、あなたの開始時の乗員質です。
- 3 マット上のそれらのボックス内に、適切な爆弾、焼夷弾、吊光弾、バラスト、燃料のマーカーを置きます。
- 4 あなたのツェッペリン・マーカーを、マップ上の適切な開始基地に置きます (下図を参照)。



[4.5] 爆弾&バラスト積載量 [BOMB & BALLAST LOAD]

コメント: WW2の大部分の航空機と異なり、ツェッペリンは武装やバラストの標準積載量を持ちませんでした。積載量は、予想される天候や任務に依存して調整されました。



[4.5.1] 額面積積量 [Nominal Loadout]

各ツェッペリンは、爆弾とバラストの「基準」積積量を持ちます。これらは、1だけ上下に調整できますが、全体合計は同じに維持しなければなりません。2爆弾ポイントは、1バラストに相当します。

例: P級ツェッペリンは、通常4の爆弾積積量を持ちますが、もしもプレイヤーが追加の1バラストを加えることを望むと、2へ変更されます。あるいは、プレイヤーは、爆弾積積量を6に増加させることができますが、バラストを1だけ減少させます。これは、来るべき任務に必要な認識を基準に、プレイヤーが出撃前に決定します。

[4.5.2] 爆弾積積量 [Bomb Loads]

爆弾の各「ポイント」は、1爆弾又は2焼夷弾を積むことができます。

例: もしもあるツェッペリンが「4」の爆弾積積値を持つと、4爆弾と0焼夷弾、又は3爆弾と2焼夷弾、又は2爆弾と4焼夷弾等を積むことができます。

[4.5.3] 季節の影響 [Seasonal Effects]

ツェッペリンは、冬季月間（12～2月）中に追加1ポイントの重量（爆弾又はバラスト）を運ぶことができ、夏季月間（6～8月）中に1少ないポイントを運ばなければなりません。

[4.6] 状態マーカー [STATUS MARKERS]

[4.6.1] 様々なマーカーがディスプレイ・マット上に置かれ、目標投下のために使用可能な爆弾、航行のため又は高射砲操作員を幻惑させるために投下する吊光弾の合計数を管理するため、現行の燃料状態、バラスト状態、高度状態を管理するために使用されます。

[4.6.2] 当初、3吊光弾をマット上、現行燃料を「full」ボックス内、現行バラストを「full」ボックス内、爆弾を爆弾ボックス内、現行高度を「Ground」（地上）ボックス内へ置きます。爆弾とバラストの積積量が、上記に従って調整可能であることに注意してください（4.5）。

[4.6.3] 機関銃で武装したツェッペリンは、弾薬を管理しません。これらは、ゲームの目的において、無限の弾薬を持つと仮定します。

[4.6.4] ゲームの目的において、高射砲は無限の弾薬供給を持つため、弾薬マーカーは使用しません。

注釈: ツェッペリンは、ある任務で1機又は2機の航空機と遭遇し、戦闘が発生しない可能性すらあります。現実的に弾薬は尽きないので、これを管理するのは無意味です。それ故、機関銃はそれに付随する弾薬ボックスを持たず、銃の状態のみがディスプレイ・マット上で管理されます。

[4.7] 基地 [BASING]

プレイヤー諸氏は、6つの北ヨーロッパ基地の1つに基地を置き、後には、ブルガリアの基地が加わる可能性があります。これらは、ゲーム的にはほぼ同一ですが、いくつかは他よりもイングランドに接近しています。もしも1914年に経歴を開始していると、プレイヤーはノルトホルツ [Nordholz] に基地を置いて開始します。さもなければ、開始基地は無作為に選択されます (4.7.2を参照)。

[4.7.1] ノルトホルツ [NORDHOLZ]

ノルトホルツの基地は、回転式のプラットフォーム上に特異な二重格納庫を持ちました (いくつか、巨大なレイジー・スーザン・バッグに似ています)。通常、ツェッペリンは、中又は強風ではその格納庫から引き出して離陸できませんでした。



もしもノルトホルツに駐機したら、あなたは降雨の状況で離陸できます (格納庫が離陸を認める方向に回転できるため)。もしも他のいずれかの基地で、開始時の天候で降雨が振られたら、任務はキャンセルされます。これは「降雨」[“rain”] のみに適用することに注意してください。あなたは、小雨 [light rain] 又は晴天 [clear] の天候で常に離陸できます。

[4.7.2] 基地変更 [REBASING]

基地変更は、プレイヤーが何らかの理由で新たなツェッペリンを受け取る時に発生します。この理由のため又は1914年の後に経歴を開始しているとき、新たな無作為基地について1d6を振ります。:

1. トンデルン [Tondern]
2. ノルトホルツ [Nordholz]
3. フールスビューッテル [Fuhlbüttel]
4. アルホーン [Alhorn]
5. ヴィットムント [Wittmund]
6. ハーゲ [Hage]

[4.7.3] ヤンボル [JAMBOL] (ブルガリア)

アフリカ・マップ上のこの基地は、もしも「アフリカ船」[“Afrika Schiff”] を指揮している場合にのみ使用可能で、1917年に稀な状況下でのみ発生します。



[5.0] ゲームの勝利方法 [HOW TO WIN THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1918年まで完遂する様々な任務から構成されます。ゲームは、もしもあなたのツェッペリンが破壊されて指揮官としてのあなたが戦死するか、又はイングランド、フランス国内で撃墜された後で捕虜になるか、中立国に抑留されたら早期に終了し得ます。

各任務の結果は、昇進と乗員の向上、又は逆に拙いパフォーマンスのために乗員の質が低下の結果となり、全体的な勝利レベルはプレイ終了時に達成した合計爆撃ポイントを基準に判定され、成功した索敵任務によって修正されます。

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、1918年10月まで通して導かれる最終任務の完了時に終了します。1918年10月の後に実施される任務割当てではありません。

[5.1.2] もしも損傷修理又は入院のため、あなたの次の任務割当てが1918年10月の後に開始されるよう判定されたら、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、指揮官としてのあなたが戦死するか又は捕虜に取られたら、ゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] いったんゲームが終了したら、あなたは勝利を判定できません。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] プレイの終了時にあなたのログ・シートを調べ、目標に投下した爆撃ポイントの合計数を足し上げます。

[5.2.2] 達成した合計爆撃ポイントを基準に、あなたの勝利レベルとツェッペリン指揮官としてのパフォーマンスが下記で判定されます。成功した10索敵任務毎に、勝利のレベルを1結果ずつ上昇させます。

敗北 [DEFEAT] -0~10 爆撃損傷ポイントを達成:

あなたは、ドイツ海軍、あなたの家族、あなた自身に顔向けができません。一体全体、なぜシュトラッサーはあなたに飛行船をあてがったのでしょうか?

引き分け [DRAW] -11~15 爆撃損傷ポイントを達成:

あなたは国家の義務を果たしました。ただし、大戦間時代の飛行船指揮は、おそらくありそうでないでしょう。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] -21~25 爆撃損傷ポイントを達成:

あなたは、ドイツ海軍ツェッペリン・エリートの一で、同僚、乗員、司令官から賞賛されます。あなたは、しばしば全国紙に掲載されます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] -26+ 爆撃損傷ポイントを達成:

あなたはイングランドの悩みの種で、ドイツ海軍全体の誇りです。あなたの伝説的な偉業は、あなたをツェッペリン指揮官のトップに置き、プロパガンダに顕著に取り上げられます。あなたの同僚は、あなたの勇敢な成功に感嘆します。あなたは、おそらく戦後ハンブルクで希望を抱いて退役します。

[5.2.3] 指揮官としてのあなたが戦死したら、それでも(死後の)勝利レベルを判定します。あなたが捕虜になった場合も同様に適用します。

[6.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

[6.1] ゲームの開始メカニクス

[GAME START MECHANICS]

標準ゲームは、1915年5月に「P」級ツェッペリンで、無作為基地で開始します。もしもあなたがそれよりも後の時期に開始することを選択したら（例えば、1915年5月に使用不能のツェッペリンのタイプを試すことを望むと）、同様に無作為の基地で開始します。プレイヤー諸氏は、1荣誉ポイントでゲームを開始します。

選択—あなたは、戦争開戦当初の開始を望むことができます。いかなる経歴も1914年8月に開始し、ノルトホルツを基地としてM級と荣誉ポイントなしで開始します。ただし、最初のゲームは1915年5月で開始することを勧めます。

[6.2] 任務のメカニクス [MISSION MECHANICS]

- a. チャート [A1] をチェックすることによる割当て任務の獲得。：年に対して2d6を振ります。これを任務ログ上に書き、マップ上に任務タイプ・マーカーを置きます。「M」級ツェッペリンは、ロンドンや内陸の目標を爆撃しないことに注意してください。チャート [A1] の注釈を参照してください。

歴史的注釈：「M」級は構造的には航続範囲を持っていましたが、風がない状態では燃料のために失われる危険性が大きでした。これらは、滅多にイングランド沿岸部を爆撃しませんでした。戦果は限定的でした。

- b. 離陸天候についてチェックします [W1]。月毎に3つの任務があり、天候が最低でも飛行可能な日に、あなたは離陸するものと仮定します。風向についてサイを振る可能性があります。
- c. ツェッペリンに積載します。バラストと爆弾の量を調整します (4.5を参照)。
- d. 離陸します (飛行船の俗語で「出港！」[“Up Ship!”]。揚力について、自動的に1高度ボックスを獲得します。

[6.3] 飛行のシーケンス [FLIGHT SEQUENCE]

- e. 1ボックス航行し、望む量の高度を調整します。これは、いくつかのタイプのバラストを投下するか、又はもしも降下するのであれば、ガスを放出することで行われます。これは、任意の高度変更であることに注意してください。高度変更は、漏洩、高度ガスの放出と／又は敵射撃、燃料消費によっても発生し得ます。
- f. 無作為機械的故障 [A5] と天候／風向の変化 [W2] についてチェックします。
- g. もしも爆撃任務で目標ボックス上空へ行く場合は爆撃手順を通過し、又は北海ボックス上空へ行く場合は索敵手順を通過します。
- h. もしも現在北海ボックス (名称についてアルファベットの太文字を含んでいるボックス) 内又は目標ボックス (例えばロンドン) を航行していると、適切なチャート [A2] 又は [A3] で遭遇についてチェックします。もしも素の目で12(6

のゾロ目) が振られたら、無作為イベントが発生し得ます。これは、列記された通常の遭遇と置き換えられます。無作為イベントは、任務毎に一度のみ発生し得ます。二回目の12は、列記された遭遇結果になります。爆撃任務については全て航空機遭遇で、北海ボックス上空では「効果なし」です。

- i. 遭遇を解決します。これには、前のターンからあなたを追撃している航空機を含みます。もしも存在すれば、損傷の修理を試みます [B4]。

あなたのツェッペリンが望んだ全ての航路ボックスを通過して基地に帰還するか、失踪するか、地上に激突するまで、ステップ e. から i. を繰り返します。

あなたは、現在割当てられている以外の異なる基地に着陸できます (燃料又は損傷を考慮する可能性)。もしもそうしたら、失われるいかなる時期にも加えて1出撃時期を失い、あなたのツェッペリン・マーカーを親基地に戻して置きます。

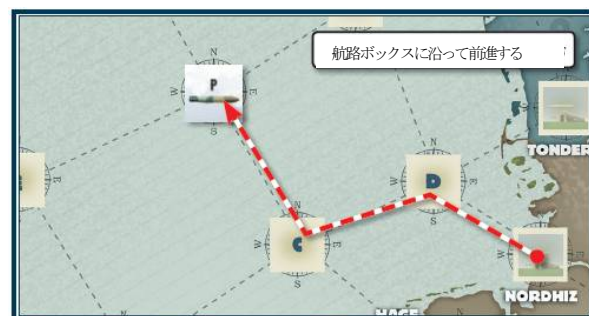
[6.4] 飛行後のシーケンス [POST FLIGHT SEQUENCE]

- j. 全ての損傷を修理することで、あなたのツェッペリンを整備します。これを行っているとき、もしも6を超えるシステムが損傷／機能不全状態であると1任務を失います。この場合、ログ・シート上で次の任務スペースに「R」を記入します。負傷／死亡乗員は、この合計に対してカウントしません。
- k. 叙勲 (12.2.4) についてチェックします。もしも希望するか／可能であれば、新型ツェッペリンに更新します。
- l. 乗員に他のいずれかの特別な向上が適用されるかどうかチェックします。
- m. 任務の成功についてチェックします。成功はログ・シート上に「S」を記入し、失敗は「F」です。5番目の成功任務毎に、1経験ポイントを獲得します。

6.2 任務のメカニクスへ戻ります。

[6.5] 任務の成功 [MISSION SUCCESS]

爆撃任務は、ツェッペリンが目標位置に到達し、アスタリスクでマークされた目標 (初期の目標位置である必要はありません) のどこかに対して、少なくとも2ポイントの爆撃損害を生じせしめたら成功と考えます。索敵任務は、ツェッペリンが特定位置に到達し、任務中のいずれかのときに (ただし、特定位置である必要はありません)、少なくとも1隻の艦船又は艦船のグループが明確に識別されたら成功と考えます。



[7.0] 高度の管理&ガス区画の記録

[ALTITUDE MANAGEMENT & GAS CELL TRACKING]

ゲームの中核は、プレイヤーが自身の任務を実行して生還するため、十分な高度を持つことを保証すべく、事前に計画しておくことにあります。

[7.1] 放出 [VENTING]

高度上昇のためにガスが膨張したとき、自動ガス・バルブが水素を放出します。プレイヤー諸氏は、意のままにガスを放出でき、実際、損傷が発生していないと仮定すると、それが着地を達成する方法です。

ゲームでの放出をあらわすため、飛行船が中高度帯の最初の高度ボックスに達したとき、飛行船が「高」高度帯と「超高」高度帯に達したとき毎に、再び1つのガス区画が放出されます。この自動放出の罰則は、任務毎、高度帯毎に一度のみ発生します。これを示すため、越えている高度帯上で「放出済」[“Vented”] マーカーを使用します。

(解明) — 1又は-2を持たない「放出済」マーカーはありません。あなたは、ツェッペリン・ディスプレイ・マット上で越えた高度帯をマークするためにどちらかのタイプを使用でき、あるいは望むのであれば白いブランクを使用します。

例えば、あなたは中高度の境界を越え、次いで下降し、再び上昇してそれを越えると、二回目の放出はしません。可能であれば、あなたは「放出済-1」[“Vented-1”] カウンターをそれらの上に置くことで、未だに放出されていない区画を放出しなければなりません。

ある区画が放出されるときごとに、ガスが失われ、釣り合いを保つために何らかのタイプのバラストが同時に投下されない限り、1高度が失われることになります。

例1: プレイヤーが高度2で1バラストを投下し、高度3に上昇します(いまや中高度です)。彼はあるガス区画上に「放出済-1」カウンターを置かなければなりません。次いで、高度3に留まるため、二番目のバラストを投下します。

例2: 風の罰則がないと仮定し、高度8のX級ツェッペリンは8ボックスを航行して、四番目の燃料ボックスを使用しています。彼は現行燃料マーカーを1ボックス右へ移します。これは、彼に1高度を与えて高度9に上昇し、超高高度帯を越えます。これは、自動放出をもたらし、あるガス区画上に放出済-1カウンターを置かなければなりません。彼は、更に1バラスト又は燃料、又は爆弾、又はそれらの組み合わせを投下することで高度9を維持するために自動放出の釣り合いを保たない限り、1高度レベル降下することになります。

二者択一で、彼は意のままに1つのガス区画を放出でき、それはカラの燃料タンク増加と釣り合いを保つため、レベル9へ上昇する代わりにレベル8に留まることになります。

[7.2] ガス区画の損傷、修理、状態

[GAS CELL DAMAGE, REPAIR & STATUS]

コメント: ゲームでの各ガス区画は、実物の3ガス区画をあらわし、通常ツェッペリンは型式に応じて15~19の区画を持ちます。管理を容易にするため、プレイヤーはゲーム内で5又は6のガス区画を管理することになります。

ゲームでの各ガス区画は、3「ユニット」のガスを持ちます。これらの各1つは、飛行船に揚力を提供し、単一ユニットの損失は直ちに1高度ボックスの損失を意味します。これらは、以下のいくつかの方法でガス区画を損失し得ます。: 自動放出、意図的放出、敵射撃からの漏洩、機械的故障チャートからの漏洩。

ガス区画に起因する異なった状態をあらわすための様々なマーカーがあります。:

放出済-1 [Vented-1] は、1ユニットのガスが放出を介して失われたことを意味します。放出済-2 [Vented-2] は、2ユニットが(何らかの理由から)失われたことを意味します。



漏洩 [Leaking] は、ガス区画が修理を要することを意味します。漏洩-1 [Leaking-1] は、漏洩から1ユニットのガスが失われたことを意味しますが、更に失われる前に修理できます。漏洩-2 [Leaking-2] は、2ユニットのガスが(何らかの理由で)失われたことを意味しますが、最後のユニットが失われる前に修理できます。



枯渇状態 [Depleted] は、ガス区画がもはや揚力を生み出さないことを意味します。

漏洩カウンターは、ガス区画が密閉される必要がある事実をあらわし、放出済-1と放出済-2のカウンターは100%未満の揚力を持つ無傷の区画のみを表示するため、漏洩と放出済のカウンターの両方が含まれています。番号を持たない放出済カウンターは、越えている高度帯をマークするために使用されます。

例1: あるガス区画が高射砲の射撃から漏洩カウンターを受け取り、次いで修理のサイ振り失敗し、漏洩-1カウンターを受け取って1ユニットのガス(それ故1ボックスの高度)を失います。次のターンにそれは修理され、漏洩-1カウンターは放出済-1カウンターに置き換えられ、現在1ユニットのガスが欠落していることを表示しています(ただし、もはや漏洩していません)。

例2: 高度帯を越えていることから放出済-1のカウンターを持って開始するガス区画は、1ユニットのガスを失っていることを表示します。高射砲の射撃が後に穴を開けて漏洩-1カウンターを受け取り、それが修理を要すること、すでに1ユニットが失われていることを示します。もしも修理のサイ振りに失敗したら、漏洩-2カウンターを受け取り、別のガス・ユニットを失います。

各ターンの終了時、プレイヤーは全ての漏洩カウンターの修理を試みることができます(彼が十分な非重傷又は非死亡乗員を持つと仮定して)。漏洩カウンターの修理成功の結果は、カウンターを撤去します。漏洩-1又は漏洩-2のカウンターの修理成功は、それぞれ放出済-1又は放出済-2のカウンターによって置き換えることを意味します。漏洩又は漏洩-1のカウンターの修理失敗は、それぞれ漏洩-1又は漏洩-2のカウンターによって置き換え、1ボックスの高度を失うことを意味します。漏洩-2カウンターの修理失敗は、枯渇状態カウンターによって置き換え、1ボックスの高度を失うことを意味します。枯渇状態のガス区画は、もはや修理についてチェックする必要がありません。

[7.3] 緊急投棄 [EMERGENCY JETTISON]

プレイヤーは、緊急時に可能ないずれかの方法により、重量を減少させる必要性が生じるかもしれません。飛行毎に、1 緊急投棄が認められます。これは、全ての機関銃と弾薬、無線機、全ての救命ボート、ツェッペリン製爆撃照準器、プラス釘付けされていない何らかの物で、特典を獲得するために全てを投棄しなければなりません。これは、1 ボックスのバラスト投下相当を与えます。備忘のため、ツェッペリン・プレイ・マット上に投棄 [Jettison] マーカーを置きます。ここで述べた装備品が失われた後、あなたのツェッペリンはそれが与える全ての特典を失います。もしも基地へ生還したら、あなたは装備品を補充するために2任務を失うことになります。

プレイヤーは、適切な高度レベルに上昇させるため、緊急時に爆弾、燃料、バラストも投棄できます。

[7.4] 乗船員の減少 [DECREASED CREW ONBOARD]

ときには、ツェッペリンは重量を抑えるために、少ない数の乗員で任務に出撃しました。プレイヤーは、1 少ない固有乗員ボックスで離陸できます。:これを示すため、固有乗員ボックス上に「非乗船員」[“crew not aboard”] マーカーを使用します。これは、追加1ポイントの重量を認め、それは爆弾又はバラストです。ただし、これは、同時に修理できるシステムの数で1だけ減少させます。

例えば、修理フェイズ中、あなたがSW 又は KIA ではない2 固有乗員のみと3 損傷システムを持つと、あなたはそのターンに修理を試みないシステムを選択しなければなりません。

[7.5] 最高高度 [MAXIMUM ALTITUDE]

各ツェッペリンは、最高高度を持ちます。:マット上の最高数値の高度ボックスです。これは超過できません。

例えば、もしも最高高度のツェッペリンが2ポイントの爆弾を投下したら、通常は1ボックス高度が上昇します。ただし、この場合、揚力は失われます。

[7.6] 浮揚力 [DYNAMIC LIFT]

各ツェッペリンは、飛行船胴体で機能している発動機の前方向推進によって生み出された1ポイントの揚力で離陸します。これは、浮揚力として知られます。もしもいずれかのときに、ツェッペリンが故障又は戦闘損傷のために使用可能な発動機の半数（以上）を失うと、直ちにこの揚力ポイントは失われます。この揚力ポイントの損失は、他と同様、もしも望むのであれば、何らかのタイプのバラスト投下によって釣り合いを保つことができます。

[7.7] 揚力値 [LIFT VALUES]

揚力1ユニットは、以下に相当する

1 ユニット＝	1 ボックスのバラスト投下
1 ユニット＝	2 ポイントの爆弾重量
1 ユニット＝	4 ボックスの燃料

[8.0] 風、天候&燃料 [WIND, WEATHER & FUEL]

(相対的に) 貧弱な発動機と巨大な表面積のため、飛行船作戦は天候と風による強い影響を受けました。

[8.1] 離陸 [TAKEOFF]

離陸の前、天候チャート上で適切な季節コラムを使用してサイを振ります。

ツェッペリンは強風での離陸に問題を持つため、その天候は離陸天候チャート上に列記されません。もしも天候が悪いと、任務は開始されませんでした。月間の天候は、少なくとも3回の作戦のために十分良好であると仮定し、あなたが月毎に実施する任務の数が3回である理由です。

[8.2] 天候の変化 [WEATHER CHANGE]

飛行中、各ボックスを航行後（最初の航路ボックスは含めません）、天候の変化についてチェックします。天候の変化は任務毎に一度のみ発生し、いったん発生したら、任務の残りについてはこのステップを飛ばすことができます。(例外: 任務前の天候変化は、突発事態からの強風無作為イベントを妨げません。) 晴天 [clear] (と風)、降雨 [rain]、驟雨 [heavy rain]、降雪 [snow]、強風 [gale] への天候変化は、風向変更の可能性ももたらします。これらの場合、新たな風向についてサイを振ります。

[8.3] 降水の影響 [Precipitation Effects]

全ての降水は、小雨 [Light Rain] についての1から降雪/氷結 [Snow/Ice] についての4まで、様々な量で飛行船の重量を増加させます。飛行船重量の天候による影響は蓄積せず、例えば、もしも天候が降雨から驟雨に変化したら、重量罰則は2から3へ移り（合計、5にはなりません。天候罰則の各ポイントは、現行高度を維持するために、何らかのタイプのバラスト投下によって釣り合いを保たなければなりません。

例: 小雨で、1の重量罰則です。プレイヤーは、この重量罰則のために1バラストを投下しています。彼は現在高度5です。「驟雨」への天候の変化は、3の重量罰則を持ちます。それ故、彼は現行の高度を維持するため更に2バラストを投下しなければなりません。二者択一で、彼は1バラストを投下して1高度ボックス降下するか、又はそれを無視して2高度ボックス降下することすら選択できました。

[8.4] 風の影響 [WIND EFFECTS]

降雨、驟雨、強風は、風又は強風の風力に付随すると見なされます。(現実世界で小雨又は降雪に付随する風は、ゲームでは重要でないと見なされます)。いくつかの晴天天候は、チャート上で付随する風（「晴天一風」[“Clear-Wind”]）も持ちます。

風は、風向チャート上で1d6を振った方向に吹きます。1〜3で北東へ、4で南東へ、5で南西へ、6で北西へ吹いています。

風に対抗して航行するためには、通常の1/2ボックスの代わりに1ボックスの燃料がかかります。

強風に対抗して航行することは不可能で、実際、もしもそうすることを望んでも、あなたが現在いる位置に留まるために1ボックスの燃料がかかります。あなたの唯一の移動の選択肢は、強風の側面へ、又は強風の方です。

開始時の半数以上が損傷又は機能不全の発動機を持つツェッペリンは、風に対抗して航行できません。

5つの発動機を持つ飛行船は、風に対して航行できるために、少なくとも3つが機能している必要があります。

高空では風が強くなるため、発動機の状態にかかわらず、ツェッペリンは超高高度で風に対抗して航行できません。高高度では、開始時の発動機の過半数が機能している場合にのみ、ボックス毎に1燃料ボックスを消費することで風に対抗して航行できます。

[8.5] 燃料の管理 [FUEL MANAGEMENT]

様々な要因のため、飛行船の最適航続距離は減多に作戦航続距離と一致しませんでした。燃料は、プレイヤー諸氏が管理しなければならない貴重な資源です。

[8.5.1] 燃料の消費 [FUEL CONSUMPTION]

マップ上で航行した各ボックスは、1/2ボックスの燃料を消費します。各4番目のカラの燃料ボックスは、1ユニットだけ飛行船を軽くし、1高度レベルの上昇をもたらします。この変更は、現行燃料マーカーが各4番目のボックスに進出したときに発生します。風の罰則がないと仮定すると、あなたは移動するに連れて、そのボックスの半分の燃料を表示している面に現行燃料マーカーを裏返します。再び移動した後、現行燃料マーカーを通常面に戻し、次の右の燃料ボックスへ移します。もしもツェッペリンが完全に燃料を使い果たしたら、ターン毎に1エリア風の方向へ漂流します。もしもあなたが友軍領土上空に漂流する幸運に恵まれたら、不時着できます。もしも「失踪」[Lost] エリア内へ又はマップ外へ漂流したら、あなたのツェッペリンは消息を絶ったと見なされ、ゲームは終了します。

[8.5.2] 風の罰則 [WIND PENALTIES]

上記(8.4)に記載されたごとく、風に対抗してボックスを航行するため、又は強風の場合はその場に留まるためにすら、余分に燃料を燃やさなければならない可能性があります。順風で航行する場合でも、1/2の燃料ボックスがかかります（それでも発動機は動いています）。

[8.5.3] バラストとしての燃料 [FUEL AS BALLAST]

プレイヤーは、燃料をバラストとして用いることの必要性又は願望を見出すかもしれません。プレイヤーは、いかなるときでも、高度レベルを獲得するため又は高度降下の釣り合いを保つべく、現行燃料マーカーを4番目のボックスへ移すために十分な燃料ボックスを投下できます。これは、恐らく重大な非常事態でのみ行われることになるでしょう。

[9.0] 任務要件&時期 [MISSION REQUIREMENTS & TIME]

ツェッペリンは、一週間で複数の任務を実施する能力がありましたが、実際には減多に行われませんでした。月齢、一年の時期、水素ガスの不足さえも、作戦に影響を与えました。

[9.1] 通常の任務シーケンス [NORMAL MISSION SEQUENCING]

プレイヤー諸氏は、月毎に最大3つの任務を実施できます。高射砲や航空機からの安全のため爆撃は深夜に発生したので、通常、任務は満月周辺の週に実施されませんでした（昼間に行われた索敵任務を除きます）。この3つの任務の限度は、飛行船の損傷又は無作為イベントのために減少し得ます。加えて、プレイヤー諸氏は負傷や飛行船修理のために、任務を「欠勤」[sit out] しなければならないかもしれません。

ゲーム・ノート：これは気まぐれに思えるかも知れませんが、平均的な歴史データを基準にしています。明らかに、何隻かの飛行船は一月間に3回を超える任務を、何隻かはそれよりも少ない任務を実施しました。加えて、ときには、全てのツェッペリンは悪天候のために同時に数週間地上にありました。幸運にも、このアプローチは月齢管理の必要性や悪天候の順延のような他の限定的な要素を除外します。任務は、それが可能であったときに発生したと仮定しました。「より複雑である」ことが、より「リアリズム」を生み出すものではないということを述べておきます。

任務は、任務ログ・シート上で管理されます。記録が必要なデータは、任務のタイプ、爆撃損害合計、成功の「S」又は失敗の「F」のどちらかのみです。

プレイヤー諸氏は、余白に自身の備忘を記録しておくことができますが、必須ではありません。

[9.2] 任務の要件 [MISSION REQUIREMENTS]

爆撃任務は、イングランドの特定地勢学的位置（例えば、ロンドン）を爆撃することを要求されます。索敵任務は、北海の特定位置を索敵することを要求され、割り当たられた各ボックスは識別用の文字を持ちます。ただし、プレイヤー諸氏は、任務成功の尺度による制限を受けません。特定位置に進入しなければなりませんが、どこでも爆撃又は索敵することができます。

例：ロンドンが目標です。プレイヤーはロンドンに到達しますが、適当な目標を発見できなかったため、爆弾を保持します。帰路、グリムズビー／ハル [Grimsby/Hull] を爆撃し、4ポイントの爆撃損害をもたらします。任務は成功です。

例：エリアBを索敵する任務です。プレイヤーは、「B」と標記された北海ボックスに到達します。何も発見しません。次いで、エリアAを索敵するために移動し、1隻の艦船を確実に識別しました。任務は成功です。

もしもツェッペリンが破壊されるか又は不時着したら、たとえ指揮官であるあなたが生き残っても、任務は自動的に失敗です。

[9.3] 便乗者任務 [PASSENGER MISSIONS]

いくつかの爆撃任務は、便乗者の同乗を含みます。これらの爆撃任務は、チャート [A1] 上に (P) でマークされます。

この便乗者とは、海軍ツェッペリン部隊総司令官 FK ベーター・シュトラッサーでした。彼は状況把握のため、ときには襲撃に同行しました。

もしもあなたが彼を死に至らしめるか又は重傷を負わせたら、たとえそうでなければ成功だったとしても任務は失敗です。

さもなければ、彼はゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。彼はオブザーバーに過ぎません。

[10.0] 爆撃&索敵 [BOMBING & SCOUTING]

[10.1] 手順概要 [GENERAL PROCEDURES]

[10.1.1] 目標到達 [ARRIVAL AT TARGET]

爆撃は、ツェッペリンが目標ボックス内に到達した後に起きます。プレイヤーの決断に伴う過程で、いくつかの出来事が起こります。爆撃行程は以下のとおりです。:

[10.1.2] 航法のサイ振り [NAVIGATION ROLL]

航法士は、目標ボックスに進入した瞬間に航法のサイ振りを行なわなければなりません。このサイ振りは、もしも現在の天候が降雨 [Rain]、驟雨 [Heavy Rain]、降雪 [Snow] であると +1、吊光弾の投下を選択すると -1、航法士が「熟練」[“expert”] であると -1 修正されます。もしも航法士が重傷 (SW) 又は戦死 (KIA) していたら、追加の +1 修正があります。もしも航法のサイ振りに成功したら、あなたは目標エリア内にあって、その都市/エリアについての目標リストから、サイを振って無作為に目標を定めます。もしも失敗を振ったら、あなたは 1/2 ボックスの燃料を、又はもしも風に對抗して航行していたら 1 ボックスを消費しなければならず、目標エリアを発見するために再度試みます。

もしもあなたが目標を発見しても気に入らなければ、吊光弾を投下した後で再びサイを振ることにより、新たな目標を探することができます。もしも吊光弾を使い果たしていたら、これは選択ではなく、あなたはその目標を爆撃するか又は爆弾を保持しなければなりません。あなたが新たな目標を見つけるとき毎に、1/2 ボックスの燃料を消費し、適切なリストから目標のために再びサイを振ります。

[10.1.3] 爆撃行 [BOMB RUN]

爆撃するためには、消費する爆弾と／又は焼夷弾の望む量を決めて、[B1] ツェッペリン爆撃「命中」チャート上でその数だけサイを振ります。各命中について、[B3] 爆撃損害チャートでサイ振りを行い、もしもあなたの爆撃照準器が損傷していたら +1、もしもあなたの副長 [Executive Officer] が「熟練」[“expert”]

であると -1 の修正を適用します。爆撃損害ポイントを合計し、それがあなたの成功度合の尺度です。いくつかの目標は、焼夷弾から二倍の損害を受けます。爆撃後直ちに高度を獲得します (4.5.1 と 7.7 を参照)。

ただし、どれだけ多くの爆弾を投下するか決めた後、あなたは航法チャート (この目的に寄与するため逆戻りします) 上で「針路逸脱」[off-course] をしていたかどうか調べるためにサイを振ります。もしも針路逸脱の場合、新たな目標のために目標リスト上で無作為に再びサイを振ります。これは、あなたの実際の爆撃です。

あなたはイングランド銀行を爆撃しているつもりで、実際にはいくつかの住宅又はより悪い場合は教会であるかもしれないことに注意してください。プラス面としては、あなたの目標はより好ましいものになることすらあります。

[10.1.4] 対空射撃 [AA FIRE]

爆撃後、対空射撃が二度発生します。最初に、飛行船を「捕捉」する探照燈の試みについてサイを振ります。対空射撃は、適切な修正を使用します。各射撃の前に、プレイヤーはもしも使用可能な吊光弾を持つと、射手を幻惑するために吊光弾を投下でき、その修正を適用できます。

[10.1.4.1] 対空射撃後、チャート [A3] 上で無作為航空機遭遇についてサイを振ります。

[10.1.4.2] 「針路逸脱」目標からの対空射撃は -2 drm を受け (威力が減じるため)、探照燈のサイ振りを獲得しません。

[10.1.5] 爆弾重量 [BOMB WEIGHT]

爆弾は、投下した 2 ポイント毎に (端数切捨て) 1 ユニットの揚力を与えます。

例えば、5 ポイントの爆弾荷重を投下した後、ガス放出によって釣り合いを保たない限り、飛行船は 2 高度レベル上昇することになります。

[10.2] 艦船との遭遇 [ENCOUNTERS WITH SHIPS]

[10.2.1] 索敵の手順 [SCOUTING PROCEDURE]

各北海 (水面) ボックス上空で、索敵任務中のプレイヤーは無作為遭遇についてサイを振ります。もしも艦船又は艦船のグループと遭遇したら、どのように進むか決めなければなりません。:

- A. +1 で索敵のためにサイを振ることを選択でき、他の修正も適用し、もしも自身の無線機が機能状態であると報告を送ります。艦船 (たち) は、完全識別 [Positively Identified] (実際にどうなのか判定するためにサイを振ります) 又は「不完全識別」[“Probably Identified”] のどちらかになります。遭遇は終了します。
- B. 彼は良く見えるよう接近を選択できます。次いで、彼は [A2] 索敵チャートで、-2 でサイを振りますが、もしも艦船が DD、CL、CA、BB を含むと、1 × 対空射撃を受けます。ML、SS、商船から対空射撃を受けません。次いで報告を送ります。もしも索敵のサイ振りに失敗すると、艦船 (た

ち)は「不完全識別」のみですが、それでも射撃を受けるかどうか調べるために識別についてサイを振ります。

- C. 上空を飛行して接触し、目標(たち)の爆撃を試みることを選択できます。目標(たち)を得るために識別表でサイを振ります。異なる艦船は、沈没するために異なる量の損傷を受けます。もしも爆撃することを望み、複数の艦船が存在すると、目標として一隻を選択します。艦船への爆弾投下は、目標が移動している事実のために「命中させるため」に+2を自動的に得ることを除き、陸上目標に対するのと同じ行程を使用します。次いで、艦船は(もしも可能であれば)、2対空攻撃で応射します。艦船が受けた爆撃損傷ポイントは、勝利条件にカウントします。プレイヤー諸氏は、艦船を攻撃しているときに航法のサイ振りを行いません。

最善の状況でも、艦船爆撃は極めて冒険的です。それを行う前に二回考えてください。加えて、これはあなたの本来任務ではありませんが史実でごくたまに発生し、結果は低調でした。

- D. 対空射撃を受けているときは、サイの目にかかわらずツェッペリンの索敵結果が「完全識別」になる良い知らせです。

[10.2.2] 吊光弾 [PARACHUTE FLARES]

索敵は昼間に発生したので(夜間に発生したイングランド爆撃とは逆です)、吊光弾の使用は無意味となり、対空射撃に対して修正を与えません。

[10.2.3] 艦船識別 [SHIP IDENTIFICATION]

主力艦(BB又はCA)を含んでいる集団の完全識別は、1栄誉ポイントと任務の成功を与えます。他のいずれかのタイプの艦船(たち)の完全識別は、任務の成功としてカウントします。不完全識別は、任務の成功としてカウントしません。

[10.2.4] 索敵中の航空機遭遇

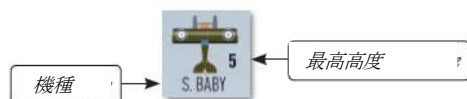
[AIRCRAFT ENCOUNTERS WHILE SCOUTING]

索敵遭遇が、艦船や艦船の集団ではなく航空機になる可能性があります。その場合、単に航空機遭遇手順に進みます。海上で索敵している間は、水上機/フロート機のみと遭遇し、もしもそうでなければ「遭遇なし」として扱われることに注意してください。

[10.2.5] 天候の影響 [WEATHER EFFECTS]

晴天以外のいずれかのタイプの天候は、索敵のサイ振りに+1を与えます。

[10.3] 航空機との遭遇 [ENCOUNTERS WITH AIRCRAFT]



[10.3.1] 航空機のタイプ [AIRCRAFT TYPE]

いったん航空機との遭遇が振られたら、プレイヤーはチャート[A3]上で2d6を振ることにより、どのタイプと遭遇したのか調べます。もしもいまだに使用可能でない航空機が振られた

ら、代わりに遭遇はありません。北海ボックス上空で遭遇として非水上機が振られたら、やはり「遭遇なし」になります。水上機は、航空機遭遇チャート上でその名称隣の「*」(アスタリスク)によって表示されます。

例: 1917年2月です。あなたは「4」を振り、通常は高度8のソービッツ・キャメルになります。ただし、これは1917年6月になるまで到着しないので、「遭遇なし」になります。

[10.3.2] 航空機の高度 [AIRCRAFT ALTITUDE]

チャート上の航空機タイプの隣の数字は、遭遇した高度です。これは、その航空機の最高高度(カウンター上に記載されます)である必要性はないことに注意してください。航空機カウンターを、ツェッペリンの高度記録欄でそれが到着した高度に置きます。

[10.3.3] 高空からの航空機 [AIRCRAFT FROM ABOVE]

もしも飛行機がツェッペリンの現行高度の上に到着したら、最初にチャート[E3]上で二回攻撃します。もしもツェッペリンが生き残り、機関銃を持つと、(10.3.7)の手順を使用して応射できます。

[10.3.4] 同高度の航空機 [AIRCRAFT AT THE SAME ALTITUDE]

もしも航空機がツェッペリンと同高度に到着したら、ツェッペリンが最初に射撃して次が航空機で、もしも撃退していなければ、ツェッペリンが損傷させていない限り二回まで応射します。損傷した場合は一回のみ射撃します。

[10.3.5] ツェッペリンよりも低空の航空機

[AIRCRAFT BELOW THE ZEPPELIN]

もしも航空機がツェッペリンよりも低空に到着したら、このターンに戦闘はありません。ただし、航空機は1高度ボックス上昇し(最高高度よりも高空は不可)、ツェッペリンを迫撃します。航空機は、ツェッペリンを二回迫撃できます。ツェッペリンは、次のターン、再びその後のターンの開始時に、上昇することによって航空機を完全に回避できる可能性があることに注意してください。航空機は、攻撃するために、あるターンをツェッペリンと同じ高度で開始しなければなりません。それ故、もしも航空機がツェッペリンを迫撃したら、1高度レベルを上昇してツェッペリン(何らかの理由で前のターンに上昇しなかった)を捕捉し、ツェッペリンがその機関銃(もしもあれば)で射撃した後に攻撃することになります。

[10.3.6] 攻撃限度 [ATTACK LIMITS]

航空機は、弾薬が尽きるか又は耐久性の限度である最大2ターンについて攻撃できます。航空機の「装弾不良」[“Gun Jam”]の結果も、遭遇を終了させます。

[10.3.7] ツェッペリンの防御機関銃射撃

[ZEPPELIN DEFENSIVE MACHINEGUN FIRE]

ツェッペリンは、上記のごとくその機関銃で防御的に射撃できます。1d6の「6」は、戦闘機が損傷して一度のみ射撃でき、続いて離脱することを意味します。8丁以上の機関銃を持つツェッペリンは、1d6の「5」で損傷させ、「6」で敵機を撃墜します。もちろん、もしもツェッペリンが幸運にも最初の射撃で航空機を撃墜したら、応射はありません。

[11.0] ツェッペリンの損傷&乗員の死傷 [ZEPPELIN DAMAGE & CREW INJURIES]

[11.1] ツェッペリンの損傷 [ZEPPELIN DAMAGE]

ツェッペリンは、任務の過程で空中で修理できるかも知れない非致命的損傷を受け得ます。加えて、チャート [B6] 上に列記されるごとく、損傷は戦闘に影響を持ちます。影響の更なる説明は下記のとおりです。ガス区画の修理は、ガス区画ルール (7.2) で述べられます。いくつかのシステム (ゴンドラ、方向舵 [Rudders]、水平翼 [Horizontal Stabilizers]、バラスト、燃料タンク) は、飛行中に修理できずサイを振る必要があります。

[11.1.1] 複数損傷の結果 [MULTIPLE DAMAGE RESULTS]

もしもチャートが、すでに損傷した (又は存在しない) システムへの損傷を要求したら、「効果なし」として扱います。乗員死傷は例外で、ある程度負傷した乗組員又は一般乗員は、再び負傷し得ます。ゴンドラも複数命中を受ける可能性があり、方向舵と垂直安定板 [vertical stabilizers] も同様です。

[11.1.2] 修理 [REPAIRS]

各ターンの終了時、F.I. (機関士 [Engineer]) 指揮下のツェッペリン乗員は、受けたいずれかの損傷の修理を試みることができます。修理したガス区画から全ての「漏洩」[“Leaking”] マーカーを取り去ります。修理のサイ振りに失敗したいずれかのアイテムについて、全ての「損傷」[“DAMAGE”] マーカーを「機能不全」[“INOP”] 面に裏返します。もしも F.I. が「熟練」[“Experte”] であると、全てのサイ振りは「-1」で行われます。もしも F.I. が死亡するか又は重傷を負ったら、代わりに全ての修理のサイ振りは「+1」で行われます。

[11.1.3] バラスト [BALLAST]

もしもあなたの飛行船がバラスト命中を受けたら、あなたはそのバラスト・ボックスを失い、1 ボックスの揚力を獲得します。(あなたも故意に投棄したごとく。) 修理するためのバラストはないので、修理のためにサイを振りません。

[11.1.4] 発動機 [ENGINES]

第一次世界大戦における飛行船の発動機は、信頼性が低いことで有名でした。

もしも敵の射撃又は故障を通して、飛行船がその開始時発動機の半数以上を失うと、風に対抗して前進できません。もしも全ての発動機が失われると、修理されるか又はマップ外へ漂流して失われるまで、ツェッペリンは風と共にターン毎に1ボックス漂流します。

(解明) もしも現在風がなければ、全ての発動機を失ったツェッペリンは、ターン毎に1ボックス無作為の方向 (風向きについては1d6を振ります) へ漂流します。

各ターンの終了時に、各発動機を修理するためにサイを一回振ります。:

- 1 - 2 = 修理済
- 3 - 4 = 未だに機能不全状態
- 5 - 6 = この飛行では修理不能

[11.1.5] ゴンドラ [GONDOLAS]

ゴンドラの損傷は、空中で修理不能です。乗員負傷の可能性以外の影響はありません。受けた各ゴンドラ命中について、ゴンドラ乗員死傷表 [B4] 上でサイを振ります。

[11.1.6] 燃料タンク [FUEL TANKS]

もしも燃料タンク命中が発生したら、現在マークされた燃料ボックスが失われ、現行燃料マーカーを右隣のボックスへ移します。複数の燃料タンク命中が発生する可能性があり、その度に異なるボックスがカラになります。これが高度変更をもたらす可能性があります。これらは、飛行中に修理できません。

[11.1.7] 無線機 [WIRELESS]

無線機は、索敵報告を送るため、救助をアシストするため、航法をアシストするために必要です。下のチャートに従って1d6を振ることで修理できます。:

- 1 - 2 = 修理済
- 3 - 4 = 未だに機能不全状態
- 5 - 6 = この飛行では修理不能

[11.1.8] 修理試みの制限 [REPAIR ATTEMPT LIMIT]

あなたは、船上の各非重傷、非戦死一般乗員について、ターン毎に1システムの修理のみを試みることができます。

例えば、3つの一般乗員中の1つの上に「重傷」マーカーがあるとき、ターン毎に2つの修理のみを試みることができます。

[11.2] 乗員の死傷 [CREW INJURY]

コメント: ツェッペリンの乗員はおおよそ14~22名で、船のタイプによって増減しました。ゲームにおいては、7つの乗組員が以下のように管理されます。: 4人の特殊技能者と3つの「一般」乗組員 (複数の乗員をあらわします) です。乗員の死傷/負傷は、航空機攻撃や対空射撃から起こり得ます。



[11.2.1] 重傷 [INJURY SEVERITY]

乗員死傷から3つの結果が起こり得ます。: 軽傷 [Light Wound] (LW)、重傷 [Serious Wound] (SW)、戦死 [Killed in Action] (KIA)。

もしも SW 又は KIA であると、乗組員は職務を果たすことができず、以下の結果となります。:

指揮官 [KOMMANDANT] 一 副長 [LOffizier] は、船の指揮を引き継がなければなりません。索敵のサイ振りに+1です。加えて、もしも重傷であると、1d6ヵ月間について療養で留まらなければなりません。

副長 [LOFFIZIER] ももしも重傷又は戦死であると、全ての爆撃「命中」のサイ振りは+1です。

航法士 [NAVIGATOR] ももしも重傷又は戦死であると、全ての航法のサイ振りは+1です。

F.I. (機関士) ももしも重傷又は戦死であると、全ての修理のサイ振りは+1です。

乗員 [CREW] 一 軽傷又は非負傷の乗員のみが修理を試みることができ、単一システムの修理を1つの乗員が行います。もしも

全ての一般「乗組員」ボックスが SW 又は KIA であると、次いで索敵のサイ振りは+1で行われます。非負傷乗組員は、以前に負傷した乗員に二番目の負傷を適用する前に負傷を受け取り、LWはSW乗組員の前に最初に二番目の負傷を受け取ります。

便乗者 [PASSENGER]—もしも、極端な不運により、あなたが着陸する前に便乗者の重傷又は死亡を振ったら、彼は任務に失敗し、あなたは任務で何らかを達成しているかにかかわらず、成功を獲得しません。もしも便乗者が存在しなければ、乗員死傷チャート上の12は「効果なし」として扱います。

複数の負傷は、チャート [B6] に従って扱われます。ただし、LWはすでにSWの乗組員に何ら影響を持ちません。

[11.2.2] 死傷の治療 [HEALING INJURIES]

SW 又は KIA の乗員又は特殊技能者たちは補充され、あなたは彼らが有していたいかなる特殊な特典も失います。もしも単一任務の後に、SW 又は KIA を介して全ての「一般」乗組員が補充されたら、乗員練度は1レベルだけ減少します（最低「訓練済」まで）。もしも艦長が資格を剥奪されたら、(13.1) を参照してください。任務から基地へ帰還した後、全ての LW マーカーは自動的に取り去られます。

[11.2.3] 凍傷 [FROSTBITE]

「超高」高度帯で作戦しているとき、凍傷の可能性がありえます。あなたが超高域に到達したか超えたターンの終了時、各一般と名称付乗員について1d6を振ります。「1-2」の結果は、影響下の乗員が凍傷になったことを意味します。凍傷の乗員は、任務の残りについてそれらが持ち得る特殊能力を失います。凍傷になった一般乗員は、+1で修理を実施します。あなたは、任務毎に一度のみ凍傷についてチェックする必要があります。帰還した瞬間、凍傷の乗員は1d6を振ることで容態をチェックしなければなりません。：1-5=治癒、6=重傷（他の重傷と同様に扱います）。凍傷は、戦傷章 (12.2.4.5) の目的において負傷としてカウントします。

[11.2.4] 高度病 [ALTITUDE SICKNESS]

「超高」高度帯で作戦しているとき、全ての乗員は自動的に高度病からの影響を被ります。これを示すためのマーカーはなく、もしもあなたが超高高度帯にいと、全ての者が影響下です。高度病は、一般乗員がその現行練度にかかわらず「訓練済」レベルで作戦することを意味します。更には、超高空でのいかなる修理のサイ振りも、「+1」のサイの目修正で試みられます。最後に、影響下にある間、いかなる「熟練」名称付乗員もその能力を失います。

高度病の全ての影響は、いったん飛行船が少なくとも「高」高度帯に降下したら取り去られます。

[11.3] 任務中止&不時着

[MISSION ABORT & CRASH LANDINGS]

[11.3.1] 中止 [ABORT]

指揮官は、常に飛行船の任務を中止できます。

プレイ・ノート：これは、望むどんな理由のためでもできますが、通常は重大な損傷か天候の変転です。

[11.3.2] 破壊 [DESTRUCTION]

いくつかの場合、乗員は自らの飛行船を破壊することを要求され得ます。これは、飛行船がイングランド、フランス、ノルウェー、アムステルダム上空で墜落すると発生します。もしもこれらのエリアの1つに着陸又は不時着したら、2d6を振って飛行船の破壊を試みます（もしも指揮官がSW又はKIAであるとサイの目に+1）。：

2-10=成功—乗員は捕虜又は抑留される

11-12=破壊に失敗—ツェッペリンは捕獲される

海上に不時着したツェッペリンは、破壊についてサイを振る必要はありませんが、乗員は救助のためのサイを振ります（+2 もしも無線機が機能不全であると、+2 もしも救命ボートが損傷しているか/存在しなければ）：

2-6=救助される

7-12=海の藻屑となる

[11.3.3] 不時着 [CRASH LANDING]

もしも、何らかの理由で、ツェッペリンが高度レベル1で高度ボックスを失わなければならない、この喪失の釣り合いを保つためのバラストを持たなければ、不時着します。各乗員—一般と名称付の両方について死傷についてサイを振り、激しさのために+2drmがあります。ツェッペリンは、完全喪失と見なされます。生き残っている乗員は職務に復帰するか（ドイツ上空であると）、溺死又は救助されるか（海上ボックス上空であると）、抑留されるか（アムステルダム、ノルウェー、デンマーク上空であると）、捕虜になります（イングランド、フランス、イタリア、アフリカ上空であると）。

[11.3.4] 燃料又は発動機の喪失による不時着

[CRASH LANDING DUE TO FUEL OR ENGINE LOSS]

(11.3.3) の例外として、自身の基地ボックスにいるプレイヤーは、軟着陸するまで単にガスを放出することで、いかなる高度（高度1を含みます）からも通常に着陸できます。ただし、燃料を使い果たしたか又は全ての発動機が機能不全であると、これは不時着になります。

[12.0] 乗員の向上、昇進、叙勲

[CREW ADVANCEMENT, PROMOTION & AWARDS]

[12.1] 乗員の向上 [CREW ADVANCEMENT]

戦争の過程に、様々な乗員メンバー又は乗員全体が技能を向上させ得ます。加えて、指揮官は叙勲されて勲章と昇進を受け得ます。これらのルールは、ゲームのこの断面を扱います。

[12.1.1] 技能 [SKILLS]

成功した5任務毎に、特定の乗員メンバー又は乗員全体の評価向上を選択します。成功した任務とは、少なくとも2爆撃損傷ポイントが発生したか、又は索敵中に少なくとも1隻の艦船が完全識別されたものとして定義されます。もしも乗員が熟練になったら、ツェッペリン上の乗員位置にマーカーを置きます。技能は、プレイヤーのログ・シート上にもマークできます。

乗員の向上	
FL (機関士)	「熟練」[“Experte”]—全ての修理のサイ振り—1 「機械的技巧」[“Mechanical Genius”]—任務毎に一度、サイ振りなしで1つの機能不全又は損傷發動機を修理できる。
航 法 士 [Navigator]	「熟練」[“Experte”]—全ての航法のサイ振り—1 「応急手当」[“First Aid”]—任務毎に一度、1—2のサイの目でSWをLWに変換できる。
1.Offizier (副長)	「熟練」[“Experte”]—全ての「爆撃」のサイ振り—1 「照準」[“Aim”]—最初の爆弾投下は常に命中。
乗員 [Crew]	技能が1レベル向上する—訓練済は熟練になり、熟練はエリートになる。

[12.1.2] 乗員全体のレベル [OVERALL CREW LEVEL]

ツェッペリンの乗員は、「訓練済」[“Trained”]の訓練レベルで開始します。これらは、通常に機能します。熟練乗員は、航空機に対して+1で有効なMG射撃をします。熟練乗員は、「エリート」乗員に向上できます。エリート乗員は、+1でMGを射撃し、しかも索敵のサイの目に—1も加えます。乗員は、「エリート」状態の上へ向上できません。ただし、もしも全ての技巧乗員マーカーが任務中にSW又はKIAを受け取ると、乗員の訓練レベルは1レベル下降します（現在、もしも訓練済よりも高ければ）。

[12.1.3] 副長の転任 [EXECUTIVE OFFICER TRANSFER]

各任務の終了時、もしも副長が「熟練」であると1d6を振ります。6のサイの目は、彼が自身のツェッペリンを受領し、技能を持たない新たな副長を補充しなければならないことを示します。

[12.2] 指揮官の技能&叙勲

[KOMMANDANT SKILLS & AWARDS]

[12.2.1] 経験ポイントと技能

[EXPERIENCE POINTS AND SKILLS]

プレイヤーが成功した任務を重ねるに連れて、その指揮官は経験ポイントも得点することになります。

プレイヤーは、より高価（そしてより有効）な技能を「購入」するため経験ポイントを蓄積させるか、又は使用できるときに消費するかどうか決めなければなりません。

成功した5任務毎に、指揮官は1経験ポイントを受け取ります。彼が使用可能な技能+（コスト）は、以下のとおりです。:

技能（コスト） 影響

指揮統率（1）	—2 全ての向上のサイ振りに。
カリスマ（1）	新たに割当てられた名称付乗員が、熟練として到着する。
直感（3）	もしも航法のサイ振りに成功したら、あなたは無作為にサイを振るのではなく、代わりに1d6を振って1—2の目で目標を捕捉できる。「目標上」のサイ振りの失敗により、変更し得ることに注意。
第六感（4）	航空機遭遇が発生するとき、可能であれば航空機について振られる前に、あなたは1バラストを投下して1高度上昇できる。あなたは、これを行うためにバラストを持たなければならない。もしもこれが高度帯を越えることをもたらすと、必要であれば、放出を中和するために十分なバラストも投下できる。もしも十分なバラストを持つと、実質的な結果として、あなたは到着している航空機の高度又はタイプを知る前に1高度上昇できる。これは、もしもツェッペリンがすでにその最高高度にいたら発生しない。

[12.2.2] 技能の管理 [TRACKING SKILLS]

プレイヤー諸氏は、ログ・シート上に購入した技能をマークしなければなりません。

[12.2.3] 指揮官と乗員の向上

[KOMMANDANT AND CREW ADVANCEMENT]

乗員／名称付乗員メンバーの向上と指揮官の向上は、個別の体系です。成功した5任務毎の終了時、両体系が誘発されます。それが発生するとき、あなたは指揮官のために経験ポイントを獲得し、しかも名称付乗員メンバーの1人又は乗員全体を向上させることができます。

例えば、成功した5番目の任務終了時、あなたは航法士を「熟練」にし、1経験ポイントを消費することで指揮官の「指揮統率」技能も買うことの両方ができます。

[12.2.4] 叙勲 [AWARDS]

ゲームは、第一次世界大戦のツェッペリン指揮官が可能だった一連の叙勲を含みます。叙勲は、プレイヤーに荣誉ポイントを提供することで、ゲーム・プレイにいくらかインパクトを持ちますが、歴史的な興味も含まれます。

[12.2.4.1] プール・ル・メリット [Pour le Mérite]

文字どおりの「勲功」[“For Merit”]で、この渴望された叙勲は、ドイツ軍操縦士マックス・インメルマンが早期に受けたため、「ブルー・マックス」としても知られています。



これは、任務終了時にイングランドに投下した合計爆撃損傷ポイント合計が30になるか、又は二者択一で、20索敵任務を

完遂したいかなるツェッペリン指揮官にも授けられました。プール・ル・メリットは、プレイヤーにフリーのツェッペリン改変マーカーと2栄誉ポイントを与えます。

[12.2.4.2] 二級鉄十字章 [Iron Cross 2nd Class]

(Eisernes Kreuz 2, 又は「E.K.2」) これは、いずれかの成功した任務を完遂した瞬間に授けられ、1栄誉ポイントを提供します。



[12.2.4.3] 一級鉄十字章 [Iron Cross 1st Class]

(又は「E.K.1」) これは、5番目の成功した任務を完遂した瞬間に授けられ、2栄誉ポイントを提供します。



[12.2.4.4] ツェッペリン戦闘章

[Zeppelin Combat Badge]

これは、成否にかかわらず1つの任務後に授けられます(死後の可能性も)。1栄誉ポイントを提供します。



ヒストリカル・ノート: これらは、実際には1920年に開始して与えられましたが、歴史的興味と栄誉のために含めました。プレイヤー諸氏は、遠慮せずにそれを「早める」ことができます。

[12.2.4.5] 戦傷章 [Wound Badge]

この叙勲は、3つの等級で与えられました。: 黒、銀、金です。戦傷章黒章を受けるためには、プレイヤーは戦闘中に死傷していなければなりません。戦傷章黒章を「2」面に裏返すことで、二番目の負傷を記録します。3番目の負傷を受ける瞬間にプレイヤーは戦傷章銀章を受けられ、「3」面が置かれます。銀章カウンターを「4」面に裏返すことにより、4番目の負傷を記録します。最後に、5番目の負傷を受ける瞬間に、プレイヤーは戦傷章金章を受け取ります。この時点で、更なる記録は要求されません。最初の戦傷章叙勲のみが、栄誉ポイントを提供します。



ヒストリカル・ノート: 戦傷章は1918年3月に初めて授けられましたが、負傷した兵士に遡及して授けられたので、望むのであれば、プレイヤー諸氏は遠慮せずにそれを「早める」ことができます。

[12.3] 昇進 [PROMOTION]

ツェッペリンの艦長は「指揮官」[Kommandant]でしたが、その階級は様々でした。上級の指揮官たちは、ドイツ海軍飛行船師団でより影響力を持ち、ゲーム・プレイに様々なインパクトをもたらします。

[12.3.1] 指揮官の階級 [KOMMANDANT RANKS]

階級は、以下のとおりです。:



中尉 [Oberleutnant zur See]—プレイヤーが可能な最低の開始時階級です。特殊能力はありません。



大尉 [Kapitänleutnant]—プレイヤーが1d6のサイ振りの1の目で、特定任務の割り当てを要求することが認められます。もしもこれが発生したら、プレイヤーはチャート [P1] 上の現行活性リストから次の任務エリアを選択できます。

もしもサイ振りに失敗(つまり2-6)したら、単に無作為任務のために通常に振ります。これは、任意であることに注意してください。プレイヤーは特定の任務割り当ての選択を試みることを要求されません。プレイヤーに「ツェッペリン改変」[Zeppelin Upgrade] マーカーを与えます。

少佐 [Korvettenkapitän]—上記と同じ手順を使用して、プレイヤーが1d6のサイ振りの1の目で、特定任務の割り当てを要求することが認められます。プレイヤーに「ツェッペリン改変」[Zeppelin Upgrade] マーカーを与えます。



中佐 [Fregattenkapitän]—プレイヤーが1d6のサイ振りの1-3の目で、特定任務の割り当てを要求することが認められます。プレイヤーに「ツェッペリン改変」[Zeppelin Upgrade] マーカーを含む、上記に関する他の全ての階級の能力も認められます。



大佐 [Kapitän zur See]—可能な最高の階級です。もしも達成したら、プレイヤーは司令部へ送られてゲームは終了します(彼は、いわゆる「陸に上がった」のです)。



[12.3.2] 昇進のメカニクス [PROMOTION MECHANICS]

各昇進の試みは、経歴の12番目の月後、その後の12月毎に行われます。

例えば、14年8月に開始プレイヤーは、15年8月に最初の昇進についてサイを振り、16年8月、17年8月、18年8月に再び行います。

昇進のサイ振りに失敗することは、単にプレイヤーが現在の階級に留まり、次の再審時期になるまで待たなければならないことを意味します。

次に高い階級への昇進は、1d6の1-3で発生し、以下の修正を持ちます。:

- −2 その期間中のプール・ル・メリット叙勲毎に
- −1 その期間中の一級鉄十字章 (E.K.1) 叙勲毎に
- −1 その期間中に成功した5任務
- +2 各「ブラック・シガー」無作為イベント

プレイヤーは、どのように年を歩んだかに依存して、複数の+又は−の修正を持ち得ます。

例えば、プレイヤーがその年に成功した5任務と「ブラック・シガー」を組み合わせて持っていることに依存して、+1修正を持ち得ます。この場合の昇進は、減多にないでしょう。

[12.3.3] 開始時の階級 [STARTING RANKS]

プレイヤー諸氏は、下のチャートに従い(1d6を振ります)、中尉又は大尉のどちらかとしてゲームを開始します。

年	中尉 [Oberleutnant]	大尉 [Kapitänleutnant]
1914	—	1-6
1915	1	2-6
1916+	1-2	3-6

[12.3.4] 指揮のために要求される階級

[RANK REQUIREMENTS FOR COMMAND]

プレイヤーは、ツェッペリンの R 級、S 級、X 級への改変を申請するために、大尉以上の階級でなければなりません (改変マーカーと十分な栄誉に加えて)。

[12.3.5] 栄誉 [PRESTIGE]

叙勲は、叙勲ルール (12.2.4) に列記されたごとく、プレイヤーに栄誉ポイントを与えます。各昇進もプレイヤーに 1 栄誉ポイントを与えます。各栄誉ポイントは、あなたの栄誉レベルを 1 ずつ増加させます。大尉としてゲームを開始することは、あなたが追加の 1 栄誉ポイントを持って開始することを意味しません。あなたは昇進したとき又は叙勲されるときにのみ、それらを授けられます。

あなたの栄誉ポイント自体は、決して消費されず何も「購入」しません。—これらは、使用可能となる非常に進歩したツェッペリンを申請するための能力及び新たな補充乗員をアシストする可能性を「解き放つ」ためだけのものです。栄誉ポイントは、単にあなたの名声の尺度として蓄積されます。

ログ・シート上であなたの現行栄誉レベルを管理します。全てのプレイヤーは、1914 初期にゲームを開始していない限り、1 の栄誉レベルで開始します。指揮のための栄誉レベル要件は、以下のとおりです。:

型式	前提条件
M 級	なし
P 級	1 栄誉
Q 級	2 栄誉
R 級	3 栄誉
S 級	4 栄誉
V 級	5 栄誉
W 級	5 栄誉 + 1917 年の割当てチャート上で「12」(「アフリカ船」)。もしも 12 を振ったときに 5 栄誉を持たなければ、代わりにこの割当ては「ロンドン爆撃」になる。
X 級	6 栄誉

このルールの意図は、ドイツ軍最高司令部が最新、最大、最高技術の飛行船を未だに立証していない誰かに委ねなかった事実を単に反映するためです。それ故、例えば S 級ツェッペリンの指揮を申請するためには、(少なくとも) 4 の栄誉レベルとツェッペリン改変マーカーの両方が必要となります。

乗員補充への栄誉の影響 [Prestige Effects on Crew Replacement]

一乗組員が SW 又は KIA のために職務を失ったとき、補充される名称付乗組員 (航法士、副長、機関士) は、すでに「熟練」として到着する可能性があります。以下の表で 1d10 を振ります。:

栄誉	影響
0-3	サイ振りなし: 補充は標準的な質
4	1 のサイの目で、補充は「熟練」
5	1-2 のサイの目で、補充は「熟練」
6+	1-3 のサイの目で、補充は「熟練」

[13.0] 新たな飛行船の再割当て

[REASSIGNMENT TO A NEWER AIRSHIP]

プレイヤーは、一定の条件下で新型ツェッペリンを再割当てされることができます。

[13.1] 重傷による転任

[TRANSFER DUE TO SERIOUS WOUND]

もしも重傷を負うと、プレイヤーは病院で 1d6 ヶ月間消費します。退院した瞬間、彼は自動的に新たな船、「訓練済」状態で開始する新たな乗員を与えられ、他の乗員メンバーについて特殊な能力はありません。彼はそのときに彼が指揮するために十分な栄誉を持つ、現在使用可能な最新タイプの飛行船を、無作為な基地で与えられます。彼の最初の飛行は、病院から退院した後の 1 任務です。(退院後、あなたは再配置、新たな乗員との顔合わせ等の間に 1 出撃を失います。)彼は、たとえ新たなツェッペリンが前のそれよりも進化しているとしても、そのために改変マーカーを消費する必要はありません。

[13.2] 不時着による転任 [TRANSFER DUE TO CRASH]

もしも現在のツェッペリンが不時着したら (しかも、奇跡的に指揮官が死亡しなければ)、プレイヤーは彼が指揮する資格を持つ、使用可能な最新型を自動的に受け取ります。この場合、彼は同じ乗員 (彼らが生き残ったと仮定して) を持ち得る全ての能力と共に維持できます。繰り返しますが、たとえ新たなツェッペリンが前のそれよりも進化しているとしても、そのために改変マーカーを消費する必要はありません。

[13.3] 改変マーカーによる転任

[TRANSFER DUE TO UPGRADE MARKER]

プレイヤーが昇進を受ける任務の終了時、もしもより新型が使用可能であれば、ツェッペリン改変マーカーを消費することにより、彼は任意に新型飛行船を申請できます。彼は、自身の選択する級の飛行船を受け取ることができます。プレイヤーがプール・ル・メリットを受け取る任務の終了時、彼は新型飛行船の申請もできます。このような場合、指揮官は以前の乗員を維持し、やがて 1 任務を失い、次いで新たな飛行船で任務に船出します。プレイヤーは、1 枚のツェッペリン改変マーカーと共にゲームを開始します。彼は、望むのであれば後の月までこれら改変マーカーのいずれか/全てを取っておくことができます (例えば、望む新型飛行船が未だ使用可能でないとき)。

[13.4] 基地の変更 [BASE CHANGE]

プレイヤーは、新たなツェッペリンを受け取るたびに、異なる基地へ基地変更もできます。彼は、転任中に 1 出撃を失うことになります。

[14.0] アフリカ船 [THEAFRIKASCHIFF]

[14.1] アフリカ船への転任 [TRANSFER TO AFRIKASCHIFF]

信じられないことに、ドイツは東アフリカで攻囲されたドイツ軍部隊への再補給を試み、実際にアフリカへツェッペリンを派遣しました。最初の「アフリカ船」L57はW級で、船体が特別に延長されたV級でした。それは片道飛行と見なされました。ただし、任務に派遣される前に嵐の間に事故で破壊されました。二番船は、それを補充するために延長されたL59でした。

L59 ツェッペリンを指揮する機会を得るため、プレイヤーはいずれかの時点で、1917年の任務割当チャート[A1]で「12」を振らなければなりません。もしもこれが発生したら、プレイヤーが十分な栄誉（5の栄誉レベル）を持つと、L59の指揮を与えられます。指揮を執る瞬間に、仕度とブルガリアのヤンボル [Jamboli] への転任のため1ヵ月間を失います。

[14.2] 最初の任務 [FIRST MISSION]

L59の最初の任務は、無作為のサイを振りません。あなたは東アフリカの再補給に挑んでいます。この任務と続く地中海での任務は、ヤンボル [Jamboli] を基地にしたアフリカ・マップ上で発生します。成功した任務としてカウントするためには、カートゥーム [Khartoum] 近郊の召還地点 [Recall Point] に到達しなければなりません。ここであなたは方向転換して後戻りし、帰還するために無線誘導を受けます。あなたは、(爆弾ではなく) 補給品を積載します。実際に着陸又は補給品を輸送するわけではありません。



ヒストリカル・ノート：L59が東アフリカのバウル・フォン・レットウ・フォルベック将軍を救援するために到着するのは約一ヵ月遅きに失し、その後輸送は取り消されました。

最初の任務後、L59の全ての後続任務は史実と同様に地中海で発生し、補給品の代わりに爆弾を携えます。ポート・サイド、ナポリ、スーダ・ベイ、マルタへの爆撃行について任務の割り当てをチェックします。

[14.3] アフリカの特殊ルール [AFRIKA SPECIAL RULES]

[14.3.1] 天候 [WEATHER]

アフリカ/地中海マップの天候は、開始天候と天候変化の可能性の両方について、常に「降雨」[Fall] コラム上でサイが振られます。

[14.3.2] 砂漠航路ボックスの影響 [DESERT TRAVEL BOX EFFECTS]

砂漠ボックス内への航行は、いかなる天候の重量罰則も取り去ります。ただし、進入した各砂漠ボックスは、1ガス区画の放出を要求します（極端な暖/冷の気温差のため）。

[14.3.3] バラストとしての補給品 [SUPPLIES AS BALLAST]

あなたは、補給品の積載を必要とするか又は望むことができると気づくかもしれません。これらは、この目的において爆弾と同じです。：2つの積載補給品＝1ポイントの揚力

[14.3.4] L57 ヴァリエント [L57 VARIANT]

もしもプレイヤーが望めば、元祖アフリカ船のL57が事故で破壊されていないと仮定して、「What-if」シナリオを実施できます。この場合、彼は実際にフォン・レットウ・フォルベックを再補給する機会を持ちます。

プレイヤーはL57を任務に投入でき、通常の「召還地点」に到達した瞬間に、更に5ボックス南へ飛行したと見なされます（砂漠ボックスへ進入しているため、更に5区画を放出しなければなりません）。もしもまだ空中にあると、着陸して再補給を実施します。

不幸にも、その時点で彼の船はフォン・レットウ・フォルベックのための犠牲となり、ゲームは終了します。いずれにしても、水素ガス区画を再充填する方法はなかったでしょう。

[15.0] 複数プレイヤー&トーナメント・ルール [MULTIPLAYER & TOURNAMENT RULES]

[15.1] 二人プレイヤー用ゲーム [TWO PLAYER GAME]

両プレイヤーは、同じ月に同じツェッペリンで開始し（例えば、両者は1916年1月にQ級ツェッペリンで開始できます）、両者が撃破されるか又は事前に合意した終了時期に到達するまで継続します。最も爆撃損傷ポイントが多いプレイヤーが勝者です。プレイヤー諸氏は任務を交互に行い、一人のプレイヤーが自身のツェッペリンを動かし、他方のプレイヤーがイギリスの攻撃、損傷、高空攻撃のサイを振ります。

[15.2] 最高損害トーナメント [TOP DAMAGE TOURNAMENTS]

全てのプレイヤーは、合意した時期に同じタイプのツェッペリンで開始し、殺されるか又は合意した時期になるまで任務を行います。最も爆撃損傷ポイントが多いプレイヤーが勝者です（生死にかかわらず）。

[15.3] 生き残りトーナメント [SURVIVAL TOURNAMENTS]

これは、最高損害トーナメントと同じフォーマットを使用します。ただし、プレイヤーが合意した終了時期まで生き残ることを要求されます。

[16.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

[16.1] 可変する対空射撃の質 [VARIABLE ANTI-AIRCRAFT QUALITY]

戦傷の初期でさえ、高射砲射手の質には大きな差異がありました。例えば、ロンドンの1つのエリアは、極めて正確な高射砲を持つことで知られ、可能であれば回避されました。加えて、射撃する高射砲のタイプによる違いも大きなものでした。これをあらわすため、プレイヤー諸氏は望むのであればこのルールを使用できます。

ツェッペリンへの対空射撃（艦船又は地上基地）の前に、1d6を振ることで対空射撃の質をチェックします。:

年	結果
1914-15	1 = 新米 2 - 5 = 訓練済 6 = 古参
1916-18	1 = 新米 2 - 4 = 訓練済 5 = 古参 6 = エリート

新米の対空射撃は、射撃しているときに-1 drmを受けます。

訓練済の対空射撃は、通常にチャートを使用します。

古参の対空射撃は、射撃しているときに+1 drmを受けます。

エリオットの対空射撃は、射撃しているときに+2 drmを受けます。

[16.2] 可変する操縦士の質 [VARIABLE PILOT QUALITY]

ツェッペリンを攻撃している全ての操縦士が同じ質だったわけではありません。ある者はツェッペリンに対して並外れた死神でした。

下記の航空機の1つとの航空機遭遇が発生したとき、1d6を振ります。「1」のサイの目で、標準的な操縦士と闘う代わりにツェッペリン殺しの操縦士を得ます。どの操縦士と遭遇したか調べるために、再び1d6を振ります。:



B.E.2c

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



Curtiss H12

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



DH.4

- 1 - 6 Ebert Cadbury と Robert Leckie



F.2a

- 1 - 6 Thomas Cooper Pattinson



Sepwith Pup

- 1 - 6 Bernard Smart



Sepwith Camel

- 1 - 6 Stuart Culley

上記の全「ツェッペリン殺し」操縦士は、チャート[E3]上でツェッペリンを射撃しているときに、特別な「+2」サイの目修正を受けます。

[16.3] ドイツ命名 [GERMAN NAME GENERATOR]

プレイヤー諸氏は、自身の指揮官に命名するため、チャート[N1]の使用を望むことができます。

[16.4] ツェッペリン番号チャート [ZEPPELIN NUMBER CHART]


プレイヤー諸氏は、通常の1915年5月ゲーム開始又は選択の1914年8月のどちらか以外の異なる時期で開始できます。もしもそうであると、チャート[Z1]はその経歴と共に使用するための歴史的なツェッペリン番号を提供します。後の方で開始すると、現在使用可能なツェッペリンで飛行するため、プレイヤーが荣誉ポイントの要件の「放棄」を要求され得ることに注意してください。

[16.5] 史実の指揮官カード [HISTORICAL KOMMANDANT CARDS]

8枚の指揮官カードが含まれており（下の例を参照）、その使用は選択です。これらのカードは、指揮官についての歴史的データにプラスしてゲームの能力が含まれます。プレイヤー諸氏は、これらを使用して歴史的な経歴の「創造」に挑み、あわよくばそれを上回ることができます。プレイヤー諸氏は、歴史的な指揮官をプレイしている間に、少なくともプール・ル・メリットを勝ち取らなければゲームに敗北します。

最高
勲章

指揮したツ
ェッペリン



KLAUS HIRSCH
23 JUN 1885
3 SEP 1915

Iron Cross 2nd Class

Ships: L5 (M), L10 (P)

Game abilities:

- Starts with Prestige level of 2 and the Iron Cross 2nd Class
- Starts with rank of Kapitänleutnant
- Starts 2nd Mission Sep 1914

氏名&誕生
/死亡日

開始時
情報と
ゲーム
の能力

デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

Zeppelin Raiderの制作はPaul O'Grady（オーストラリア海軍大佐）のアイデアで、彼は『*The Hunters*』のシステムが極めてうまくあてはまると考えました。確かに、言うは易しです。空気よりも軽い力学の闘いを取り込むことを試みているときには、いくつかの重大な相違があると推測する人がいるかもしれません。実際に、第一次世界大戦のドイツ軍飛行船は、当時の科学力の粋を凝らしたものでした。いくらかのリサーチ後、ゲームの中核は揚力とバラストであるべきことが明白になりました。ただし、「それを機能させる」ためにはいくらかの抽象化が要求され、私たちは数学及び揚力と重量の正確な計算のつまらないゲームにしていないと自負しています。

二番目に大きな決断は、ゲームを北海とイングランドにおけるドイツ帝国海軍の作戦に限定したことで、やはり主要なツェッペリン・タイプに限定したことでした。他に存在した、名を出されていない—Shütte-Lanz、Parseval、Gross-Basenach—ドイツ陸軍のために従事した多数の船があります。ただし、ゲームはすでに複雑化しており、全てのタイプの飛行船と派生型を扱うために発展させることは、野心的にすぎるので到底言えません。むしろ、範囲を絞り、誰もプレイできない怪物ではなく、海軍のツェッペリン（これは、ライオンの作戦分担でした）を扱うプレイアブルなシステムを目指しました。

そのように述べてきたにもかかわらず、私はアフリカのドイツ軍部隊を再補給するための信じられない作戦を含める誘惑に勝てませんでした。L-59の英雄的な努力は、二番目のマップとルール量の増大を要求しますが、歴史的に希少な立ち位置から含める価値があると考えました。

Up Ship! — Gregory M. Smith

参考文献 [SELECTED BIBLIOGRAPHY]

Robinson, Douglas H. "The Zeppelin in Combat." Schiffer Publishing Ltd, 1994.

素晴らしい資料です。この書物は、およそ飛行船に興味がある全ての者が読むべきです。船のリスト、設計から詳細な作戦史まで、海軍ツェッペリンについての文字通り「バイブル」です。どれだけ強く薦めても、十分ではありません。

Robinson, Douglas H. "Giants in the Sky: A History of the Rigid Airship." University of Washington Press, 1973.

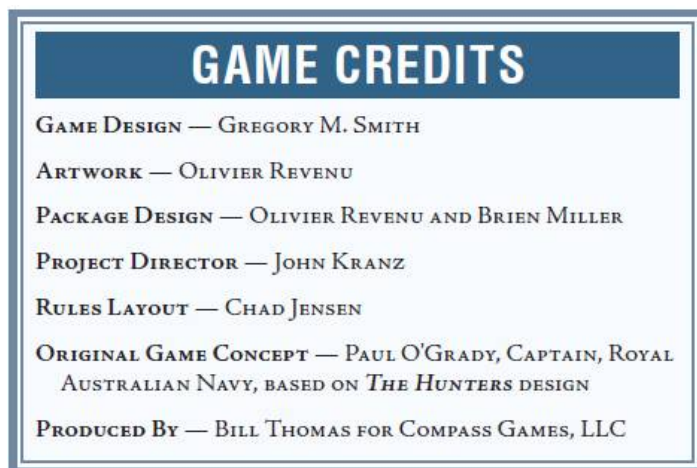
もしも"The Zeppelin in Combat."を入手できなければこれは二番目に良い選択で、書物の大部分は同じです。（"The Zeppelin in Combat."を入手していたら、この書物は不要です。）

Lehmann, Ernst A. "Zeppelin: The Story of Lighter-than-Air Craft." Fonthill Media Ltd, 1937/2015.

Lehmann は、ヒンデンプルク・ツェッペリンの大惨事の際に指揮していましたが、第一次世界大戦中もツェッペリンを指揮していました。現場にいた個人による確かな記述です。彼は1937年に亡くなる少し前に、この書物を書き上げました。

Cross, Wilbur. "Zeppelins of World War I." Barnes & Noble, 1991.

Robinson の作品ほど学術的なアプローチではありませんが、逸話や直接的な記述を持つ良書です。



索引 [INDEX]

アフリカ船 [14.0].....20	索敵の手順 [10.2.1]13	修理試みの制限 [11.1.8]15
アフリカ船への転任 [14.1].....20	砂漠航路ボックスの影響 [14.3.2]20	発動機 [11.1.4]15
アフリカの特別ルール [14.3]20	参考文献22	凍傷 [11.2.3]16
新たな飛行船の再割当て [13.0].....19	指揮官と乗員の向上 [12.2.3]17	燃料タンク [11.1.6]15
生き残りトーナメント [15.3]20	指揮官の階級 [12.3.1]18	戦死 (KIA) [11.2.1]15
一級鉄十字章の叙勲 [12.2.4.3]18	指揮官の技能&叙勲 [12.2].....17	複数損傷の結果 [11.1.1]15
栄誉 [12.3.5]19	指揮統率技能 [12.2.1]17	無線機 [11.1.7]15
L57 ヴェリアント [14.3.4]20	指揮のために要求される階級 [12.3.4] .19	ツェッペリン番号チャート [16.4].....21
開始時期 [4.2].....6	史実の指揮官カード [16.5].....21	ツェッペリンよりも低空の航空機 [10.3.5].. 14
開始時の階級 [12.3.3]18	<i>史実の指揮官のカード・イラスト</i>21	デザイナーズ・ノート22
変更マーカーによる転任 [13.3].....19	重傷による転任 [13.1].....19	手順概要 [10.1].....13
額面積積量 [4.5.1]7	乗員全体のレベル [12.1.2]17	天候の変化 [8.2, 14.3.1].....11
ガス区画の損傷、修理、状態10	乗員の向上、昇進、叙勲 [12.0].....17	同高度の航空機 [10.3.4]14
風、天候&燃料 [8.0].....11	乗員の向上 [12.1].....17	ドイツ命名 [16.3].....21
風の影響 [8.4, 10.2.5]11	乗員の死傷 [11.1].....15	二級鉄十字章の叙勲 [12.2.4.2]18
風の罰則 [8.5.2]12	哨戒ログ・シート [3.5].....5	任務中止&不時着 [11.3].....16
可変する対空射撃の質 [16.1].....21	哨戒ログ・シートの準備 [4.3].....6	任務の成功 [6.5].....9
可変する操縦士の質 [16.2].....21	少佐の階級 [12.3.1]18	任務のメカニクス [6.2].....9
カリスマ技能 [12.2.1]17	乗船員の減少 [7.4].....11	任務の要件 [9.2].....12
艦船識別 [10.2.3]14	状態マーカー [4.6].....7	任務要件&時期 [9.0].....12
艦船との遭遇 [10.2].....13	昇進 [12.3].....18	燃料の管理 [8.5].....12
季節の影響 [4.5.3]7	勝利の判定 [5.2].....8	燃料の消費 [8.5.1]12
基地 [4.7]8	叙勲 [12.2.4]17	ノルトホルツ [4.7.1]8
基地の変更 [13.4].....19	戦傷章の叙勲 [12.2.4.5]18	破壊 [11.3.2]16
基地変更 [4.7.2]8	選択ルール [16.0].....21	爆撃&索敵 [10.0].....13
技能 [12.1.1]17	戦闘マップ [3.2].....4	爆撃行 [10.1.3]13
技能の管理 [12.2.2]17	大尉の階級 [12.3.1]18	爆弾&バラスト積載量 [4.5].....6
競技用コマ [3.3].....4	大佐の階級 [12.3.1]18	爆弾重量 [10.1.5]13
緊急投棄 [7.3].....11	対空射撃 [10.1.4]13	はじめに [1.0].....2
経験ポイントと技能 [12.2.1]17	第六感 [12.2.1]17	バラストとしての補給品 [14.3.3]20
ゲーム・クレジット22	チャートと表 [3.4].....5	バラストとしての燃料 [8.5.3]12
ゲーム・スケール [3.6].....5	中尉の階級 [12.3.1]18	飛行後のシークエンス [6.4].....9
ゲームの開始メカニクス [6.1].....9	中止 [11.3.1]16	飛行のシークエンス [6.3].....9
ゲームの勝利方法 [5.0].....8	吊光弾 [10.2.2]14	便乗者任務 [9.3].....13
ゲームの終了 [5.1].....8	直感スキル [12.2.1]17	複数プレイヤー&トーナメント・ルール20
ゲームのセットアップ [4.0]6	通常の任務シークエンス [9.1].....12	副長の転任 [12.1.3]17
ゲームのプレイ方法 [2.0].....3	ツェッペリン型式の選択 [4.1].....6	不時着 [11.3.3]16
ゲームの備品 [3.0].....4	ツェッペリン戦闘賞の叙勲 [12.2.4.4] ..18	不時着による転任 [13.2].....19
ゲーム・マーカー [3.3.2]4	ツェッペリン・ディスプレイ・マット [3.1].....4	二人プレイヤー用ゲーム [15.1].....20
高空からの航空機 [10.3.3]14	<i>ツェッペリン・ディスプレイ・マットのイラスト</i>7	部品目録 [3.7].....5
航空機の高度 [10.3.2]14	<i>ツェッペリン・ディスプレイ・マットのセットアップ</i>6	浮揚力 [7.6].....11
航空機との遭遇 [10.3].....14	ツェッペリンの防御機関銃射撃 [10.3.7]...14	プール・ル・メリットの叙勲 [12.2.4.1]17
航空機のタイプ [10.3.1]14	ツェッペリンの損傷 [11.1].....15	プレイのシークエンス [6.0].....9
攻撃限度 [10.3.6]14	ツェッペリンの損傷&乗組員の死傷 ...15	放出 [7.1].....10
高度の管理&ガス区画の記録 [7.0]....10	軽傷 (LW) [11.2.1]15	マップ・マーカー [3.3.2]4
降水の影響 [8.3].....11	高度病 [11.2.4]16	目標到達 [10.1.1]13
航法のサイ振り [10.1.2]13	ゴンドラ [11.1.5]15	ヤンボル [4.7.3]8
最高高度 [7.5].....11	死傷の治療 [11.2.2]16	離陸 [8.1].....11
最高損害トーナメント [15.2].....20	重傷 (SW) [11.2.1]15	
最初の任務 [14.2].....20	修理 [11.1.2]15	
索敵中の航空機遭遇 [10.2.4]14		

(翻訳: 松谷 健三 2019.5.13)

(ルール本体とチャートの赤字部分は、公式 Errata(2019.4.3)を反映したものです。)