



ERWEITERUNG: ZEPPELIN HANDBUCH

Taktiken und Konstruktion der fliegenden Kolosse

Crimson Skies ©2003 Microsoft, Vertrieb des FASA Brettspiels in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.
Version - Revised 1.1

REFERENZEN	3
EINLEITUNG	4
DER NEUE ZEPPELIN RECORD SHEET	5
Übersicht	5
Symbole	6
Schadensdiagramme im Überblick	6
ZEPPELIN BLUEPRINT	8
Übersicht	8
Zusätzliche Symbole	8
Erstellen einer Blueprint	8
REISEN MIT DEM ZEPPELIN	9
DIE ZEPPELINCREW	9
Qualität der Crew	9
Der Kapitän	10
Erfahrungspunkte	10
DER ZEPPELIN IN AKTION	11
Maximale Geschwindigkeit	11
Manöverübersicht	11
Beschleunigen / Abbremsen	12
Geschwindigkeit überziehen	12
Drehen	12
Driften	13
Geschütze abfeuern	13
Plotten und Bewegen	14
Notlanden	14
An-/Abdocken	15
Start und Landen von Flugzeugen	15

ANGRIFF AUF EINEN ZEPPELIN	16
Mögliche Ziele	16
Schocken der Zeppelincrew	18
Interne Treffer	19
Magnesium und Gaszellen	19
WEITERE AKTIONEN MIT ZEPPELINEN	20
Notausstieg	20
Abschleppen (Zeppelin mit Zeppelin)	20
Abschleppen (Zeppelin mit Flugzeugen)	21
Entern	21
Kämpfe an Bord	21
KONSTRUKTIONSREGELN	22
Airframe	22
Gasfüllung	22
Panzerung	23
Übersicht zu den Komponenten	23
Antrieb und Bewaffnung	23
Inneneinrichtungen	25
Carrier Gear	26
Frachtkomponenten	27
Sonderausstattung	29
KOSTEN	31
Konstruktionskosten	31
Unterhaltskosten	32
Reparaturen	33
WAS DIE ZUKUNFT BRINGT	34
Zwillingsrumpf	34
Libelle	34
SZENARIO IDEEN	35
ANHANG	36
Schadensdiagramme	36
Crew Counter	39
Tabellen- und Aktionsindex	40

REFERENZEN

Verweise zu offiziellen Regelbüchern:

AAW WotA	–	Air Action Weekly „Warriors of the Air“ Crimson Skies Boxed Set
AAW RoAC	–	Air Action Weekly “Rules of Air Combat” Crimson Skies Boxed Set
AAW PoNA	–	Air Action Weekly “Planes of North America” Crimson Skies Boxed Set
BtCV	–	Behind the Crimson Veil
WoM	–	Wings over Manhattan
AG	–	Airman’s Gazetteer
AM	–	Aircraft Manual
BAS	–	Blake Aviation Security
PotR	–	Pride of the Republic

Verweise zu inoffiziellen FF5 Regelwerken:

FF5 AaG	–	Aces and Gunslingers
FF5 SG	–	Stunt Pilot Guide
FF5 ZG	–	Zeppelin Guide

EINLEITUNG

Sie dominieren die Himmel in der Welt von Crimson Skies, große Zeppeline, die Fracht, Passagiere und Flugzeuge in die entlegensten Gebiete der Welt transportieren.

Dieses Handbuch erweitert die Luftkampfregeln mit Zeppelin. In der Grundbox und in BtCV wurden zwar Grundlagen über Zeppeline aufgezeigt, aber dennoch sind viele Fragen offen geblieben. Das Zeppelinhandbuch ist dazu da diese Fragen zu beantworten und ausgefeiltere Zeppelinszenarien zu kreieren.

DER NEUE ZEPPELIN RECORD SHEET

Übersicht

Das neue Zeppelin Record Sheet dient dazu den Zeppelin zu plotten und den äußeren Schaden am Zeppelin zu markieren. Jeder Zeppelin braucht mindestens die ersten beiden Seiten, alle weiteren Seiten sind für die optionalen Schadensdiagramme.

Die erste Seite ist in 2 Hauptbereiche aufgeteilt, der Layout Area und der Plot Area. Außerdem kann man im Kopfteil noch die Stats des Kapitäns und des Zeppelins notieren.

Abbildung 1 - Record Sheet Seite 1

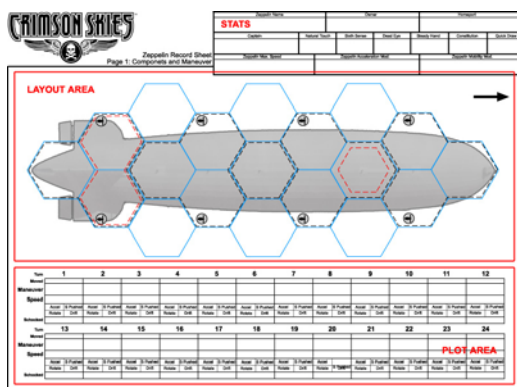
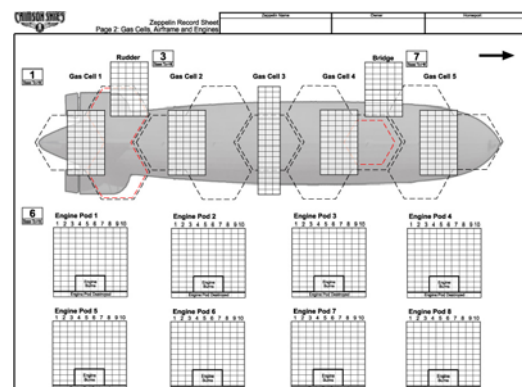


Abbildung 2 - Record Sheet Seite 2



Seite 1 Layout Area:

Mit Hilfe des blauen Hexrasters kann man festlegen welche Komponenten sich wo am Zeppelin befinden. Des weitern markieren die schwarz gestrichelten Zonen die Gaszellen. Die rot gestrichelten Zonen markieren die Ruder und die Brücke. Alle weiteren Komponenten werden mit Symbolen markiert.

Seite 1 Plot Area:

Ähnlich wie bei Flugzeugen kann man hier die Manöver des Zeppelins festhalten. Die Zeile Manöver dieht zum Plotten, hier schreibt man das nächste Manöver auf. Eine Übersicht aller Manöver ist ab Seite 11, „Der Zeppelin in Aktion“ zu finden.

Die Zeile Speed dient dazu die tatsächliche Geschwindigkeit der Runde festzuhalten, falls eine das Beschleunigen oder Abbremsen mal nicht gelungen ist. Moved dient zum markieren in welcher Runde sich der Zeppelin zuletzt bewegt hat (dies ist für die .5 Geschwindigkeiten praktisch).

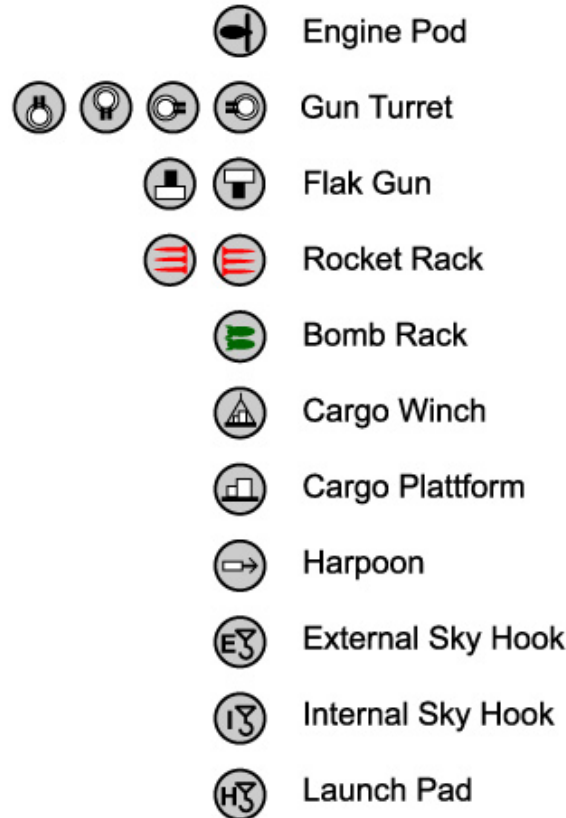
Die restlichen Felder sind zum ankreuzen und dienen der Übersicht, wann Manöver erneut ausgeführt werden dürfen. „Accel“ wird angekreuzt wenn eine Beschleunigung gelungen ist. „S Pushed“ wird angekreuzt wenn man erfolgreich die maximale Geschwindigkeit überzogen hat. „Rotate“ wird jedes Mal angekreuzt wenn eine Rotation fehlgeschlagen ist, um so den Bonus für den nächsten Versuch zu ermitteln. „Dirft“ wird angekreuzt wenn ein Driften gelungen ist.

Seite 2

Hier sind die Schadensdiagramme für Gaszellen, die Brücke, die Ruder und die Motoren zu finden.

Symbole

Abbildung 3 - Symbole des Zeppelin Record Sheet



Schadensdiagramme im Überblick

Im Anhang befinden sich alle Schadensdiagramme zum kopieren und ausschneiden. Hier werden alle Effekte erklärt die eintreten wenn spezielle Zonen auf den Diagrammen getroffen werden.

Allgemein gilt sobald die Zeile erreicht wurde, in der „Destroyed“ steht dann ist die Komponente auch zerstört und muss nach der Mission repariert bzw. komplett erneuert werden.

Bei Treffern auf „Gunner“ Felder der Zeppelinbewaffnung muss der Gunner wie der Pilot eines Flugzeugs einen Schockwurf ablegen. Jedoch gilt der Gunner erst als Tod wenn sein Feld komplett herausgeschossen wurde.

Motorgondel

Wenn das Feld „Engine Burns“ getroffen wurde, platziert man auf dem Hex der Motorgondel und dem dahinter (1 Hex gegen die Fahrtrichtung des Zeppelins) einen Rauchraketen Marker der auch den gleichen Effekt hat (siehe FF5 AaG). Sollte auf der Motorgondel ein Zeppelingschütz sein, so bekommt dieses 2 Punkte Malus auf den Trefferwurf.

Zeppelingschützturm

Bei Treffern auf den „Gun“ Feldern kann mit der entsprechenden MG oder Flak nicht mehr geschossen werden. Wurde einer der beiden „Gunner“ getötet so kann das Geschütz entweder drehen oder schießen nicht mehr beides gleichzeitig. Sobald beide Gunner Tod sind feuert das Geschütz nicht mehr. Wurde der „Rotation Motor“ getroffen so darf sich das Geschütz nicht mehr drehen, und schießt nur noch in die Richtung in die es als letztes geschossen hat.

Flakbatterie

Wurde das Feld „Flak Gun Dmg“ getroffen so haben die Flakgeschosse des Geschützes nur noch halbe Reichweite (also 4 Hex).

Raketenlafette

Für die Felder „Gunner“ und „Rotation Motor“ gilt das gleiche wie beim Zeppelingschützturm. Die Felder R1 bis R8 stehen für die einzelnen Raketenslots der Lafette. Wird ein Feld getroffen so ist die entsprechende Rakete zerstört.

Bombenabwurfvorrichtung

Felder B1 bis B8 stehen für die einzelnen Bombenslots der Lafette. Wird ein Feld getroffen so ist die entsprechende Bombe zerstört.

Zeppelinandockhaken

Beide Diagramme für Andockhaken haben das Feld „Hook Dmg“, wurde es getroffen so wird das Landemanöver an diesem Haken um 1 erschwert. Der Interne Andockhaken hat noch das Feld „Motor“, wurde dies getroffen kann der Haken nicht mehr bewegt werden. D.h. wenn er ausgefahren war dann kann er nicht mehr eingefahren werden und umgekehrt.

Flugzeugstartrampe

Wurde das Feld „Launch Bay Damaged“ getroffen so kann nur noch ein Flugzeug gleichzeitig starten.

Frachtwinde

Das Feld „Motor“ den gleichen Effekt wie beim Internen Zeppelinandockhaken.

ZEPPELIN BLUEPRINT





Übersicht

Die Blueprints werden für die Internen Treffer und für Boarding Actions benötigt. Zu diesem Zweck sollte man in der Blueprint einzeichnen welche Internen Zonen unterhalb welcher Gaskelle liegen.

Zusätzliche Symbole

Neben den Symbolen die man bereits vom Record Sheet kennt, gibt es noch weitere um interne Komponenten zu markieren.

Abbildung 4 – Interne Symbole

-  Entry/Exit Point
-  Power Generator
-  Security Zone
-  Hidden Compartment

Entry/Exit Symbole markieren die Zugänge ins innere des Zeppelins. Diese sind z.B. bei den Motorgondeln zu finden. Power Generator, Sicherheitszonen und Geheimräume können für spezielle Szenarien interessant sein.

Erstellen einer Blueprint

Für das Layout selbst gibt es keine Regeln, die Räume und Gänge müssen auch nicht maßstabsgetreu sein, wichtig ist das man sehen kann wie man sich bewegen darf, und wo relevante Punkte für die Mission sind.

REISEN MIT DEM ZEPPELIN

Zeppeline können zwar nicht die Spitzengeschwindigkeit eines Flugzeugs erreichen, jedoch haben sie eine große Reichweite und bieten genügend Platz für Ausrüstung und Fracht. Eine Reise von der Ost zur Westküste Nordamerikas dauert zwischen 5 und 10 Tagen, dies liegt daran das man wegen Piraten oder feindlich gesinnten Milizen selten eine direkte Flugrute wählen kann.

In einer Kampagne dient der Zeppelin häufig als mobile Basis der Spieler und ermöglicht einen leichteren Rückzug nach Erledigung einer Mission.

Die Reisegeschwindigkeit eines Zeppelins ist höher als die, die er im Kampf hat. Dazu muss man allerdings den Zeppelin erstmal eine Stunde lang voll beschleunigen und er muss auch eine gewisse mindest Höhe erreicht haben.

Bei voller Fahrt kann ein Zeppelin jedoch nicht alle seine Waffen einsetzen. Sobald ein Zeppelin Luken öffnet um Flakgeschütze auszufahren bzw. Flugzeuge aus dem Rumpf starten zu lassen, bremst er innerhalb kurzer Zeit auf seine maximal Geschwindigkeit ab. Dies liegt daran das die Aerodynamik nicht mehr optimal ist und es zu Luftverwirbelungen kommt die den Zeppelin abbremsen.

DIE ZEPPELINCREW

Als erstes muss zwischen der kämpfenden und der nicht kämpfenden Crew unterschieden werden. Zur kämpfenden Crew zählen auf jeden Fall, der Kapitän, Offiziere, Geschützcrew, Piloten und Sicherheitsmannschaften. Wartungsteams, Techniker oder Passagiere kämpfen im Normalfall nicht. Auf Piratenzeppelinen kann es schon mal vorkommen, dass einzelne Techniker auch bewaffnet sind. Es kann auch besondere Passagiere (oder den Koch) geben, die ins Kampfgetümmel eingreifen, doch das sind alles Sonderfälle für evtl. Szenarien.

Über die Konstruktionsregeln kann man ausrechnen wie viele Crewmitglieder an Bord sind. Auf Standardzeppelinen wird davon ausgegangen, dass es für je 5 Crewmitglieder einen Junior Offizier gibt, für je 5 Junior Offiziere einen Senior Offizier gibt und der Zeppelin mindestens einen Kapitän besitzt.

Qualität der Crew

In BtCV“ werden die Boardingparties in die Gruppen „Green“, „Seasoned und „Veteran“ aufgeteilt und es wird ausgewürfelt wie viele Kämpfer an Bord sind. Den Rest sollte man dem Szenario anpassen. Hier noch eine Tabelle in der die Crewmitglieder den einzelnen Qualitätsgruppen zugewiesen werden:

Tabelle 1 – Werte der Crew:

Gruppe	Standardwerte für Red-Shirts						Crewtyp
	NT	SS	DE	SH	CO	QD	
Green	4	3	5	4	2	3	Junior Offiziere, Bordschützen, evtl. allg. Piratencrew, angeheuerte Söldner (billig)
Seasoned	5	3	6	4	3	4	Senior Offiziere, Kapitäne, Piloten (Wingman), Einfache Sicherheitsleute, angeheuerte Söldner (teuer)
Veteran	6	3	6	4	4	5	spez. Sicherheitstrupps (Militärs), Ace Pilots

Der Kapitän

Da der Kapitän eine Sonderrolle auf dem Zeppelin hat empfiehlt es sich, ihn wie einen Piloten zu behandeln. Er startet also mit 300 EP die auf Stats und Feats verteilt werden können.

Erfahrungspunkte

Wenn man eine Kampagne mit Zeppelin spielt sollte die Crew auch an Erfahrung gewinnen. Für die normale Crew gilt das jeder der 10 Missionen überlebt (in der der Zeppelin auch eingesetzt wurde) um einen Rang aufsteigt.

Beim Kapitän kann man ja für jede Mission in der er teilgenommen hat pauschal EP vergeben die er dann auf Stats oder Feats verteilen kann.

DER ZEPPELIN IN AKTION

Maximale Geschwindigkeit

Die Maximale Geschwindigkeit eines Zeppelins ist abhängig von der Anzahl der intakten Triebwerke und beträgt im Normalfall 1-2 Hex. Die Maximale Geschwindigkeit bei komplett intakten Triebwerken ist der *Tabelle 2 - Triebwerksübersicht* Spalte Max. Speed (s. u.) zu entnehmen.

Manöverübersicht

In den folgenden Punkten werden die Manöver beschrieben, die mit einem Zeppelin durchgeführt werden können. Sofern es nicht anders beschrieben ist, wird ein nötiger Manöverwurf immer mit den Werten des Zeppelinkapitäns durchgeführt.

Verwendete Abkürzungen in den Manöverwurf Formeln:

- ZepHex – Zeppelinlänge in Hexfeldern (siehe *Tabelle 6 – Zeppelin Rumpf:*)
- AccelMod – Acceleration (Beschleunigungs) Modifikator abhängig vom Triebwerk
- MobMod – Mobility (Wendigkeits) Modifikator abhängig vom Triebwerk
- W10 – Würfelerggebnis mit dem 10-Seitigen Würfel

Tabelle 2 - Triebwerksübersicht

Triebwerk	Max. Speed	Modifikator: Beschleunigung / Wendigkeit		
		Inferior	Normal	Superior
Diesel, langsam	1	3 / 5	3 / 4	3 / 3
Diesel, normal	1.5	2 / 3	2 / 2	2 / 1
Diesel, schnell	2	1 / 3	1 / 1	1 / 0
Gasturbine	2	2 / 3	2 / 1	2 / 0

Diesel Triebwerke gibt es in drei Drehmomentausführungen (langsam, normal, schnell) und in drei Fertigungsqualitätsstufen (Inferior, Normal, Superior). Die Gasturbine ist relativ neu auf dem Markt und wird nur in die Fertigungsqualitätsstufen unterteilt.

Dieselmotoren und Gasturbinen

Gasturbinen können als Treibstoff so genanntes Zeppelingas (Kohlenwasserstoffverbindung mit Zusatz) verwenden, welches genauso schwer ist wie der Auftrieb den es erzeugt. Es wird in separaten Gaszellen im Inneren des Zeppelins mitgeführt. Es benötigt zwar mehr wesentlich mehr Volumen als Diesel, aber Volumen ist bei einem Zeppelin kein Problem. Dieseltreibstoff reduziert jedoch die Nutzlast eines Zeppelins. Zeppelingas kann auch nicht einsulzen wie Diesel.

Beschleunigen / Abbremsen

Die Geschwindigkeit kann jeweils um einen halben Punkt gesenkt oder erhöht werden. D.h. ein Zeppelin hat eine Geschwindigkeit von 0, 0.5, 1, 1.5 bzw. 2. Bei den Geschwindigkeiten 0, 1, 2 ist klar das sich der Zeppelin um die entsprechenden Hexfelder nach vorne bewegt. Bei 0.5 bewegt er sich jede 2. Runde um ein Hex nach vorne. Bei einer Geschwindigkeit von 1.5 die 1.Runde 1 Hex und die danach 2 Hex usw. Ein Zeppelin kann auch ohne Problem eine Geschwindigkeit von 0 über mehrere Runden haben.

Manöverwurf 1 – Beschleunigen/Abbremsen:

W10 >= ZepHex + AccelMod - 2 - Natural Touch

Der Zeppelin darf jede Runde ein Abbremsmanöver durchführen. Eine Beschleunigung kann man immer erst 2 Runden nach der letzten erfolgreichen Beschleunigung erneut versuchen. D.h. gelingt der Beschleunigungswurf nicht so darf er in der nächsten Runde es sofort wieder versuchen, wenn er gelingt muss er 1 Runde warten und darf dann erst wieder beschleunigen.

Geschwindigkeit überziehen

Kurzzeitig ist dem Zeppelinkapitän möglich die maximale Geschwindigkeit um einen Punkt zu überziehen. Diese Manöver darf er nur alle 4 Runden versuchen, egal ob der Versuch erfolgreich war oder nicht. Dazu muss er die aktuelle maximale Geschwindigkeit seines Zeppelins bereits erreicht haben.

Manöverwurf 2 – Geschwindigkeit überziehen:

W10 >= ZepHex + AccelMod + 4 - Natural Touch

Bei gelungenem Wurf nutzt der Kapitän die Luftströmungen gekonnt aus, und darf den Zeppelin ein Hex schneller bewegen. Bei Misslingen muss er nochmals mit dem W10 würfeln. Bei 1-3 fällt eine Motorgondel wegen Überhitzung aus und benötigt 8 Runden bis sie wieder aktiv ist. Bei diesem Manöver muss der Kapitän nicht zusätzlich für die Beschleunigung würfeln.

Drehen

Der Zeppelin kann sich pro Wurf maximal um eine Hexseite nach links oder rechts drehen. Gedreht wird er um seinen Mittelpunkt.

Manöverwurf 3 – Drehung:

W10 >= ZepHex + MobMod - Natural Touch - [0...4]

Eine Drehung kann man immer erst 4 Runden nach der letzten erfolgreichen Drehung erneut versuchen. Schaft der Kapitän den Wurf nicht, so hat er ist der nächsten Wurf um einen Punkt erleichtert (dieser Bonus kann bis 4 Punkten steigen, wenn er 4 Fehlversuche hatte).

Driften

Beim Driften behält der Zeppelin seinen Winkel bei und seine Längsachse wird um ein Hexfeld nach links oder rechts verschoben.

Manöverwurf 4 – Driften:

W10 >= ZepHex + MobMod - 2 - Natural Touch

Der Drift kann man immer erst 2 Runden nach dem letzten erfolgreichen Drift wiederholt werden.

Geschütze abfeuern

Ein Zeppelin kann über folgende Geschütze verfügen: Gondelgeschütze, Buggeschütz, Heckgeschütz, Flakbatterien (auch Hauptgeschütze genannt), Raketenlafette und/oder eine Bombenabwurfvorrichtung. Gondel-, Bug- und Heckgeschütze können mit MGs und/oder einem Flakgeschütz bestückt sein.

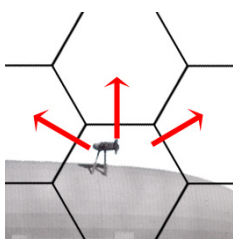
Die offiziellen Regeln sagen, dass der Zeppelin immer als letztes schießt (AAW RoAC Seite 47). Da die Zeppelincrew jetzt auch über einen Quick Draw Wert verfügt (siehe Seite 9, „Qualität der Crew“), gilt für alle Geschütze die mit MGs bestückt sind jetzt die Quick Draw Regel. Nur die Flaks, Raketen und Bomben werden zuletzt abgefeuert.

Jedes Geschütz darf nur einen Schuss pro Kampf Phase abfeuern. Doppelbestückte MGs dürfen natürlich 2 Schuss feuern, die aber nur auf ein Ziel. Gondelgeschütze und Bug/Heckgeschütze werden erst gedreht und feuern dann in die Richtung. Für den Trefferwurf werden die Werte des entsprechenden Bordschützen verwendet.

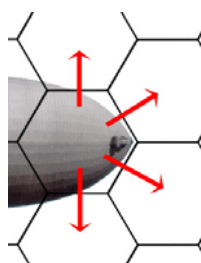
Gondelgeschütze und Bug-/Heckgeschütze die sowohl mit MGs als auch mit Flaks bestückt sind, müssen sich entscheiden mit welcher Waffe sie feuern. Wird mit der Flak geschossen muss darf das Geschütz erst am Ende der Kampfphase schießen.

Geschockte Geschützcrews dürfen wie in den offiziellen Regeln nicht schießen. Auch Reichweite und Firearcs bleiben wie im offiziellen Regelwerk. Nur Raketen und Bomben bekommen keinen Reichweiten bonus.

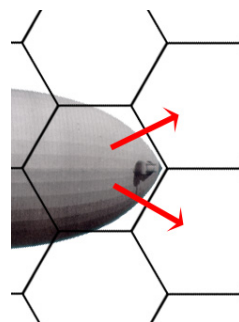
**Abbildung 5 -
Schusswinkel
Gondelgeschütz**



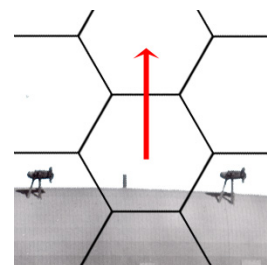
**Abbildung 6 -
Schusswinkel Bug-
/Heckgeschütz**



**Abbildung 7 –
Schusswinkel
Raketenlafette**



**Abbildung 8 -
Schusswinkel
Hauptgeschütz**



Plotten und Bewegungen

Zeppeline sind wesentlich unhandlicher und träger als Flieger. Deshalb muss vor der Plot Phase der Flieger sein Manöver ansagen. Ausnahme sind Flieger deren Piloten geschockt sind, diese müssen plotten ohne zu wissen was der Zeppelin macht.

Beim Plotten trägt der Zeppelinkapitän in das Spielrundenverzeichnis seines Zeppelinsheets die Geschwindigkeit der nächsten Runde ein. Danach das neue Facing (F, A oder B) für eine Drehung oder DS (Drift Starboard) bzw. DP (Drift Port) fürs Driften an.

Beispiele:

1A bedeutet ein Hex gerade nach vorne

1F bedeutet ein Hex nach vorne und eine Drehung nach links

1DS bedeutet ein Hex vor und nach rechts driften.

Da die Hexfelder versetzt zueinander liegen hat man bei der Vorwärtsbewegung um eine ungerade Hexanzahl ein Problem. Deswegen muss man den Zeppelin für jedes Hex abwechselnd nach links oder rechts verschieben.

Nachdem auch alle Flieger geplottet haben, und die Plott Phase vorüber ist, kommt bekanntlich die Bewegungs-Phase und der Zeppelin würfelt ob sein Manöver gelingt. Im Gegensatz zu den Flugzeugen bekommt der Zeppelin bei einem der oben genannten Manöver keinen Stressschaden sondern führt das fehlgeschlagene Manöver nicht aus.

Beispiel:

Ein Zeppelin der 1F geplottet hat und den Wurf für die Drehung nicht geschafft hat bewegt sich zwar ein Hex nach vorne aber dreht sich nicht.

Misslingt der Wurf für Beschleunigung oder Abbremsen so behält der Zeppelin seine alte Geschwindigkeit bei.

Notlanden

Das Notlanden des Zeppelins ist nur während der Kampfhandlung gedacht und auch erst nach dem zerstören der 3. Gaszelle nötig. Beim Zerstören der letzten Gaszelle stürzt der Zeppelin sofort ab und es wird auf der Internen Schadenstabelle gewürfelt. Wenn man zwischen den Missionen einen beschädigten Zeppelin landet wird davon ausgegangen das er in einem Dock landet und somit muss kein Notlandewurf gemacht werden.

Das wichtigste beim Notlanden ist einen möglichst geeigneten Ladeplatz zu finden. Also am besten eine Eben, Landeplatz oder freies Feld. Über einem Waldgebiet ist der Wurf zum Notlanden bereits um 4 Punkte erschwert und in Canyons und Berglandschaften um 8 Punkte. Bei unterschiedlichen Terrains im Landebereich des Zeppelins wird immer der Modifikator für das schwierigste Terrain verwendet. Auf Hindernissen jeglicher Art (*siehe FF5 SG*) ist das Notlanden nicht möglich, d.h. der Zeppelin wird automatisch so stark beschädigt, dass er fast komplett erneuert werden muss.

Manöverwurf 5 – Notlanden:

W10 >= Terrainmodifikator + Anzahl Zerstörter Gaszellen - Natural Touch

Beim Misslingen des Wurfs wird auf der Internen Zeppelintreffer der Schaden ausgewürfelt (*siehe „Tabelle 4 – Interner Zeppelinschaden:“*). Allerdings werden dann die zerstörten Gaszellen doppelt gerechnet.

An-/Abdocken

Normalerweise dauert das An- bzw. Abdocken eines Zeppelins geraume Zeit, und dieser Manöverwurf ist dann auch nicht nötig. Im Luftkampf kann es aber durch aus ein Teil der Mission sein kurz anzudocken um Fracht oder Passagiere aufzunehmen.

Manöverwurf 6 –An-/Abdocken:

W10 >= ZepHex + MobMod - Natural Touch

Misslingt der Wurf so erhält der Zeppelin an einer zufälligen Gaszelle den Schaden einer AP Rakete. Ein An- bzw. Abdockmanöver dauert jeweils eine Runde, die Geschwindigkeit des Zeppelins muss aber 0 sein.

Start und Landen von Flugzeugen

Beim Starten und Landen von Flugzeugen muss der Kapitän kein Manöver würfeln. Zum Landen auf Zeppelinen benutzt man weiterhin die offiziellen Regeln (*siehe AAW RoAC Seite 30f*). Externe und Interne Andockhaken, können sowohl für Starts als auch für Landungen genutzt werden. Flugzeugstartrampen können nur für Starts genutzt werden.

Beim Landen während einer Mission muss der Flieger seine Zug auf dem Hexfeld beenden an dem sich ein Andockhaken befindet. Anstatt zu schießen kann er dann seinen Landewurf machen.

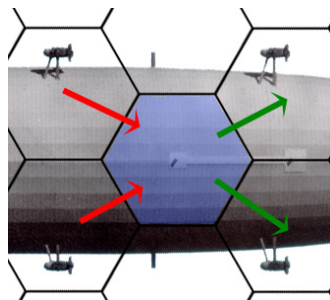
Ein Interne Andockhaken braucht danach die komplette nächste Runde um den Flieger ins innere des Zeppelins zu ziehen. Während dieser Zeit kann er beschossen werden. Danach kann der Flieger vom Spielfeld genommen werden.

Beim Starten eines Flugzeugs wird es eine Runde bevor es zum ersten Mal plotten darf auf das entsprechende Hexfeld des Zeppelins gestellt. Ein Flieger der von einem Internen Andockhaken startet darf in dieser Zeit wieder beschossen werden (wie beim Landen). Flugzeuge die von einer Flugzeugstartrampe aus starten dürfen nicht beschossen werden.

Flugzeuge die von Andockhaken aus starten haben als Startgeschwindigkeit die aktuelle Zeppelin Geschwindigkeit, bei .5 Werten wird immer abgerundet. Von der Flugzeugstartrampe aus beträgt die Startgeschwindigkeit die aktuelle Zeppelin Geschwindigkeit +1 (auch hier wird abgerundet).

Flugzeuge an externen Andockhaken bleiben die ganze Zeit am Spielfeld. Flieger die an Andockhaken hängen sind um 1 leichter zu treffen und es wird kein Angriffswinkelmodifikator dazugezählt.

Abbildung 9 - Start-/Landewinkel



ANGRIFF AUF EINEN ZEPPELIN

Mögliche Ziele

In der Grundbox gab es ja nur die Möglichkeit auf Gaszellen, Geschütze oder Motorgondeln zu schießen. Da ja unsere Zeppelinregeln wesentlich mehr Möglichkeiten bieten den Zeppelin auszustatten, gibt es auch nun mehr Zonen die man Angreifen kann. Außerdem werden nun Motorgondeln und deren Geschütze jetzt als getrennte Ziele betrachtet.

Tabelle 3 – Übersicht mögliche Ziele eines Zeppelin:

Ziel	Basiszahl
Kommandobrücke	7
Ruder	3
Gaszelle	1
Motorgondel	6
Gondelgeschütz	7
Bug-/Heckgeschütz	7
Flakbatterie	6
Raketenlafette	6
Bombenabwurfvorrichtung	3
Andockhaken (extern)	6
Andockhaken (intern)	7
Flugzeugstartrampe	6
Frachtwinde	3
Zeppelinschlepp-/Enterharpune	6
Externe Frachtplattform	3

Für die meisten Ziele gibt es Schadensdiagramm in dem Treffer wie bei den Flugzeugen abgestrichen werden. Ausnahmen sind Gaszellen, die Kommandobrücke und die Ruder, hier werden die Punkte abgestrichen die auf der Schadensschablone als „Schaden Zeppelin“ ausgewiesen sind.

Es gilt weiterhin die Regel das man beim vorbeischießen auf eines der kleinen Ziele evtl. die Gaszelle dahinter trifft. Außer für die Kommandobrücke und die Ruder wird diese Regel auch auf die neuen Ziele angewendet.

Die Effekte die bei Zerstörung bestimmter Felder in den Schadensdiagrammen auftreten wurden bereits oben erklärt (siehe Seite 6, „Schadensdiagramme im Überblick“). Im Folgenden werden weitere Effekte die durch Zerstörung oder Schaden auftreten können.

Schaden an der Kommandobrücke:

Die Kommandobrücke hat 50 Punkte die sie an Schaden nehmen kann. Wurde die Hälfte der Brücke zerstört also 25 Punkte, so fällt die Funkanlage aus und der Zeppelin verliert die Kommunikation zu seinen Flugzeugen (dies betrifft das Feat „Fleet Comander“ siehe FF5 AaG). Bei 35 Punkten Schaden sind ab sofort alle Zeppelinmanöver um einen Punkt erschwert. Wurden alle Punkte zerstört so ist die Brücke unbrauchbar und der Zeppelin fliegt nur noch geradeaus und die Geschwindigkeit kann nicht mehr geändert werden.

Schaden am Ruder:

Das Ruder hat 50 Punkte die es an Schaden nehmen kann. Wurden davon 30 Punkte zerstört so sind ab sofort alle Zeppelinmanöver um einen Punkt erschwert. Wurden alle Punkte zerstört so kann der Zeppelin nur noch geradeaus fliegen oder driften.

Schaden an Gaszellen:

Gaszellen haben bekanntlich 60 Punkte die sie Schaden nehmen können. Alle weiteren Regeln zu Gaszellen die komplett zerstört wurden sind auf *Seite 19*, „

Interne Treffer.“ zu finden.

Zerstörte Motorgondeln:

Wurde die Hälfte der Motoren zerstört, hat der Zeppelin nur noch halbe maximale Geschwindigkeit. Wurden alle Motoren zerstört so kann sich der Zeppelin nicht mehr bewegen. Hat der Zeppelin im der Runde in der einer der beiden Effekte in Kraft tritt eine höhere Geschwindigkeit, so wird die Geschwindigkeit jede Runde automatisch um einen halben Punkt reduziert, so lange bis entweder die halbe maximale Geschwindigkeit erreicht wurde oder der Zeppelin still steht.

Schocken der Zeppelincrew

Die Regeln aus *AAW RoAC Seite 48* werden hier ergänzt. Die Bordschützen haben jetzt unterschiedlich KO Werte (*siehe Seite 9, „Qualität der Crew“*).

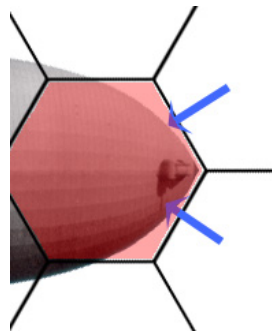
Die Brückencrew kann auch geschockt werden, hier werden die Werte des Kapitäns benutzt. Der Kapitän bekommt auch den Gunshield Bonus von +3 auf seine Konstitution für den Schockwurf. Alle Manöverwürfe sind in der nächsten Bewegungs-Phase für ihn um 2 Punkte erschwert (Schock Modifikator analog wie bei Flugzeugen).

Um die Crew auf der Zeppelinbrücke zu schocken muss eine Blendrakete im Sichtbereich vor den Zeppelinbug geschossen werden. Bzw. eine Schallrakete auf oder anliegend auf das Hex mit der Brücke.

Flakbatterien (Hauptgeschütze) und Bombenabwurfvorrichtungen können nicht geschockt werden, da sie von der Kommandobrücke aus gesteuert werden.

Mit Rauchraketen (*siehe FF5 AaG*) kann man weder die Bordschützen noch die Brückencrew schocken.

Abbildung 10 - Schocken der Brückencrew



Interne Treffer

Zeppeline sind so konstruiert, dass der Verlust einer Gaszelle ihn fast nichts ausmacht (sofern der Zeppelin nicht überladen wurde) und nach dem Verlust der 2. Gaszelle immer noch sanft landen kann, deswegen besitzt fast jeder Zeppelin 5 Gaszellen unabhängig von seiner Größe. Die Gaszellen wiederum sind so konstruiert, dass bei einer Explosion die meiste Explosionskraft nach oben wirkt um so minimalen internen Schaden zu verursachen.

Dennoch wird ein Teil der Explosion immer auf die interne Struktur wirken. Um zu herauszufinden welche Innenausbauten sich bei welcher Gaszelle betroffen sein können, benötigt man den schematischen Deckplan (auch Blueprint genannt).

Wurf 1 – Absorption Interner Schaden:

$$W10 \geq (\text{ZepHex} / 2) + \text{Anzahl zerstörte Gaszellen}$$

Um interne Treffer abzuhandeln würfelt man, jedes Mal wenn eine Gaszelle zerstört wird den Absorptionswurf. Gelingt der Wurf dann passiert nichts weiter. Gelingt der Wurf nicht so wird nochmals der W10 gerollt und die Anzahl der zerstörten Gaszellen hinzugezählt und auf der Internen Treffer Tabelle nachgesehen.

Tabelle 4 – Interner Zeppelinschaden:

Würfelergebnis	Auswirkung
1-4	<i>leichte Strukturschäden im Airframe</i> zusätzlich W10 % Reparaturkosten vom Baupreis des Airframe
5-6	<i>mittlere Strukturschäden im Airframe</i> Ausfall eines Stromgenerators. Internas und Airframe wurden zu 2W10 % beschädigt.
7-9	<i>schwerer Strukturschaden im Airframe</i> Ausfall aller Technischen Systeme im Bereich (wie Andockhaken, Generatoren, etc.) Internas und Airframe wurden zu 20 % beschädigt.
10-11	<i>schwere Explosion</i> Für jede Zone im Bereich der Gaskammer mit W10 würfeln: 1-5 => Zone ist zu 60% zerstört Crewmitglieder darin verlieren W10/2 Konstitution (die Zone ist für den Rest der Mission nicht mehr passierbar) 6-0 => Zone ist zu 40% zerstört Crewmitglieder verlieren 1 Konstitutionspunkt
12+	<i>Totalschaden, der Zeppelin zerbricht</i> 90% der Internas, Fracht etc. sind zerstört. Alle Crewmitglieder verlieren 1W10+2 Konstitution (die Hälfte permanent)

Magnesium und Gaszellen

Die offizielle Regel zum Magnesium Beschuss auf Gaszellen die mit Wasserstoff gefüllt sind (siehe AAW RoAC, Seite 46) wird hier geändert.

Bei einem Treffer mit Magnesium Munition auf eine Wasserstoff gefüllte Gaszelle wird der Zeppelin nicht komplett zerstört sondern nur die Gaszelle und es wird ein Wurf auf die Tabelle – Interner Zeppelinschaden durchgeführt und zusätzlich 1 Punkt zum Wurf addiert.

WEITERE AKTIONEN MIT ZEPPELINEN

Notausstieg

Kurz vor dem Absturz eines Zeppelins können Crewmitglieder, die sich in Ausstiegszonen befinden, versuchen das sinkende Schiff zu verlassen, wie z.B. die Geschützcrew auf einer Motorgondel, die versucht mit Fallschirmen abzuspringen.

Für den Notausstieg wird der bekannte Wurf aus *AAW RoAC Seite 29 und 31* verwendet. Die Basiszahl und die Modifikatoren kann man aus der Tabelle ablesen.

Tabelle 5 – Notausstieg aus dem Zeppelin:

Situation	Basiszahl/Modifikator
Passagier/Crew außen am Zeppelin (z.B. Motorgondel)	10
Passagier/Crew im Zeppelin	12
Flugzeug Notstart*	14
pro zerstörter Gaszelle	+1
aus einer Sektion mit zerstörter Gaszelle	+1

* Der Wurf ist für Aktion um in das Flugzeug einzusteigen. Der Start gelingt dann automatisch. Das Flugzeug muss allerdings schon in Bereitschaft sein, also an einem Andockhaken hängen oder in Startposition auf der Flugzeugstartrampe sein.

Abschleppen (Zeppelin mit Zeppelin)

Um Zeppeline abzuschleppen benötigt man eine Zeppelinschleppvorrichtung, welche aus 4 Harpunengeschützen besteht. Alle 4 Harpunen müssen den anderen Zeppelin treffen, hierfür ist jeweils ein Trefferwurf mit der Basiszahl 4 nötig.

Der Schlepper kann sich anschließend nur noch mit halber maximaler Geschwindigkeit bewegen. Alle Manöver sind um 3 Punkte erschwert und sind Zeit verzögert, d.h. alles was nicht mit der Geradeausbewegung zu tun hat wird beim abgeschleppten Zeppelin erst eine Runde später ausgeführt (wie Drehung, Driften etc.)

Beispiel:

Ein Zeppelin möchte mit einem Anderen im Schlepptau driften, der Manöverwurf gelingt, die Bewegung des Schleppers wird ausgeführt. Die Driftbewegung des Anhängers erst nächste Runde.

Abschleppen (Zeppelin mit Flugzeugen)

Um mit Flugzeugen Zeppeline zu schleppen müssen auf jeden Fall alle Motoren des Zeppelins deaktiviert sein. Natürlich ist das Abschleppen nur mit schweren Jägern und Bombern möglich. Jedes Flugzeug benötigt 2 Harpunenraketen die er auf den Zeppelin abfeuern muss, damit die Harpunen richtig verankert sind, ist ein Wurf auf Basiszahl 4 nötig.

Arbeiten mehrerer Flieger zusammen, wird ihre jeweilige Größe (=12-Basiszahl des Flugzeugs) addiert. Diese muss mindestens doppelt so groß sein, wie das Volumenhex des Zeppelins.

Hat man genug Flieger zur Hand und haben diese alle getroffen, so kann man mit dem Schleppen beginnen. Beim schleppen können die Flieger nur Geradeaus Manöver (Facing F,A,B) mit Geschwindigkeit 1 fliegen. Alle Flieger müssen gleich plotten. Durch Facing Änderungen dreht sich der Zeppelin natürlich mit.

Entern

Die bekannten Boarding Regeln aus *BtCV*, Seite 66 erklären wie man mit Hilfe von Flugzeugen Entermanschaften auf einem Zeppelin absetzt.

Eine Variante der Zeppelinschleppvorrichtung, die Enterharpunen erlauben es Truppen direkt von einem Zeppelin anzulanden. Enterharpunen werden im Gegensatz zur ihrer Standartausführung nicht am Heck angebracht sondern seitlich am Rumpf. Deswegen muss der Zeppelin bei diesem Manöver Parallel zum anderen Zeppelin stehen und in der Reichweite der Harpunengeschütze sein.

Auch hier muss man einen Trefferwurf auf die Basiszahl 4 schaffen damit die Harpunen verankern. Dann können Truppen die mit einem Boardingharness ausgerüstet sind, sich ein Hex pro Runde über die Seile auf den anderen Zeppelin ablassen. Sobald sie am Rumpf des anderen Zeppelin angelangt sind, können Sie versuchen in den Zeppelin einzudringen.

Wenn man mit mindestens 4 Harpunen mit dem anderen Zeppelin verbunden ist kann der Zeppelin mit den Enterharpunen sich an den anderen Zeppelin pro Runde um ein Hex heranziehen (Es bewegt sich immer der kleinere auf den größeren Zeppelin zu), dazu ist der unten beschriebene Wurf nötig.

Wurf 2 – Heranziehen mit Enterharpunen:

$W10 \geq 6 + \text{ZepHex Opfer} - \text{ZepHex Angreifer} - \text{Natural Touch}$

Solange die Zeppeline nur mit bis zu 2 Harpunenseilen verbunden sind, können sie sich lösen. Jedes Seil das sich mehr als 4 Hex auseinander zieht reißt automatisch ab oder die Crew versucht die Seile zu lösen.

Sobald 2 Zeppeline mit 3 oder mehr Seilen aneinander gekettet sind können sie nur noch gerade ausfliegen.

Kämpfe an Bord

Für Kämpfe im inneren des Zeppelins werden die Blueprint als Grundriss und die Bodenkampfregeln aus *FF5 AaG* benutzt. Wir haben für Kämpfe im Zeppelin bis jetzt immer die Sektionsregeln verwendet.

KONSTRUKTIONSREGELN

von [Wings of Honor Homepage](#) übernommen, erweitert und ins Deutsche übersetzt

Airframe

Der Airframe ist das Grundgerüst jedes Zeppelins. Neben den Leichtmetallverstreibungen zählen noch Gaskammern, Stromgeneratoren, Wartungsgänge, Lüftungssysteme, Helium bzw. Wasserstoff-Aufbereiten und Außenhülle/Panzerung zum Airframe. Der Airframe benötigt 3 Mann Wartungsmannschaft pro Hexfeld Länge.

Tabelle 6 – Zeppelin Rumpf:

Hexfelder	Länge (m)	Breite (m)	Gewicht(Tonnen)		
			Airframe (35%) He+Militär	Komplett	Ladefähigkeit
16x2.5	800	130	2800	8000	5200
15x2.5	750	125	2300	6600	4300
14x2	700	115	1880	5350	3470
13x2	650	110	1500	4300	2800
12x2	600	100	1180	3375	2195
11x2	550	90	910	2600	1690
10x2	500	80	690	1950	1260
9x1.5	450	75	500	1425	975
8x1.5	400	65	350	1000	650
7x1	350	60	240	675	435
6x1	300	50	150	425	275
5x1	250	40	90	250	160
4x1	200	35	45	125	80
3x1	150	25	20	50	30
2x1	100	15	5	16	11
1	50	10	—	2	2

Die Tabelle gibt das Airframegewicht mit Helium und Militärpanzerung an.

Kleine Zeppeline (zwischen 50 und 100 Meter) sind ziemlich nutzlos und können höchstens für Aufklärungsflüge genutzt werden. Am effizientesten und häufigsten anzutreffen sind Zeppeline zwischen 300 und 450 Meter. Der in der Grundbox enthaltene Zeppelin entspricht einem Zeppelin von 450 Meter Länge. Zeppeline über 450 Meter hingegen sind sehr deswegen selten anzutreffen, weil sie im Unterhalt, gerade was Treibstoff und Gaszellen angeht, sehr teuer sind.

Formel 1 – Volumenhex Berechnung für Zeppeline:

$$\text{Volumenhex} = \text{Hexbreite} * \text{Hexlänge des Zeppelins}$$

Gasfüllung

Helium oder Wasserstoff - In der Welt von Crimson Skies hat sich Helium(He) als Füllung für Gaskammern der Zeppeline durchgesetzt. Obwohl Wasserstoff (H²) einen bessern Auftrieb besitzt. Im Grundregelwerk ist bereits erwähnt welchen Nachteil Wasserstoff haben kann. Der Vorteil allerdings ist dass der Airframe nur noch 30 % des Gesamtgewichts benötigt und somit 5% mehr Ladefähigkeit vorhanden sind.

Panzerung

Wie aus dem Grundregelwerk bekannt gibt es die Standardpanzerung und die Militärpanzerung. Während zivile Zeppeline häufig mit der leichten normalen Panzerung ausgestattet sind, nutzen Militärs und auch viele Piraten, die stabilere Militärpanzerung. Wenn man statt der Militärpanzerung eine normale verwendet wird, dann reduziert sich das Airframegewicht auch um 5%. Also würde folglich ein Zeppelin mit H² und Normaler Panzerung nur ein Airframegewicht von 25% haben.

Übersicht zu den Komponenten

Jede Komponente benötigt den angegebenen Platz in Tonnen und die entsprechende Crewanzahl, ist die Crewanzahl kleiner als die eigentlich benötigte, weil z.B. die Techniker sowohl für die Airframe Instandhaltung als auch für die Maschinen zuständig sind, so dauern Reparaturen länger. Alle mit einem (*) gekennzeichneten Komponenten müssen in einem Zeppelin eingebaut werden, der Rest ist optional. Crew die mit einem * gekennzeichnet ist muss die Komponente Bedienen damit sie eingesetzt werden kann, Crew ohne * wird lediglich zur Wartung gebraucht.

Das Gewicht der Komponenten wird von der Ladekapazität des Zeppelins abgezogen, wenn die verbleibende Ladekapazität 0 erreicht dürfen keine weiteren Komponenten mehr eingebaut werden.

Antrieb und Bewaffnung

Triebwerksgondeln (*):

Construction – Stats:

- 1 Tonne & 1 Crew (langsames Diesel Triebwerk),*
- 3 Tonnen & 1 Crew (normales Diesel Triebwerk)*
- 5 Tonnen & 2 Crew (schnelles Diesel Triebwerk)*
- 5 Tonnen & 2 Crew (Gasturbine)*

Pro Hexfeldlänge des Zeppelins wird eine Motorgondel benötigt (abrunden).

Gondelgeschütz:

Construction – Stats:

- ½ Tonne und 2 Crew* für MG 30 cal*
- 1 Tonne und 2 Crew* für MG 40 und 50 cal*
- 2 Tonnen und 2 Crew* für MG 60 oder 70 cal*
- +2 Tonnen und 1 Crew* für eine Flakkanone*

Die Motorgondelgeschütze können Doppel- oder Einfach bestückt sein, dies macht nur einen preislichen Unterschied. Gondelgeschütze die mit einer Flakkanone bestückt sind, dürfen maximal nur ein MG zusätzlich haben. Die Crew dieses Geschützes erhält für Schockwürfe den Gunshield - Modifikator von +3.

Bug-/Heckgeschütz:*Construction – Stats:*

jeweils 2 Tonnen & 2 Crew (MG immer 60 oder 70 cal)
jeweils +2 Tonnen und 1 Crew* für eine Flakkanone*

Diese Geschütze werden nur auf militärischen Zeppelin eingesetzt. Die Bug-/Heckgeschütze können Doppel- oder Einfach bestückt sein, dies macht nur einen preislichen Unterschied. Bug-/Heckgeschütze die mit einer Flakkanone bestückt sind, dürfen maximal nur ein MG zusätzlich haben. Die Crew dieses Geschützes erhält für Schockwürfe den Gunshield - Modifikator von +3.

Flakbatterie (Hauptgeschütz):*Construction – Stats:*

2 Tonnen & 2 Crew

Diese Geschütze werden nur auf militärischen Zeppelin eingesetzt. Diese Geschütze werden seitlich im Rumpf des Zeppelins angebracht und können für eine bessere Aerodynamik eingefahren werden. Sie haben Platz für 5 Flakgeschosse, die automatisch nachgeladen werden. Dieses Geschütz wird von der Brücke aus abgefeuert.

Bombenabwurfvorrichtung:*Construction – Stats:*

5 Tonnen & 1 Crew

Wird nur auf militärischen Zeppelin eingesetzt. Solche Abwurfvorrichtungen befinden sich unterhalb des Zeppelinrumpfes und kann nur Bodenziele angreifen. Eine Abwurfvorrichtung hat für Bomben 8 Hardpoints Platz. Sie kann keine Raketen abschießen. Um die zusätzliche Bomben im Zeppelin einzulagern wird nochmals Frachtraum benötigt. Dieses Geschütz wird von der Brücke aus abgefeuert.

Raketenlafette:*Construction – Stats:*

*10 Tonnen & 2 Crew**

Wird nur auf militärischen Zeppelin eingesetzt. Jeweils eine Lafette kann am Bug und Heck des Zeppelins angebracht werden, auf dem gleichen Hex wie das Bug- bzw. Heckgeschütz. Eine Lafette kann bis zu 8 Hardpoints an Raketen, aber keine Bomben aufnehmen. Auch hier gilt, dass Zusatzmunition im Frachtraum eingelagert werden muss. Die Crew dieses Geschützes erhält für Schockwürfe den Gunshield - Modifikator von +3.

Inneneinrichtungen

Die Kommandobrücke (*):

Construction – Stats:

[Hexlänge des Zeppelins /2] Tonnen und [Hexlänge des Zeppelins] Crew inklusive Kapitän*

In der Brücke enthalten sind Kartenraum und Funkraum. Bei Aufklärungs- bzw. Militärzeppelin kann es aber noch zusätzliche Funk- und Kartenräume geben. Bei Passagierzeppelin sind diese Komponenten immer in der Brücke integriert.

Zimmer:

Construction – Stats:

1 Tonne und 1/4 Crew (nur bei Passagierkabinen nötig)

Dies entspricht jeweils:

- einer Luxuskabine (für eine Person), für Suiten mal Anzahl der Personen nehmen.
- einer Kabine für 2 Personen in der Touristenklasse
- einer Kabine für 4 Personen in der Economyklasse (auch für die Wartungsmannschaft und Sicherheitstrupps) (*)
- einer Kabine für 2 Techniker, Piloten oder Junior Offiziere (*)
- einer Kabine für ein Pilotenass, Offizier oder den Kapitän (*)
- einer Zelle für 8 Gefangene

Aufenthaltsräume:

Construction – Stats:

2 Tonnen und 1 Crew

Die Crew ist nur bei Militär- und Passagierzeppelin nötig, bei Piratenzeppelin wird davon ausgegangen, dass es zwar einen Koch gibt, aber kein Servicepersonal für Speisesaal, Aufenthaltsbereich und die anderen Räume. Dafür haben aber einige Luxusliner riesige Ballsäle mit wesentlich mehr Personal.

Dies entspricht jeweils:

- dem Kartenraum
- dem Funkraum
- der Küche pro 10 Zimmer (*)
- dem Speisesaal pro 10 Zimmer (*)
- dem Aufenthaltsbereich / Lounge pro 10 Touristenklassen Passagieren oder pro 2 Erste Klasse Passagiere
- einer Bibliothek (kann auch größer sein)
- einem Arboretum (kann auch größer sein)
- dem Aussichtsdeck
- dem Kommandozentrum / Briefingroom
- einem Forschungslabor (kann auch größer sein)

Carrier Gear

Die meisten Trägerkomponenten von der Größe der Flugzeuge abhängig. Um die Flugzeuge innerhalb des Zeppelins zu rangieren werden im Hangar und allen internen Trägerkomponenten Schienenverstrebenungen an die Decke montiert. An den Schienen sind mehrere Flaschenzüge mit Motoren befestigt mit deren Hilfe die Flugzeuge bewegt werden können.

Formel 2 – Größenberechnung für Flugzeuge:

$$\text{Flugzeuggröße} = 12 - \text{Basiszahl des Flugzeugs}$$

Interner Andockhaken:

Construction – Stats:

*[3*Größe] Tonnen und 5 Crew (2 davon zum bedienen)*

Der traditionelle Andockhaken, welcher das Flugzeug in den Hangar des Zeppelins mit Hilfe einer Winde zieht, und genauso wieder starten lassen kann. Die Größe gibt an welches das größte Flugzeug ist das andocken kann.

Externer Andockhaken:

Construction – Stats:

[2 Größe] Tonnen und 1 Crew*

Dieser Andockhaken ist außen angebracht und wird an vielen Zeppelinen als Notausstieg oder Notandockhaken genutzt. Das Flugzeug befindet sich allerdings schutzlos außerhalb des Zeppelins und bietet so ein leichtes Ziel. Über eine kleine Leiter kann der Pilot von Andockhaken in den Zeppelin gelangen, deshalb ist der externe Haken nicht zum be- und entladen von großer Fracht geeignet. Die Größe gibt an welches das größte Flugzeug ist das andocken kann.

Externe Auftankvorrichtung:

Construction – Stats:

[2 Größe] Tonnen und 1 Crew**

Die Auftankvorrichtung ist wie ein externer Andockhaken mit einem Tankstutzen über den das Flugzeug betankt wird. Mit einer externen Auftankvorrichtung ist es möglich einen Flieger innerhalb einer Runde zu betanken. Genutzt wird die Vorrichtung besonders beim Militär für Langstreckeneinsätze.

Flugzeugstartrampe:

Construction – Stats:

[5 Größe] Tonnen und 15 Crew (2 davon zum bedienen)*

Startrampen finden in den großen Militärträgern Verwendung. Da sie es ermöglichen pro Rampe 2 Flieger die Runde zu starten. Ein Interne Andockhaken kann nur einen Flieger pro Runde starten lassen. Jedoch kann die Startrampe nicht zum Andocken verwendet werden. Hierfür ist ein Interner Andockhaken nötig. Die Größe gibt an, welches das größte Flugzeug ist das von der Rampe gestartet werden kann.

Hangar:*Construction – Stats:*

[Gesamtgröße aller Flieger] Tonnen und je 10 Tonnen Größe ist 1 Crewmitglied erforderlich

Ein Hangar befindet sich innerhalb des Zeppelinrumpfs, hier werden die Flugzeuge eingelagert und startbereit gemacht. Jede Tonne des Hangars kann eine Größeneinheit eines Flugzeugs einlagern. Leeren Hangarraum kann man zur Hälfte als Frachtraum verwenden. Alle Zeppeline mit Internen Andockhaken und Abschussrampen benötigen einen Hangar.

Wichtig ein Teil des Hangarraums wird für Supplies genutzt, d.h. dort werden Ersatzteile für jeden Flieger an Bord gelagert.

Reparaturbuch:*Construction – Stats:*

*[2*Größe] Tonnen und 5 Crew**

Wird für Onboard - Reparaturen von Fliegern benötigt. Hier sind Hangar und Interner Andockhaken Grundvoraussetzung. Die Größe gibt an, welches das größte Flugzeug ist, das repariert werden kann.

Frachtkomponenten**Versorgung:***Construction – Stats:*

½ Tonne pro Person pro Monat()*

1 Tonne pro Flugzeug pro Kampfeinsatz (beinhalten Treibstoff, Raketen, Bomben und Munition)

½ Tonne pro Flugzeug pro Einsatz (für Transport- und Passagierflieger ohne Bewaffnung, also nur der Treibstoff)

1 Tonne pro Geschütz des Zeppelins an zusätzlicher Munition

Bei der Versorgung von Flugzeugen wird davon ausgegangen, dass ein Flugzeug bereits mit Munition und Treibstoff ausgestattet ist, wenn der Zeppelin ein Dock verlässt. Hat ein Flugzeug also einen Einsatz geflogen und es sind keine Versorgungsgüter mehr an Bord, so kann er erst wieder eingesetzt werden wenn der Zeppelin an einem Dock neue Versorgungsgüter aufgeladen hat.

Treibstofflager (*):*Construction – Stats:*

beliebig groß

Wird für den Zeppelin benötigt kann aber auch als Zusatztreibstoff für Flieger verwendet werden, außer wenn man Gasturbinen verwendet.

Tabelle 7 – Treibstoffverbrauch:

Triebwerk	Verbrauch pro Woche in Tonnen
Diesel, langsam	Volumenhex / 5
Diesel, normal	Volumenhex / 3
Diesel, schnell	Volumenhex / 1,5
Gasturbine	Volumenhex / 2

Frachtraum:

Construction – Stats:
beliebig groß + 2 Tonnen für Verladevorrichtungen

In jede Tonne des Frachtraums kann eine Tonne Fracht transportiert werden. Der Frachtraum ist innerhalb des Rumpfes.

Frachtplattform:

Construction – Stats:
beliebig groß + 2 Tonnen für Verladevorrichtungen

Einige kleinere Frachtzeppeline besitzen aber externe Frachtplattformen, die unterhalb des Zeppelinrumpfes angebracht sind. Diese haben den Vorteil, dass sie wesentlich billiger sind, und dass kleine Flieger auch Notlanden können, wenn sie keinen Zeppelinhaken mehr haben. Aber den Nachteil, dass die Fracht ein leichtes Ziel für Harpunenraketen ist. Die Fracht die auf der Frachtplattform transportiert werden kann, entspricht der Größe des Frachtraums x1.5.

Frachtwinde:

Construction – Stats:
*[2 bzw. 3 Tonnen + Gewicht der aufzuladenden Fracht] und 2 Crew**

Mit einer Frachtwinde lässt sich ein Teil des Frachtraumbodens absenken, so dass Fracht in den Laderaum befördert werden kann, ohne Rampen benutzen zu müssen. So kann man auch über schwierigem Gelände Fracht aufladen.

Das Gewicht der aufzuladenden Fracht gibt die Größe der Plattform an, die mit der Winde bewegt wird. Die Plattform kann natürlich auch als Frachtraum genutzt werden.

Eine Frachtwinde die groß genug ist (d.h. mind. doppelte Größe des Fliegers) kann auch dazu genutzt werden um einen Flieger mit kaputten Zeppelinhaken notlanden zu lassen. Solche Frachtwinden benötigen aber zusätzlich noch eine Tonne mehr Platz für die Notaufangvorrichtung. Beim **Notlanden** auf der Frachtwinde bekommt der Flieger **einen automatischen Stressschaden an der Nase**.

Sonderausstattung

Die aufgeführten Extras sind teilweise sehr speziell, ja teilweise schon einzigartig und für abwechslungsreichere Zeppelinszenarien gedacht und sind normalerweise nicht in Standardzeppelin enthalten. Man kann Sonderausstattungen wie Sicherheitszonen, Geheimräume auch für Gebäude verwenden.

Sicherheitszonen:

Construction – Stats:
beliebig groß & Crew s.u.

Sicherheitszonen gibt es z.B. auf Zeppelin mit Zellen oder Labors oder Hochsicherheitsfrachtern. Sie benötigen im nicht mehr Platz, man muss aber solche Zonen auf dem Deckplan (der Blueprint) markieren.

Es ist auch sinnvoll solche Zonen durch eine Sicherheitsmannschaft (Anzahl nach eigenem Ermessen) schützen zu lassen. Entermannschaften können nur durch das Ausschalten der Alarmsysteme etc. in Sicherheitszonen eindringen und haben dann noch die Wachmannschaft gegen sich. Jede Sicherheitszone hat eine Basiszahl zwischen 5 und 10, diese muss man mit dem W10 mindesten erreichen um eindringen zu können. Bei Kampagnen kann man noch einbauen, das man sich für Geld Informationen über Sicherheitssysteme kaufen kann, die einen Bonus auf den Wurf geben. Wie viele Runden es dauert das System auszuschalten sollte vom Szenario abhängig sein.

Geheimgänge und –räume:

Construction – Stats:
beliebig groß

Jede Zone die nicht zwingend im Zeppelin eingebaut werden muss kann als Geheimkammer deklariert werden, man muss sie auf dem Deckplan (der Blueprint) markieren.

Diese Zonen sind von Entermannschaften ohne Insiderwissen schwer aufzuspüren. Und können evtl. wie Sicherheitszonen auch nicht ohne weiteres betreten werden. Beliebt ist bei Schmugglern ein zweiter geheimer Frachtraum. Wird ein Raum betreten der einen Zugang zu einem Geheimraum hat und kein Gegner ist im Raum so darf ein Wurf auf W10 gemacht werden ob der Zugang entdeckt wird (Basiszahl sollte hier zwischen 8 und 10 liegen).

Anschließend ist noch ein Wurf für das Öffnen nötig, wobei die gleichen Regeln wie bei Sicherheitszonen gelten. Auch hier bietet es sich für Kampagnen an Informationen kaufen zu können. Das Aufspüren eines Zugangs dauert immer eine Runde, das Knacken des Mechanismus sollte wie bei Sicherheitsbereichen, vom Szenario abhängig sein.

Zeppelinschleppvorrichtung/ Enterharpunen:

Construction – Stats:

*[5+Hexlänge des Zeppelins der maximal geschleppt werden kann] Tonnen und 4 Crew**

Die Schleppvorrichtung ist eigentlich dafür gedacht Zeppelin mit zerstörten Motoren abzuschleppen, jedoch gibt es auch Piratenzeppeline mit modifizierten Schleppvorrichtungen, die diese als Enterhaken benutzen.

Die Schleppvorrichtung besteht aus 4 Raketenabschussvorrichtungen mit Winden, die extra große Harpunenraketen abfeuern können, um so den Zeppelin einfangen zu können. Im Normalfall befindet sich die Vorrichtung an 4 verschiedenen Punkten am Heck des Zeppelins, bei der Piratenmodifikation allerdings an den Seiten des Zeppelins.

Technische Daten der Schlepp-/Enterharpune:

Reichweite: 4 Hexfelder

Treffermodifikator: +2

Beschreibung:

Können nur von Abschleppvorrichtungen abgefeuert werden und sind nicht wieder verwendbar.

Preis:

Anschaffung Harpune mit Abschussvorrichtung:

2000 Dollar das Stück

Sprengsatz Nachkauf:

200 Dollar (reicht für einen Schuss)

KOSTEN

Konstruktionskosten

Airframe:

Normaler Airframe kostet Volumenhex * 10.000 Dollar.

Militär Airframe mit verstärkter Panzerung kostet Volumenhex * 15.000 Dollar

Mit Enthalten in diesen Kosten sind Wartungsgänge, Treibstofflager, Stromgeneratoren, Beleuchtung und Brücke.

Motoren :

Langsame Dieselmotoren kosten Volumenhex * 250 Dollar das Stück

Normale Dieselmotoren kosten Volumenhex * 500 Dollar das Stück

Schnelle Motoren kosten Volumenhex * 750 Dollar das Stück

Gasturbinen kosten Volumenhex * 800 Dollar das Stück

Bei Inferior Engines werden 10% der Kosten gespart und er Superior Engines muss man 20% mehr zahlen.

Bewaffnung:

Bezeichnung	Preis in Dollar				
	Cal 30	Cal 40	Cal 50	Cal 60	Cal 70
Gondelgeschütze	760*/1020**	820*/1340**	1100*/1900**	1480*/2660**	2100*/3900**
Bug-/Heckgeschütze	--	--	--	1680*/2860**	2300*/4100**
Flak Geschütze	3500				
Bombenabwurfvorrichtung	3000				
Raketenlafette	4000				

* Preis für Einzelbestückung

** Preis für Dualgeschütze

Zimmer und Aufenthaltsräume:

Typ	Preis in Dollar pro Tonne Platz
Luxuskabine (für eine Person)	1000+
Kabine für 2 Personen in der Touristenklasse	500+
Kabine für 4 Personen in der Economyklasse (auch für die Wartungsmannschaft und Sicherheitstrupps)	500+
Kabine für 2 Techniker, Piloten oder Junior Offizieren	400+
Kabine für ein Pilotenass, Offizier oder den Kapitän	500+
Zelle für 8 Gefangene	300
Kartenraum	100
Funkraum	200
Küche	100
Speisesaal	100+
Aufenthaltsbereich / Lounge	300+
Bibliothek	200+
Arboretum	600+
Aussichtsdeck	200
Kommandozentrum / Briefingroom	200
Forschungslabor	5000+

Carrier Gear:

Bezeichnung	Preis in Dollar pro Tonne Platz
Interner Andockhaken	200
Externer Andockhaken	100
Externe Auftankvorrichtung	150
Flugzeugstartrampe	250
Hangar	50
Reparaturbucht	75

Fracht und Sonstiges:

Bezeichnung	Preis in Dollar pro Tonne Platz
Versorgung Mannschaft	10
Versorgung Flugzeuge	20
Versorgung Zeppelinmunition	25
Frachtraum	10 / 30*
Frachtwinde	200 / 250**
Sicherheitszonen	Grundkosten * 2
Geheimräume	Grundkosten * 2,5

* erster Wert externer Frachtraum, zweiter Wert Interner Frachtraum

** erster Wert ohne Notladevorrichtung

Unterhaltskosten
Crew & Verpflegung:

Dieser Punkt ist sehr variable. Denn bei Piraten- und Söldnerzeppelin bekommt die Crew meist einen Anteil aus der Beute und bei Passagier- und Militärzeppelin ein festes Gehalt. Die Verpflegung allerdings muss immer von den Besitzern gezahlt werden.

Treibstoff:

1 Tonne Treibstoff kostet **zwischen 5 und 20 Dollar**, je nach Gebiet und Vorkommen. 5 Dollar kann man als Kosten ansetzen, wenn man in den Gebieten, die Öl fördern den Treibstoff kauft. In Industrieländern, die selbst keine eigenen Vorkommen von Rohöl haben kostet die Tonne zwischen 8 und 16 Dollar. In abgelegenen Gebieten oder in Piraten- und Bürgerkriegszonen erreicht der Preis pro Tonne bis zu 20 Dollar

Helium / Wasserstoff;

Ab und zu kann es vorkommen, dass man das Helium bzw. den Wasserstoff der Gaszellen erneuern muss. Dies ist zum einen der Fall, wenn Gaszellen zerstört wurden oder 1-3-mal pro Jahr, wenn der Zeppelin gewartet werden muss.

Das nachfüllen kostet pauschal 1% der Airframekosten.

Munition:

Hier fallen die gleichen Kosten an wie in *BtCV Seite 55* beschrieben sind.

Reparaturen

Airframe und Gaszellen:

Für jede zerstörte Gaszelle sind neben den internen Schadenskosten 2% der Airframekosten zu bezahlen.

Motoren und Bewaffnung:

Motoren müssen immer komplett ersetzt werden, d.h. man zahlt den Neupreis.

Bei der Bewaffnung gilt die Regel wie bei Flugzeugen, d.h. wenn man Waffen repariert treffen sie um ein schlechter. Das Reparieren kostet pro zerstörtes Feld 1/7 des Neupreises der Waffe. Oder man kauft ein neues Geschütz zum Neupreis.

Brücke und Ruder:

Hier sind bis 25% Schaden jeweils 0.5% der Airframekosten zu zahlen. Bei bis zu 50% Schaden sind jeweils 1%, bei bis zu 75% Schaden 1,5% und darüber immer 2% der ursprünglichen Airframekosten.

Panzerung:

Jeder Panzerungspunkt der auf einer Schadensschablone zerstört wurde kostet 5\$. Dies gilt nicht für Brücke, Ruder oder Gaszellen, diese Kosten sind bereits oben beschrieben.

Interne Komponenten:

Bei internen Treffern, die durch die interne Treffer-Tabelle ausgewürfelt werden, kann es vorkommen, dass auch verschiedene Anlagen oder Räume beschädigt werden. Zu diesem Zweck sieht man auf dem Zeppelinplan nach, welche Räume beschädigt worden sind. Alle Räume, die sich in dieser Sektion befinden, kosten die ausgewürfelte Prozent ihres Neupreises als Reparaturkosten.

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT

Zwillingsrumpf

Libelle

SZENARIO IDEEN

Wenn ich mal zeit habe stehen hier ein paar cool Szenario Ideen, bzw. auch Auszüge unserer Szenarien.

Raketenlafette

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									
1		2		3		4			
Type									
Range									
5		6		7		8			
Type									
Range									
NT	SS	DE	SH	CO	QD				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									
1		2		3		4			
Type									
Range									
5		6		7		8			
Type									
Range									
NT	SS	DE	SH	CO	QD				

Bombenabwurfvorrichtung

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 Base To-Hit									
1		2		3		4			
Type									
5		6		7		8			
Type									

Motorgondel

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									

Frachtwinde

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 Base To-Hit									

Frachtplattform

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 Base To-Hit									

Startrampe

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 Base To-Hit									

Schlepp-/Enterharpune

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10												
<p style="text-align: center;">Harpoon Platform Destroyed</p>																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>NT</td><td>SS</td><td>DE</td><td>SH</td><td>CO</td><td>QD</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table>										NT	SS	DE	SH	CO	QD						
NT	SS	DE	SH	CO	QD																

6
Base To-Hit

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10												
<p style="text-align: center;">Harpoon Platform Destroyed</p>																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>NT</td><td>SS</td><td>DE</td><td>SH</td><td>CO</td><td>QD</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table>										NT	SS	DE	SH	CO	QD						
NT	SS	DE	SH	CO	QD																

6
Base To-Hit

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10												
<p style="text-align: center;">Harpoon Platform Destroyed</p>																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>NT</td><td>SS</td><td>DE</td><td>SH</td><td>CO</td><td>QD</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table>										NT	SS	DE	SH	CO	QD						
NT	SS	DE	SH	CO	QD																

6
Base To-Hit

Andockhaken extern

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<p style="text-align: center;">Sky Hook Destroyed</p>									

6
Base To-Hit

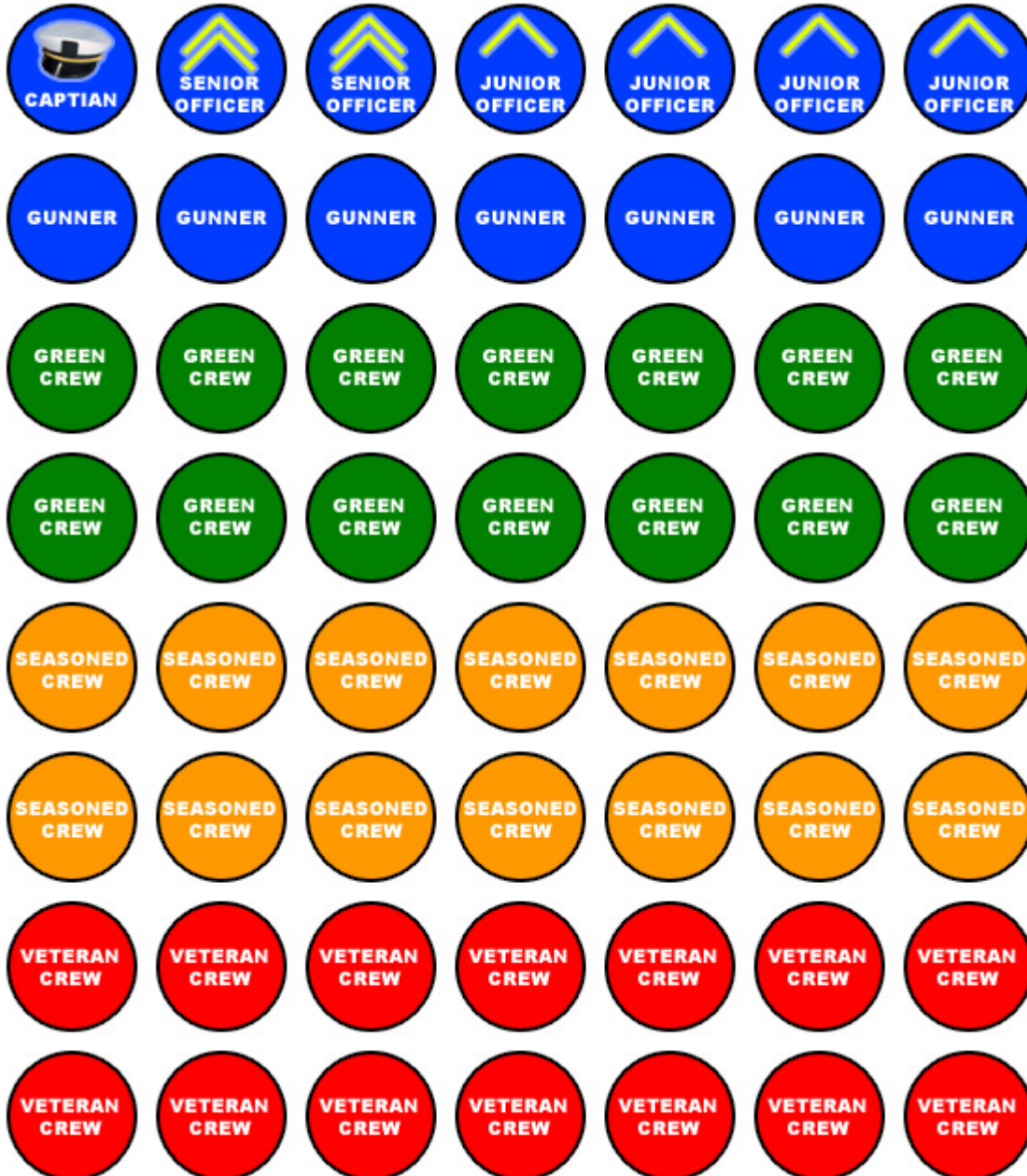
Andockhaken intern

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<p style="text-align: center;">Sky Hook Destroyed</p>									

7
Base To-Hit

Crew Counter

Zum Ausdrucken und ausschneiden.



Tabellen- und Aktionsindex

Tabelle 1 – Werte der Crew:	9
Tabelle 2 - Triebwerksübersicht	11
Tabelle 3 – Übersicht mögliche Ziele eines Zeppelin:	16
Tabelle 4 – Interner Zeppelinschaden:	19
Tabelle 5 – Notausstieg aus dem Zeppelin:	20
Tabelle 6 – Zeppelin Rumpf:	22
Tabelle 7 – Treibstoffverbrauch:	27
Wurf 1 – Absorption Interner Schaden:	19
Wurf 2 – Heranziehen mit Enterharpunen:	21
Manöverwurf 1 – Beschleunigen/Abbremsen:	12
Manöverwurf 2 – Geschwindigkeit überziehen:	12
Manöverwurf 3 – Drehung:	12
Manöverwurf 4 – Driften:	13
Manöverwurf 5 – Notlanden:	14
Manöverwurf 6 –An-/Abdocken:	15
Formel 1 – Volumenhex Berechnung für Zeppeline:	22
Formel 2 – Größenberechnung für Flugzeuge:	26
Abbildung 1 - Record Sheet Seite 1	5
Abbildung 2 - Record Sheet Seite 2	5
Abbildung 3 - Symbole des Zeppelin Record Sheet	6
Abbildung 4 – Interne Symbole	8
Abbildung 5 - Schusswinkel Gondelgeschütz	13
Abbildung 6 - Schusswinkel Bug-/Heckgeschütz	13
Abbildung 7 – Schusswinkel Raketenlafette	13
Abbildung 8 - Schusswinkel Hauptgeschütz	13
Abbildung 9 - Start-/Landewinkel	15
Abbildung 10 - Schocken der Brückencrew	18

Autor:
Herbert Veitengruber

Playtesting, Ideen und Co-Authoring:
Frank Guthmann, Daniel Kinzer, Andreas Nutz, Michael Orova, Michael von Berg, Dominic Krautwurst