



ZEPPELIN

di Roberto 'Rog' Gigli e Cosimo Lorenzo Pancini

INTRODUZIONE

Questa che vi presentiamo è un'espansione per la seconda edizione del gioco di simulazione aerea *Blue Max* della GDW (edito in Italia dalla Stratelibri), che potete usare anche se siete in possesso della prima edizione: utilizzando queste regole, potrete aggiungere i dirigibili alle vostre battaglie aeree. Nonostante non sia certo nelle nostre intenzioni stravolgere la natura del gioco, che infatti rimane inalterato in tutte le sue procedure, è chiaramente necessaria qualche aggiunta date le caratteristiche dei dirigibili: abbiamo così creato apposite regole, schede, tabelle di tiro e segnalini-danno che vanno ad affiancarsi a quelle del gioco base. Prima di tutto, però, fotocopiate i vari segnalini, incollateli su del cartoncino e ritagliateli (volendo, potete anche plastificarli; è un servizio che le buone copisterie offrono).

1 - COMPONENTI DI GIOCO

1.1 Schede

Le Schede Dirigibile e le Schede Movimento sono state messe insieme, per consentirne una più comoda gestione. Le Schede Dirigibile, come potete notare, hanno una colonna in più con l'intestazione Puntamento (ne spiegheremo l'uso nell'apposito paragrafo 3.3 *Puntamento Mitragliere*). Le Schede Movimento sono identiche, per funzionamento e modalità di compilazione, a quelle degli aerei. Le schede fornite sono due (è consentito fotocopiarle solo per usi esclusivamente personali), una predisposta per i Parseval e una per gli Zeppelin, e non richiedono ulteriori interventi, a parte lo scrivere il numero (ID) e il nome del dirigibile.

1.2 Tabelle di Combattimento

La Tabella del Valore di Fuoco è stata ampliata rispetto a quella originale, per aggiungere un nuovo modificatore; comunque quelli vecchi sono rimasti immutati. La Tabella dei Risultati del Combattimento è invece del tutto nuova e va utilizzata solo per i danni subiti dai dirigibili.

1.3 Pedine Danno

Il loro uso è identico a quelle di *Blue Max*, con la sola differenza che quelle di *Zeppelin* hanno una sola faccia scritta, in quanto i danni ai dirigibili non si dividono in «rossi» e «blu». Alcune sono però nere, poiché a esse si associa la possibilità di esplosione del dirigibile (che verrà spiegata in seguito nel paragrafo 4.3 *Danni Critici*). Ovviamente queste nuove Pedine Danno dovranno essere messe in un bussolotto separato, e utilizzate solo per i danni a dirigibili.

1.4 Pedine Arma e Pedine Dirigibile

Le Pedine Arma sono una per i dirigibili di tipo Parseval e due per quelli di tipo Zeppelin, e devono essere poste sugli esagoni disegnati sulle Pedine Dirigibile. Queste ultime sono perfettamente equivalenti a quelle degli aeroplani, con l'evidente differenza delle dimensioni: i Parseval occupano due esagoni, mentre gli Zeppelin ne occupano tre.

1.5 Pedina Vento

In un caso che vedremo più avanti (paragrafo 4.2 *Risoluzione dei Danni*), la direzione del vento può essere importante: piazzate la Pedina Vento in un angolo, in modo che non disturbi, e tirate 1d6 per decidere la direzione in cui soffia il vento.

2 - BILANCIAMENTO DELLE PARTITE

2.1 Scelta del Periodo di Combattimento

L'ultimo Zeppelin fu abbattuto l'11 agosto 1918, ma già dal 1916 le aeronavi tedesche avevano perso la supremazia dell'aria, prima compromessa e poi conquistata definitivamente dagli aerei da caccia alleati. Ai fini dell'interesse e dell'equilibrio del gioco, è quindi bene rimanere entro il 1917, possibilmente nel primo periodo (gennaio-aprile). Del resto siete padronissimi di prendervi una squadriglia di Sopwith Snipe e giocare al massacro...

2.2 Dirigibili Alleati

Nell'aviazione inglese «il più leggero dell'aria» non ha mai avuto una grande diffusione e lo stesso si può dire a proposito di quella francese e italiana. Comunque queste tre nazioni hanno impiegato dirigibili prima della guerra (e per periodi e ruoli limitati anche durante la stessa), all'inizio delle ostilità. Se non volete lasciare l'esclusiva agli «sporchi cruchi», potete prendervi qualche vecchio Beta o un SS (inglesi), un La Patrie o un Lebaudy (francesi) oppure, se siete veramente masochisti, un bel Crocco-Ricaldoni o uno S.C.A.M.9 (italiani). Le loro caratteristiche, per semplicità, sono quelle di un dirigibile di tipo Parseval.

Tabella del Valore di Fuoco	Distanza	3	2	1	0
	Base	2	3	5	7
Raffica corta	-	-	-	-	
Raffica media	+1	+1	+2	+2	
Raffica lunga	+2	+2	+3	+4	
Stabilità A	+1	+1	+2	+2	
Stabilità B	-	-	+1	+2	
Stabilità C	-	-	-	+1	
1 Mitragliatrice	-3	-2	-2	-	
Velocità dell'attaccante = 3 o 4	-3	-2	-1	-	
Bersaglio angolato (dirigibile)	-3	-2	-1	-	
Bersaglio angolato (aereo)	-	+1	+2	-	
Bersaglio in stallo	+2	+2	+3	+3	
Bersaglio inquadrate	-	+1	+1	+2	
Bersaglio tallonato	+1	+1	+2	+2	

Tabella dei Risultati di Combattimento	VdF	Dado	1	2	3	4	5	6
	1	-	-	-	-	-	1	1
2	-	-	-	-	1	1	1	1
3	-	-	1	1	1	1	1	1
4	-	1	1	1	1	1	2	2
5	1	1	1	1	1	2	3	3
6	1	1	1	1	2	2	3	3
7	1	1	2	2	2	3	4	4
8	1	2	2	2	3	3	4	4
9	2	2	3	3	3	4	5	5
10	2	3	3	3	4	4	5	5
11	3	3	4	4	4	5	6	6
12	3	4	4	4	5	5	6	6
13	3	4	5	5	5	6	7	7
14	4	5	5	5	6	6	7	7

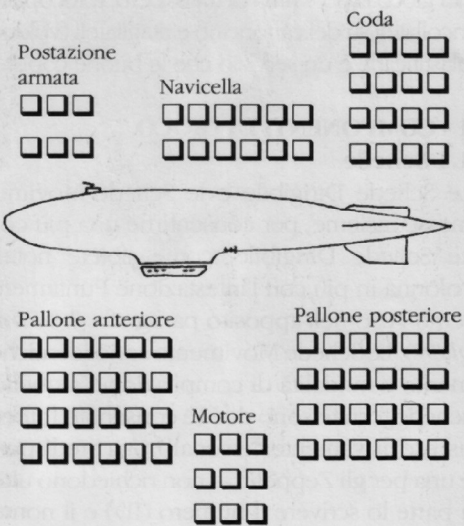
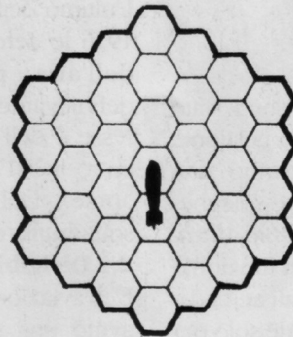
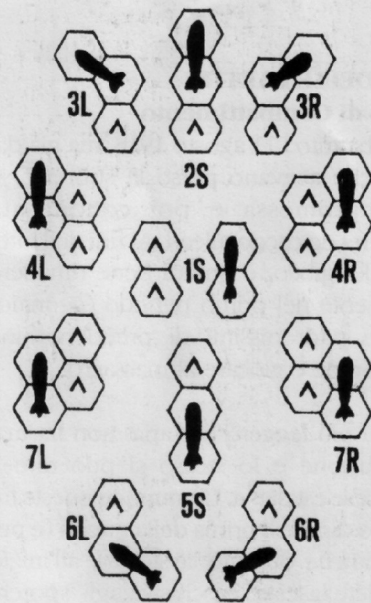


Modello *Parseval* ID

Nome aeronave

Stabilità *A*

Turno	Manovra	Puntamento	Note	Turno	Manovra	Puntamento	Note
1	_____	_____	_____	16	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____	17	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____	18	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____	19	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____	20	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____	21	_____	_____	_____
7	_____	_____	_____	22	_____	_____	_____
8	_____	_____	_____	23	_____	_____	_____
9	_____	_____	_____	24	_____	_____	_____
10	_____	_____	_____	25	_____	_____	_____
11	_____	_____	_____	26	_____	_____	_____
12	_____	_____	_____	27	_____	_____	_____
13	_____	_____	_____	28	_____	_____	_____
14	_____	_____	_____	29	_____	_____	_____
15	_____	_____	_____	30	_____	_____	_____



2.3 Equilibrio del Gioco

Non lasciatevi ingannare dalle apparenze! Anche qui, come nella realtà, i dirigibili sono facili da colpire, però non sono certo facili da abbattere. Nel gioco, però, abbiamo concesso qualche possibilità in più di sopravvivenza al dirigibile, anche per dare un senso alla sua presenza. Abbiamo inoltre sperimentato come uno Zeppelin possa tenere testa a due o tre aerei contemporaneamente, quindi tenetene conto, quando ve ne troverete uno davanti!

3 - MANOVRE

3.1 Sequenza di Gioco e Tallonamenti

Rimangono immutati rispetto al gioco base.

Regola opzionale - Considerato che l'equipaggio di un dirigibile era composto da diverse persone, si può provare ad affidare la decisione delle mosse a un giocatore, mentre

un altro (o altri due, nel caso dello Zeppelin) punterà la mitragliatrice. Questi potrà 'prendere la coda' di un aereo avversario, ma non potrà comunicarne le intenzioni al pilota.

3.2 Scelta delle Manovre

I dirigibili nella realtà erano molto goffi e lenti, ma, visto che sparare a dei bersagli enormi e praticamente sempre in stallo può alla lunga annoiare, abbiamo deciso di renderli più veloci e manovrabili. Comunque, gli amanti del realismo non temano: non vedrete mai un dirigibile effettuare un giro della morte. Potrete notare che alcune manovre (la 5, 6 e 7) sono 'in retromarcia': per poterle effettuare bisogna aver eseguito nel turno precedente una manovra 1S.

3.3 Puntamento Mitragliere

Segnate nella colonna Puntamento la direzione in cui volete puntare le vostre mitragliere: esse funzionano come la



Modello Zeppelin ID			Nome aeronave			Stabilità A		
Turno	Manovra	Puntamento	Note	Turno	Manovra	Puntamento	Note	
1	_____	_____	_____	16	_____	_____	_____	
2	_____	_____	_____	17	_____	_____	_____	
3	_____	_____	_____	18	_____	_____	_____	
4	_____	_____	_____	19	_____	_____	_____	
5	_____	_____	_____	20	_____	_____	_____	
6	_____	_____	_____	21	_____	_____	_____	
7	_____	_____	_____	22	_____	_____	_____	
8	_____	_____	_____	23	_____	_____	_____	
9	_____	_____	_____	24	_____	_____	_____	
10	_____	_____	_____	25	_____	_____	_____	
11	_____	_____	_____	26	_____	_____	_____	
12	_____	_____	_____	27	_____	_____	_____	
13	_____	_____	_____	28	_____	_____	_____	
14	_____	_____	_____	29	_____	_____	_____	
15	_____	_____	_____	30	_____	_____	_____	

Postazione armata

Pallone anteriore		Pallone posteriore
□□□□□□	□□□	□□□□□□
□□□□□□	□□□	□□□□□□
□□□□□□		□□□□□□
□□□□□□		□□□□□□

Motore	Pallone centrale	Motore
□□□	□□□□□□	□□□
□□□	□□□□□□	□□□
□□□	□□□□□□	□□□
	□□□□□□	

Navicella ant.	Postazione armata	Navicella post.
□□□□□□	□□□	□□□□□□
□□□□□□	□□□	□□□□□□
	□□□	

mitragliatrice dell'osservatore in *Blue Max* (hanno il medesimo raggio a ventaglio). E' comunque importante indovinare l'esatto puntamento in quanto, se un aereo è perfettamente nella vostra linea di tiro, dovete considerare il vostro valore fuoco finale senza il modificatore dovuto alla mitragliatrice singola. Se considerate gli Zeppelin e i Parseval prede troppo facili, o se volete giocare con i dirigibili nel secondo e terzo periodo (dopo l'aprile 1917) contro avversari più temibili, potete dotarli di mitragliatrici doppie e non singole.

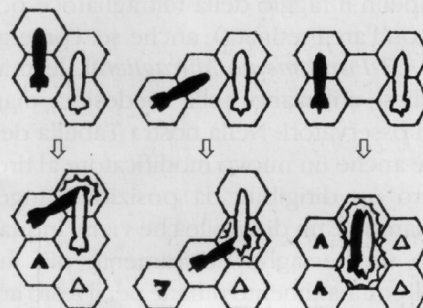
3.4 Fase Consumo Carburante

La sezione carburante non c'è, in quanto questi bestioni, ai fini del gioco, non hanno limitazioni di serbatoio, prevedibilmente molto più grande di quello di un aereo.

3.5 Quota di Volo

Rimangono inalterate le regole normali, con l'aggiunta che,

se due dirigibili sovrappongono tra loro una parte delle loro pedine mentre si trovano allo stesso livello di quota o a livelli vicini, ci può essere il rischio di una collisione.

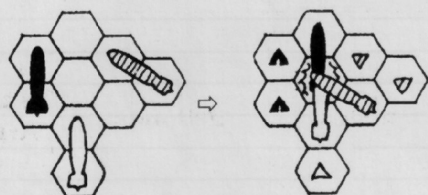


Nel caso il livello sia lo stesso, si deve tirare 1d6 per ogni sezione sovrapposta. Un risultato di 4, 5 o 6 significa la

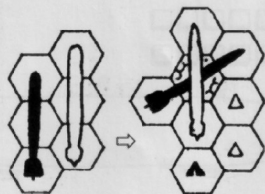


collisione: verranno allora inflitti 20 danni a ogni sezione dell'aeromobile interessata, altrimenti i piloti saranno riusciti in qualche modo a far passare i due dirigibili uno sotto l'altro, evitando ogni danno. Nel caso invece i livelli siano diversi, la procedura sarà la stessa, con la differenza che il risultato del dado indicante la collisione è 6.

Se, per un'eventualità più unica che rara, tre dirigibili riuscissero a occupare lo stesso esagono, si dovrà tirare il dado tre volte, una volta per ogni possibilità di scontro (A-B, A-C, B-C): anche in caso di un solo fallimento, la collisione investirà tutti e tre i dirigibili.



Infine, se uno Zeppelin sovrapponesse la sua sezione centrale con quella di un dirigibile dello stesso tipo, per evitare la collisione si dovrebbe tirare 1 o 2 su 1d6, altrimenti lo scontro significherebbe la distruzione immediata di entrambi gli aeromobili.



E' inoltre da notare che nel turno di sovrapposizione i mitraglieri non possono sparare, vuoi per evitare di colpire l'altro dirigibile, vuoi perché sbalottati dall'eventuale urto. Un numero illimitato di aerei può altresì occupare un esagono già occupato da una sezione di dirigibile, a patto che i piloti degli aerei tirino 5 o meno su 1d6: se il risultato è 6, la collisione porterà alla distruzione di entrambi i velivoli.

4 - COMBATTIMENTO

4.1 Attacchi

Un dirigibile può effettuare un attacco con ogni postazione armata a disposizione. Il raggio totale d'azione delle postazioni è indicato negli schemi al centro delle schede (per lo Zeppelin il raggio della mitragliatrice posteriore è indicato con l'area retinata), anche se, come già detto (paragrafo 3.3 *Puntamento Mitragliere*), le mitragliere dei dirigibili si utilizzano nella medesima maniera di quelle degli osservatori. Nella nostra Tabella del Valore di Fuoco c'è anche un nuovo modificatore al tiro, cioè il fuoco contro un dirigibile da posizione angolata, in quanto ovviamente un dirigibile che viene inquadrato di fianco offre un bersaglio decisamente più facile. La procedura di combattimento rimane per il resto immutata.

4.2 Risoluzione dei Danni

Funziona come in *Blue Max*, anche se necessita di alcune precisazioni.

Un aeroplano può sparare solo alla sezione di dirigibile immediatamente davanti a lui.


Una sezione di dirigibile colpita può subire danni solo alle parti a essa appartenenti: se, per esempio, un Parseval di cui viene colpita la parte anteriore subisce, a detta delle Pedine Danno, dei danni ai piani di coda, questi non vengono considerati e, cosa importante, non vengono sostituiti da altre Pedine Danno.

Quando tutte le caselle di una sezione di pallone sono state cancellate, l'aeronave si illumina all'interno «come una lampada cinese» per poi tramutarsi in una palla di fuoco e precipitare. Tutti gli aerei che sono in un esagono occupato dal dirigibile mentre questo esplose subiscono due danni «rossi», mentre due «blu» vengono subiti dagli aerei che si trovano negli esagoni adiacenti. Quando invece sono i piani di coda ad avere tutte le caselle cancellate, il dirigibile non può più manovrare a suo piacimento, ma potrà solo effettuare le manovre dello stesso tipo (L, S, R) di quella che ha fatto il turno precedente, oltre la 1S, che è sempre possibile. Eventuali ulteriori danni verranno subiti dalla sezione posteriore del pallone. In caso di distruzione della navicella, o anche solo del motore, l'aeronave senza controllo si muoverà trascinata dal vento, eventualmente dopo avere effettuato una 1S, se nel turno precedente stava viaggiando in senso contrario alla direzione del vento. I danni destinati a un motore già distrutto verranno subiti dalla navicella, mentre, se entrambi sono stati demoliti a colpi di mitraglia e qualcuno continua a infierire su di essi, i danni eventualmente ricevuti non verranno subiti da altre parti. Se, infine, è la postazione armata a essere distrutta, si consideri il mitragliere morto e/o che la sua arma sia stata resa inutilizzabile; ulteriori danni verranno subiti dalla relativa sezione del pallone.

4.3 Danni Critici

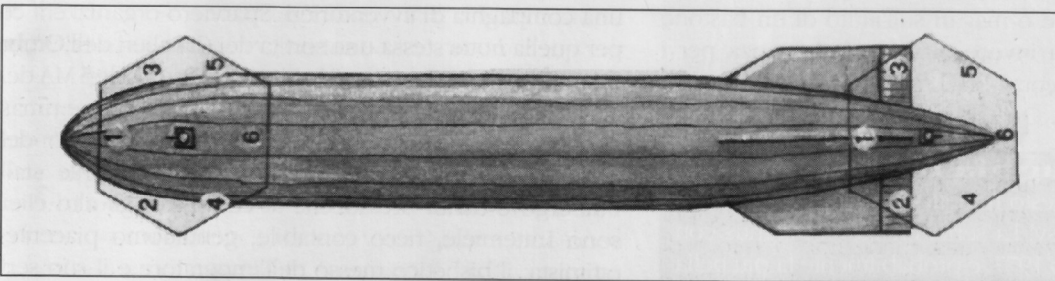
Come forse avrete notato, alcune Pedine Danno hanno in basso un numero tra parentesi: questo indica che è stato subito un danno particolare (chiamato critico). A ogni numero corrisponde un effetto diverso:

- (1) = Ripetere l'ultima manovra effettuata.
- (2) = La prossima manovra deve essere una 1S (o una 5S, se andavate in direzione opposta).
- (3) = Se il danno è stato subito grazie a una scarica lunga, va raddoppiato.
- (4) = Il puntamento sarà casuale per il prossimo turno.
- (5) = Il mitragliere non spara per i prossimi due turni.

Esistono anche tre pedine nere con un asterisco in basso: queste indicano che c'è il rischio di esplosione. Per verificare se questa avviene, si devono tirare segretamente 3d6 (o 2d6 se il colpo è alla navicella) e confrontare il risultato con il numero di caselle-danno non cancellate della parte colpita: se il risultato dei dadi è uguale o minore ai danni ancora sostenibili, la minaccia è sventata, altrimenti il vostro dirigibile esploderà fragorosamente con le conseguenze già viste (paragrafo 4.2 *Risoluzione dei Danni*) per gli aerei circostanti. 



3 Timoni	2 Navicella	1 Pallone	1 Pallone (3)	2 Pallone	3 Pallone	4 Pallone
4 Timoni	3 Navicella (2)	1 Pallone	1 Pallone (3)	2 Pallone	3 Pallone	1 Postazione Armata
1 Navicella	1 Motore	1 Pallone	1 Pallone (3)	2 Pallone	3 Pallone	1 Postazione Armata
1 Navicella	2 Motore	1 Pallone	1 Pallone *	2 Pallone	3 Pallone	1 Postazione Armata (4)
1 Navicella	6 Motore	1 Pallone (3)	2 Pallone *	2 Pallone	4 Pallone	2 Postazione Armata
1 Navicella *	1 Pallone	2 Pallone	2 Pallone	3 Pallone	4 Pallone	Mitragliere Colpito (5)
1 Timoni	1 Timoni	1 Timoni (1)	2 Timoni	2 Timoni	2 Timoni (2)	1 Timoni



Tutte le pedine di questa pagina vanno ritagliate e incollate su cartoncino per essere utilizzate. E' permessa la riproduzione per uso esclusivamente personale.

