

損傷影響表 [DAMAGE EFFECTS TABLE]

| 達成された命中 (高部位の索具を射撃) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| HITS ACHIEVED (Firing High at Rigging) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 (1) | 4 (1) | 5 (1) | 6 (2) | 7 (2) | 8 (2) | 9 (3) | 10 (3) | 11 (3) | 12 (4) | | | | | | | |
| 1R | 2R | 3R | 4R | 5R | 6R | 7R | 8R | 9R | 10R | 11R | 11R1H1C | >21 | | | | | | |
| | | | | | | | | | 9R1H1C | 10R1H1C | 11R1H1C | 20 | | | | | | |
| | | | | | | | | 8R1H1C | 9R1H1C | 10R1H2C | 10R2H2C | 19 | | | | | | |
| | | | | | | | | 7R1H1C | 8R1H1C | 9R1H2C | 10R1H2C | 10R2H3C | 18 | | | | | |
| | | | | | | | | 6R1H1C | 7R1H1C | 8R1H2C | 8R2H2C | 9R2H3C | 9R3H3C | 17 | | | | |
| | | | | | | | | 5R1H1C | 6R1H1C | 7R1H2C | 7R2H2C | 8R2H3C | 9R2H3C | 9R3H3C | 16 | | | |
| | | | | | | | | 4R1H1C | 5R1H1C | 6R1H2C | 6R2H2C | 7R2H3C | 7R3H3C | 8R3H3C | 8R4H3C | 15 | | |
| | | | | | | | | 3R1H1C | 4R1H1C | 5R1H2C | 5R2H2C | 6R2H3C | 7R2H3C | 7R3H3C | 8R3H3C | 8R4H4C | 14 | |
| | | | | | | | | 2R1H1C | 3R1H1C | 4R1H2C | 4R2H2C | 5R2H3C | 5R3H3C | 6R3H3C | 6R4H3C | 7R4H4C | 7R5H4C | 13 |
| | | | | | | | | 1R1H1C | 2R1H1C | 3R1H2C | 3R2H2C | 4R2H3C | 5R2H3C | 5R3H3C | 6R3H3C | 6R4H4C | 7R4H4C | 7R5H5C |
| 1R1C | 1R1H2C | 2R1H2C | 2H2R2C | 3R2H3C | 3R3H3C | 4R3H3C | 4R4H3C | 5R4H4C | 5R5H4C | 6R5H4C | 6R6H6C | 11 | | | | | | |
| 1H2C | 1H1R2C | 2H1R2C | 2H2R3C | 3H2R3C | 3H3R3C | 4H3R4C | 4H4R4C | 5H4R4C | 5H5R6C | 6H5R6C | 6H6R7C | 10 | | | | | | |
| 1H1C | 1H1R1C | 2H1R1C | 3H1R2C | 3H2R3C | 4H2R3C | 5H2R3C | 5H3R4C | 6H3R4C | 6H4R5C | 7H4R6C | 7H5R6C | 9 | | | | | | |
| 1H | 2H | 3H | 2H1C | 2H1R1C | 3H1R2C | 4H1R2C | 4H2R3C | 5H2R3C | 5H3R3C | 6H3R4C | 6H4R4C | 7H4R5C | 7H5R6C | 8 | | | | |
| | | | 2H1C | 3H1C | 3H1R1C | 4H1R2C | 5H1R2C | 5H2R3C | 6H2R3C | 7H2R3C | 7H3R4C | 8H3R4C | 8H4R5C | 7 | | | | |
| | | | 4H | 3H1C | 4H1C | 4H1R1C | 5H1R2C | 6H1R2C | 6H2R3C | 7H2R3C | 7H3R3C | 8H3R4C | 8H4R4C | 6 | | | | |
| | | | | 4H1C | 5H1C | 5H1R1C | 6H1R2C | 7H1R2C | 7H1R2C | 7H2R3C | 8H2R3C | 9H2R3C | 9H3R4C | 5 | | | | |
| | | | | 4H1C | 5H1C | 6H1C | 6H1R1C | 7H1R2C | 8H1R2C | 8H2R3C | 9H2R3C | 9H3R3C | 4 | | | | | |
| | | | | 5H | 5H1C | 6H1C | 7H1C | 7H1R1C | 8H1R2C | 9H1R2C | 10H1R3C | 10H2R3C | 3 | | | | | |
| | | | | | 5H1C | 6H1C | 7H1C | 8H1C | 8H1R1C | 9H1R2C | 10H1R2C | 10H2R2C | 2 | | | | | |
| | | | | | 6H1C | 7H1C | 8H1C | 9H1C | 9H1R1C | 10H1R1C | 11H1R1C | 1 | | | | | | |
| | | | | | 6H1C | 7H1C | 8H1C | 9H1C | 10H1C | 11H1C | 11H1R1C | <0 | | | | | | |
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 (1) | 5 (1) | 6 (1) | 7 (1) | 8 (2) | 9 (2) | 10 (2) | 11 (2) | 12 (3) | | | |
| 達成された命中 (低部位の船体を射撃) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HITS ACHIEVED (Firing Low at Hull) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

サイの目
DIE ROLL

戦闘結果：

= 注記されたタイプの命中数：

H = 船体 [Hull] 命中

R = 索具 [Rigging] 命中

C = 乗組員 [Crew] 命中

サイの目修正

− 1 DRM 風下へ射撃

+ 1 DRM 風上へ射撃

高部位を射撃

+ 1 DRM 乗組員状態が高揚

− 1 DRM 乗組員状態が落胆

低部位を射撃

− 1 DRM 乗組員状態が高揚

+ 1 DRM 乗組員状態が落胆

士気影響表 [MORALE EFFECTS TABLE]

| 達成された命中 | | | | HITS ACHIEVED | | | | | | | | | | サイの目 DIE ROLL |
|---------|---|---|---|---------------|---|---|---|---|----|----|----|---|--|------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 7 | | |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 6 | | |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | | |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 1 | | |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 0 | | |

サイの目修正：

+ 1 DRM 防御乗組員の状態が高揚であると

− 1 DRM 防御乗組員の状態が落胆であると

戦闘の手順 [COMBAT PROCESS]

- 攻撃側は、射撃した砲の数に一致する数のサイコロを振り、命中を記録する。（3 移動ポイント以下の射程では、カロネード砲の値は2 倍になる。）
- 防御側は、砲煙並びに攻撃側と防御側の距離を基準にサイコロを振る。
- 達成された命中数を決定するため、攻撃側命中の数から防御側が成功したサイの数を差し引く。
- 被った損傷を決定するため、3 つのサイコロを振り（色付 2 つと別の 1 つ）、修正後のサイと損傷影響表で達成された数とを交差照合する。
- 防御側が行わなければならない士気のサイ振りの数を決定するため、士気影響表上で三番目（異なる色）のサイの修正後の値と交差照合する。
- 士気のサイ振りに失敗したら、防御側の乗組員状態は 1 スペース左へ移される。
- 最後に、ヘッダー（索具）又はフッター（船体）が赤であると、損傷影響表上で火災をチェックするためカッコ付の数字に注意する。



基本移動ポイント表 [BASE MOVEMENT POINT TABLE]

| 主導権プレイヤー Initiative Player | | | | | | | | 非主導権プレイヤー Non-Initiative Player |
|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------------------------------|
| A | B | C | D | E | F | G | H | |
| 0/0 | 7/6 | 2/4 | 1/6 | 2/9 | 1/8 | 2/9 | 0/9 | |
| 7/6 | 0/0 | 2/4 | 2/9 | 1/6 | 2/9 | 1/8 | 0/9 | |
| 4/2 | 4/2 | 0/0 | 2/5 | 2/5 | 2/6 | 2/6 | 0/6 | |
| 6/1 | 9/2 | 5/2 | 0/0 | 3/3 | 0/2 | 2/3 | 0/3 | |
| 9/2 | 6/1 | 5/2 | 3/3 | 0/0 | 2/3 | 0/2 | 0/3 | |
| 8/1 | 9/2 | 6/2 | 2/0 | 3/2 | 0/0 | 2/1 | 0/2 | |
| 9/2 | 8/1 | 6/2 | 3/2 | 2/0 | 2/1 | 0/0 | 0/2 | |
| 9/0 | 9/0 | 6/0 | 3/0 | 3/0 | 2/0 | 2/0 | 0/0 | |

結果 #/#-主導権プレイヤー／非主導権プレイヤー

船体タイプ・ボーナス表 [HULL TYPE BONUS TABLE]

| サイの目 DIE ROLL | | | | | | 船体タイプ Hull Type |
|---------------|----|----|----|----|----|--------------------|
| ≤1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ≥6 | |
| +1 | +2 | +2 | +3 | +3 | +3 | |
| +1 | +1 | +2 | +2 | +3 | +3 | |
| +1 | +1 | +1 | +2 | +2 | +3 | 低速 |
| | | | | | | 平均 |
| | | | | | | 高速 |

サイの目修正：+／-乗組員状態

移動表 [MOVEMENT TABLES]

プレイのシーケンス

- 乗組員の割り当て [Assign Crew]
- 主導権の決定 [Determine Initiative]
- 移動率の決定 [Determine Movement Rates]
- 活性化サイクル [Activation Cycle]：
 - 機動の選択 (すでに選択していなければ)
 - 最初にマークされたイムパルスを選択
 - イムパルス活性化の完了
 - 機動の開示
 - 機動の完了
 - 機動の選択
- 再装填 [Reload] (適用可能であれば)
- 射撃戦闘の実施 [Conduct Fire Combat] (適用可能であれば)
- 白兵戦 [Melle] (艦船が組討ち状態の場合のみ)
- ボーナス移動 [Bonus Move]
- 管理 [Housekeeping]
- 次のターンを開始する [Begin Next Turn]



操艦パネル

A 又は B : ブロード・リーチング [BROAD REACHING]



裏帆 [Back Sail] : 艦は現在の位置と方向に留まる。2回連続して選択できない。

下手回し [Wear] : Cへ1ポイント変針。

下手回し [Wear] : AからDへ又はBからEへ1ポイント変針。

辺を越えて前進 [Advance Across Side] : 辺を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。

角を越えて前進 [Advance Across Corner] : 角を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。

C : ランニング [RUNNING]



裏帆 [Back Sail] : 艦は現在の位置と方向に留まる。2回連続して選択できない。

辺を越えて前進 [Advance Across Side] : 辺を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。A又Bへ自由に変針できる。

角を越えて前進 [Advance Across Corner] : 角を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。A又Bへ自由に変針できる。

D 又は E : ビーム・リーチング [BEAM REACHING]



裏帆 [Back Sail] : 艦は現在の位置と方向に留まる。2回連続して選択できない。

下手回し [Wear] : DからFへ又はEからGへ1ポイント変針。

辺を越えて前進 [Advance Across Side] : 辺を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。DからA又はEからBへ自由に変針できる。

角を越えて前進 [Advance Across Corner] : 角を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。DからA又はEからBへ自由に変針できる。

F 又は G : ビーティング [BEATING]



裏帆 [Back Sail] : 艦は現在の位置と方向に留まる。2回連続して選択できない。

辺を越えて前進 [Advance Across Side] : 辺を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。FからD又はGからEへ自由に変針できる。

角を越えて前進 [Advance Across Corner] : 角を越えて前進し、隣接スクエアへ移動。FからD又はGからEへ自由に変針できる。

上手回し [Tack] : ビーティングからビーティングへと、風を通して変針を試みる(右の手順を参照)。

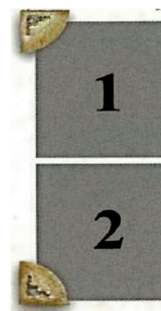
H : 操艦不能 [IN IRONS]



後進 [Sternway] : 艦を後方のスクエア内に戻し、F又はGへ変針。12番目のイムパルスにのみ発生する。

持ち越し [STRAINING]

この機動は、あなたがイムパルスを残しており、艦の位置から正当な移動ができなければ選択しなければならない。



1 イムパルス持ち越し : ボーナス移動のサイ振りに+1を加える。失敗したら1ポイントの索具が損傷する。

2 イムパルス持ち越し : ボーナス移動のサイ振りに+2を加える。失敗したら1ポイントの索具が損傷する。



上手回しの手順

1. 艦を H へ変針。
2. サイを1つ振り、以下で修正 :
 - ・乗組員の状態
 - ・-1 6MP 以内に敵艦

サイの目が5以上であると、F から G 又は G から F へ艦の変針を続ける。さもなければ、艦は操艦不能 H に留まる。

操艦パネル [CONTROL PANEL]

- ・艦船が風が吹いている方向に対している辺をチェックすることで、使用する機動パネルを決定する。
- ・特定パネル上で使用可能な機動を選択し、チャート・エリア上で選択した機動に一致しているブロックを置き、相手側プレイヤーから選択を隠匿する。
- ・選択した機動に一致するプレイヤー・イムパルスが経過したら、機動を開示する。
- ・いったん機動が完了したら、直ちに次の機動を選択する。
- ・正当な機動が選択できなければ、持ち越し機動が選択されなければならない。