

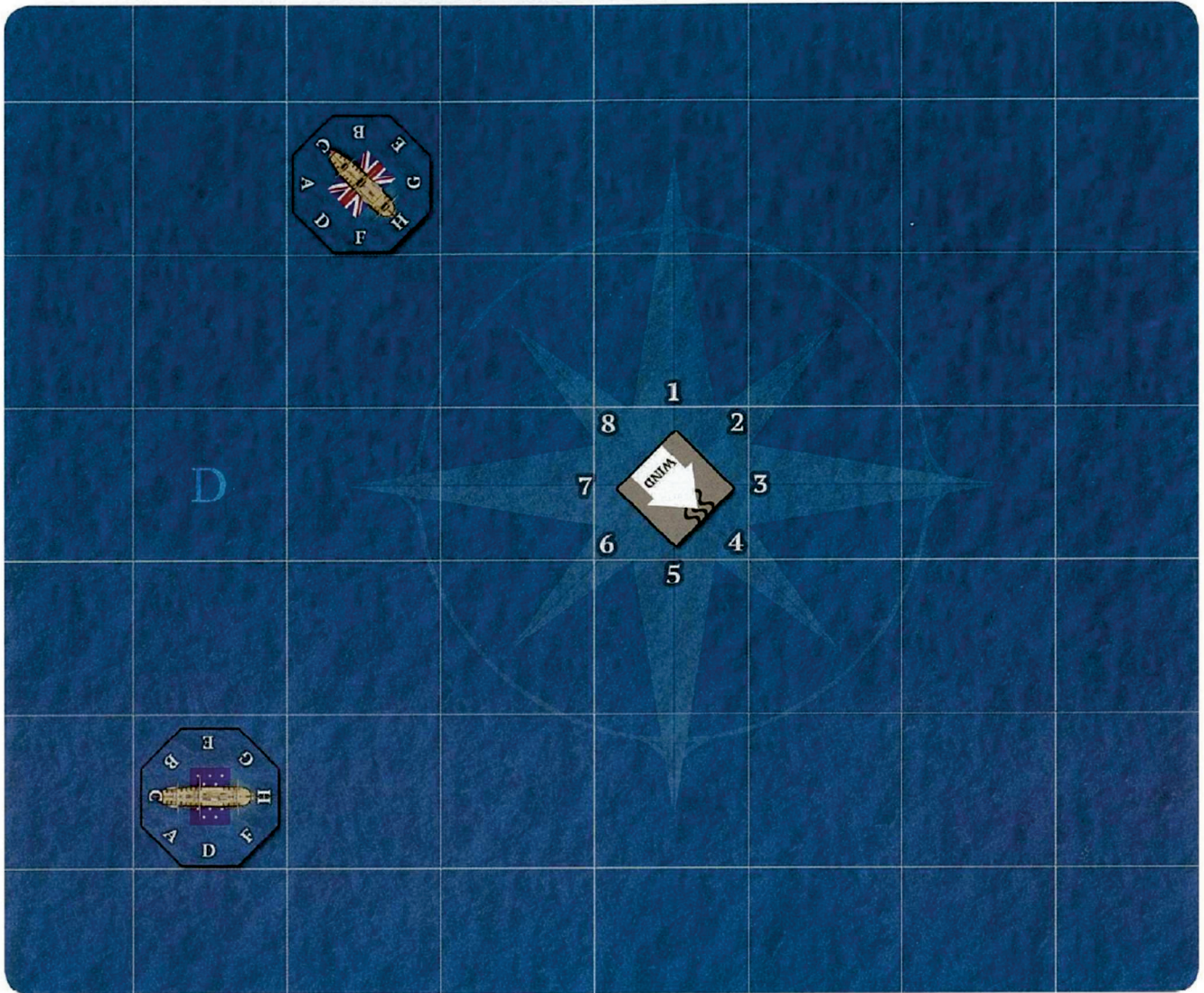


PLAYBOOK



I. 包括的なプレイの例	2
II. デザイナーズ・ノート.....	12
III. シナリオ・カード.....	15

以下は、U.S.S. *Constellation* と H.M.S *Java* との戦いにおける、あるゲーム・ターンの包括的な例です。数ターンのゲームが想定できますが、どちらの艦長も艦船の距離が接近するまで舷側砲で射撃しないことを選択しました。現在の状況としては、両艦は互いに9ポイント離れており、*Constellation* はブロード・リーチング (B) で *Java* はランニング (C)、風向は4です。

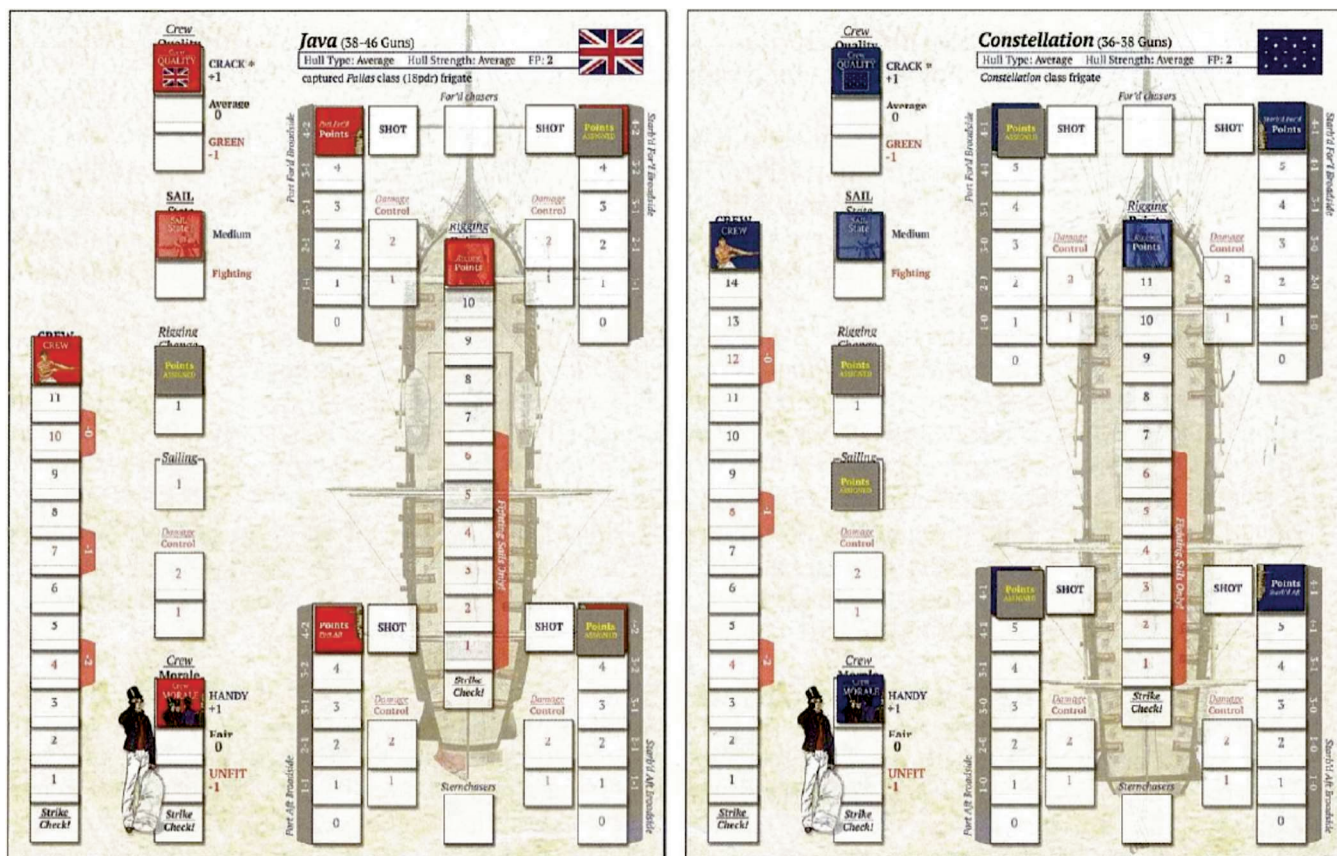


A. 乗組員の割り当て

Java は12乗組員ポイントを持つのにに対し、*Constellation* は15乗組員ポイントを持ちます。*Constellation* が右舷に接近してきているため、*Java* は各5乗組員ポイントを右舷前部 [Starboard for'd] と後部 [aft] の備砲 [gunnery] 区画内に置きます。*Java* は、普通帆 [Medium sail] から戦闘帆 [Fighting sail] へ変更するため、残りの2乗組員ポイントを索具変更 [Rigging Change] 内に置きます。*Constellation* はほぼ同様に行い、12乗組員ポイントを左舷備砲 [port gunnery] 区画内へ、2ポイントを索具変更へ、残りの1ポイントを装帆 [Sailing] 内に置きます。

B. 主導権の決定

Constellation は、主導権を前のターンに獲得した後で現在保持します。艦船が接近するに連れて、船として明らかに優秀な *Constellation* に対して *Java* は主導権を獲得 (並びに維持) することが重要です。*Constellation* は1ターンについて主導権を保持しているので、主導権のサイ振りりが自動的に1だけ減少します。*Java* は、自身の主導権のサイ振りに+1ボーナスを提供するため、自身の Hold カードの1枚を捨て札します。両艦長は、サイを1つ振ります。*Java* は6を振り、7に増加します。*Constellation* は4を振り、3に修正されます。*Java* は、主導権を獲得します (艦長は Hold カードを捨て札したことを後悔しますが、全く異なる状況になっていた可能性もありました)。

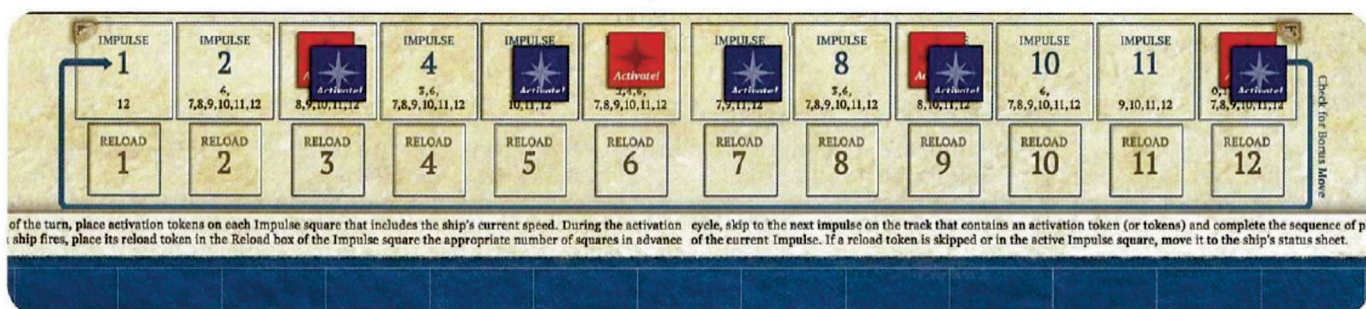


C.移動率の決定

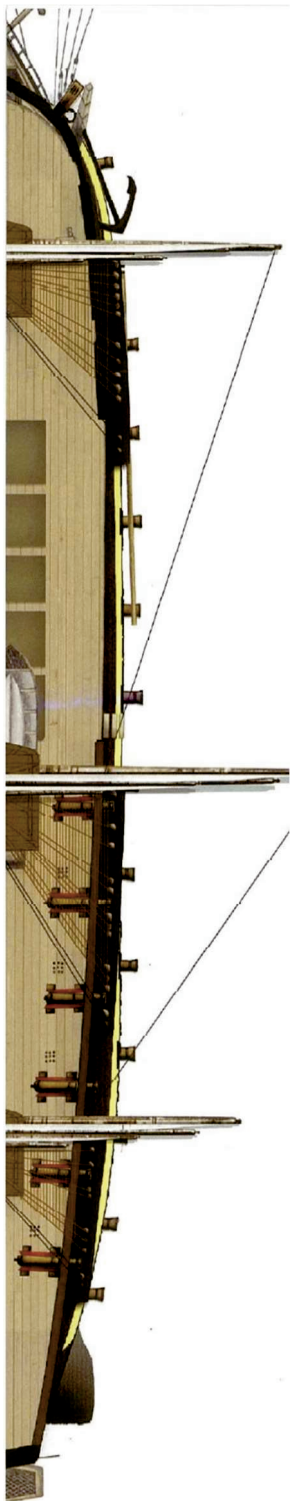
導入で注記したごとく、*Java*はランニング（風がマーカーのCの方向から吹いています）で、*Constellation*はブロード・リーチング（風がマーカーのBの方向から吹いています）です。移動ポイント・チャートで、*Java*のCを主導権プレイヤーの縦列で取り、*Constellation*のBを非主導権プレイヤーの横列で取って交差照合します。これは2/4の結果で、左の数値が主導権プレイヤーの移動率、右の数値は非主導権プレイヤーの移動率です。次いで、船体設計（両艦は「平均」タイプ）のために追加の移動ポイントが獲得されるかどうか調べるため、各プレイヤーは船体ボーナス・チャート上でサイを1つ振ります。*Java*は3を振り、その優秀な乗組員練度のため4に修正されます。これで*Java*は、更に2移動ポイントを獲得します。*Constellation*は1を振り、その優秀な乗組員練度のために2に増加し、追加1移動ポイントを獲得します。これらの修正に従って、*Java*

は4移動ポイントを持ち、*Constellation*は5を持ちます。*Java*は、イムパルス記録欄上の「4」（3、6、9、12）が注記された各スペース内に計4枚の「活性化！[Activate!] マーカーを置きます。*Constellation*は、イムパルス記録欄上の「5」（3、5、7、9、12）が注記された各スペース内に計5枚の「活性化！[Activate!] マーカーを置きます。

BASE MOVEMENT POINT TABLE									
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	A	No-Initiative Player
7/6	0/0	2/4	2/9	1/6	2/9	1/8	0/9	B	
4/2	4/2	0/0	2/5	2/5	2/6	2/6	0/6	C	
6/1	9/2	5/2	0/0	3/3	0/2	2/3	0/3	D	
9/2	6/1	5/2	3/3	0/0	2/3	0/2	0/3	E	
8/1	9/2	6/2	2/0	3/2	0/0	2/1	0/2	F	
9/2	8/1	6/2	3/2	2/0	2/1	0/0	0/2	G	
9/0	9/0	6/0	3/0	3/0	2/0	2/0	0/0	H	
Result #/# = Initiative Player/Non-Initiative Player									



of the turn, place activation tokens on each Impulse square that includes the ship's current speed. During the activation cycle, skip to the next impulse on the track that contains an activation token (or tokens) and complete the sequence of pl ship fires, place its reload token in the Reload box of the Impulse square the appropriate number of squares in advance of the current Impulse. If a reload token is skipped or in the active Impulse square, move it to the ship's status sheet.



D.活性化サイクル

艦船は、ここで移動と戦闘のために活性化します。:

D.1. 機動の選択 (すでに選択されていなければ)

どちらの艦船も、前のターンから機動を持ち超していない(最後に選択した機動を完了させるために消費すべき十分な移動ポイントを持たなかった)と仮定するので、両プレイヤーは新たな機動を選択しなければなりません。この選択は、同時にかつ隠して発生します。*Java*の位置を基準に、裏帆(1移動ポイント)又は角を越えて前進のみを行うことができます(3移動ポイント)。青の「3」ブロックを選択して操艦パネルのランニング区画に置くことで前進を選択します。*Constellation*は5ブロード・リーチングなので、裏帆、下手回し、現在の位置から横方向へ前進することができます。彼女は横方向へ前進することを選択し、明青の「2」ブロックを操艦パネルのブロード・リーチング区画内に置きます。

D.2 最初にマークされたイムパルスの選択

イムパルス記録欄上で、「活性化!」又は再装填マーカーのどちらかを含む最初のボックスを見つけます。この場合、三番目のボックスが両艦の「活性化!」マーカーを保持します。スペースが両陣営のマーカーを保持するため、*Java*(主導権を保持します)はこのフェイズの各ステップ中に先行します。

D.3 イムパルス活性化の完了

機動を完了するために十分なイムパルスが経過していたら、このステップは完了します。さもなければ、識別のため、活性化マーカー(たち)を現行ステップから活性化済 [Used Activation] マーカー・スペースへ移します。

D.3.a 機動の開示

このイムパルス中には、どちらの艦船も機動を完了できないため、このステップは飛ばされます。

D.3.b 機動の完了

前のステップ中にどちらの艦船も機動を開示しなかったため、このステップは飛ばされます。

D.3.c 機動の選択

前のステップ中にどちらの艦船も機動を完了できなかったため、このステップは飛ばされます。

D.4 再装填 (適用可能であれば)

現行イムパルスに隣接する再装填ボックス内に再装填マーカーがあり、その装填マーカーの舷側区画に乗組員が割り当てられていたら、装填マーカーをイムパルス記録欄から艦船状態チャート上の装填されたスペースに移します。乗組員が割り当てられていなければ、装填マーカーは艦船乗組員の練度を基準に前方のイムパルス数へ前進させられます。

D.5 射撃戦闘の実施 (適用可能であれば)

艦船の舷側区画に乗組員が配置されて装填されていたら、敵に射撃できます。イムパルス記録欄上の現行スペース内に誰がイムパルス・マーカーを持つのかにかかわらず、どちらの艦船も射撃できます。非主導権プレイヤーは最初に宣言しなければならず、望むのであれば主導権プレイヤーが続きます。いかなる場合でも、全ての射撃戦闘は同時です。この例では、両艦が射撃します。

D.5.a 射界の決定

両艦は互いに射界内にあるため、問題ありません。

D.5.b 射程の決定

艦船は互いに9移動ポイント離れているため、カロネード砲は無効です(これらは6ポイントの最大射程を持ちますが、最も有効なのは3ポイント以下です)。

Javaの射撃手順：

攻撃：

Javaは、右舷舷側両区画（艦首と艦尾）で *Constellation* の船体に射撃します（「低部位」を射撃）。Javaは *Constellation* の縦射ラインを航過していないので、攻撃は縦射ではありません。現在 Java は区画毎に4長砲を持つため、合計8攻撃サイコロです。両区画は、二重装填弾で装填されています。各サイ（命中させるために5以上が必要です）は、その優秀の乗組員練度の+1と二重装填弾の+1によって修正されます。サイ振りの結果は、4命中です。

防御：

艦船は9移動ポイント離れているため、*Constellation* は5つの防御サイコロを振ります（9の半分を切り上げ）。これらの出目は、艦船が超過距離（12ポイント以上）にあるかブリッジ・カードのプレイを通して修正され得ます。そのまま修正はないため、5以上の各サイの出目は Java の命中を無効化します。この場合、それらの2つが無効化されます。

損傷の結果：

Javaは3つのサイコロを振り（2つの赤と1つの青）、合計で11を獲得します。この数値は、高揚 [Handy] 乗組員が低部位を射撃しているため2だけ減少し、修正後の合計は9です（Javaは現在ランニングの位置なので、結果が風によって修正されないことに注意してください）。9を達成した命中の数（2）と交差照合すると、*Constellation* への1H1R1C あるいは1船体命中、1索具命中、1乗組員です。*Constellation* は、その左舷後部舷側区画状態マーカーを1だけ減少させ（5ボックスへ）、索具状態マーカーを11ボックスへ、乗組員マーカーを14ボックスへ落とします。射撃は同時なので、次の活性化までこれらの命中が有効でないことを忘れないでください。

士気の結果：

次いで *Constellation* は、損傷を決定しているときにその現在の高揚 [handy] 乗組員士気が支払うべき+1、又は2の数値によって青いサイの目の数値を修正します。この数値は、1士気のサイ振りにため Java によって達成された命中数（2）に一致する士気影響表コラムと交差照合します。*Constellation* はサイを1つ振り、その高揚士気状態のため1だけ結果が増加します。不幸にも、*Constellation* は1を振り、士気チェックに失敗したため、*Constellation* の士気は「普通 [fair]」へ落ちます。

射撃のチェック：

戦闘縦列のヘディングが赤ではないため（ヘッダー内のカッコ付数値なし）、*Constellation* に火災は発生しません。

砲煙の配置：

Javaは2を超える備砲ポイントで射撃したため、2枚の砲煙—2 [smoke-2] マーカーをそのスクエア内に置きます。

装填の配置：

Javaは、その乗組員の練度が優秀 [crack] なので、6イムパルス後の記録欄（9番目のイムパルスの再装填ボックス内）に丸弾装填マーカーの表面を伏せて置きます。

Constellationの射撃手順：

攻撃：*Constellation* も8備砲ポイントで低部位を射撃し（高揚 [handy] 乗組員と二重装填弾による+2修正）、合計6命中です。

防御：

Javaは、何とかこれら命中の1を無効化します。

損傷結果：

Constellation は、3つのサイコロを振って合計12で、高揚乗組員が低部位を射撃している—2修正で、風に向かって射撃している+1修正によって部分的に無効化されます。損傷の結果は3R2H2C あるいは3索具、2船体、2乗組員命中です。Javaは、その索具マーカーを8ボックスへ減少させ、各右舷舷側区画は4ボックスに減少し、乗組員は10ボックスへ減少します。乗組員記録欄の10ボックスは赤なので、同じボックス内に注記された修正（この場合は0）を使用して、直ちに士気チェックが行われなければなりません。Javaは1つのサイコロを振って1を出してサイ振りに失敗し、Javaの乗組員状態は、普通 [fair] へ減少します。

士気の結果：

Javaは、戦闘結果が支払うべき追加の1士気チェックも行わなければなりません。青いサイは5でした。Javaの乗組員の士気はいまや普通 [fair] なので、損傷を適用しているときに受ける損失は修正されません。5の縦列上の5のサイの目は、1士気チェックです。Javaは6を振り、見事にチェックをパスします。

火災のチェック：

修正後のサイの目が11であるため、カッコ付の1を有す赤いヘッダーを探すために表最上部の縦列ヘッダーをチェックします。これは、火災が発生するか否かを調べるため、1つのサイを振らなければならないことを示します。Javaは3を振り、火災はありません。

砲煙の配置：

Constellation は2を超える備砲ポイントで射撃したため、2枚の砲煙—2 [smoke-2] マーカーをそのスクエア内に置きます。

装填の配置：

Constellation は、その乗組員の練度が優秀 [crack] なので、九番目のイムパルスの再装填ボックス内に二重装填弾マーカーを置きます。

D.6 組討ち

どちらの艦船も隣接していないため、組討ちは認められません。

D.7 折り返し

サイクルが完了するまで、ステップ D.1 へ戻ります。

D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、このオプションは飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスを選択

これは記録欄に沿った五番目のボックスで、*Constellation* のみが活性化マーカーを持ちます。

D.3 イムパルス活性化の完了

これは *Constellation* の二番目のイムパルス・マーカーで、選択された機動の数値に一致するため機動が完了されることになります。マップ上の待機エリアから消費された活性化マーカーを取り去ります。

D.3.a 機動の開示

Constellation は、選択した機動マーカーを裏返して *Java* の艦長が見られるようにします。

D.3.b 機動の完了

Constellation を 1 スクエア前方へ移動させます。

D.3.c 機動の選択

Constellation は、新たな機動を選択します（この場合、再び 2 ポイント前進です）。

D.4 再装填

どちらの艦船も、まだ再装填できません。

D.5 射撃の実施

どちらの艦船も、まだ射撃できません。

D.6 組討ち

どちらの艦船も、組討ちができません。

D.7 折り返し

ステップ D.1 へ戻ります。



D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、このオプションは飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスを選択

これは六番目のボックスで、*Java* のマーカーによって占められます。

D.3 イムパルス活性化の完了

これは *Java* の二番目の活性化マーカーで、選択された機動を完了するために十分ではありません。それ故、活性化マーカーをマップ上の二番目の待機ボックスへ移します。

D.4 再装填

どちらの艦船も、まだ再装填できません。

D.5 射撃の実施

どちらの艦船も、まだ射撃できません。

D.6 組討ち

どちらの艦船も、組討ちができません。

D.7 折り返し

ステップ D.1 へ戻ります。

D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、このオプションは飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスを選択

これは記録欄に沿った七番目のボックスで、*Constellation* マーカーによって占められます。

D.3 イムパルス活性化の完了

これは *Constellation* の最初の活性化マーカーで、選択された機動を完了するために十分ではありません。それ故、活性化マーカーをマップ上の最初の待機ボックスへ移します。

D.4 再装填

どちらの艦船も、まだ再装填できません。

D.5 射撃の実施

どちらの艦船も、まだ射撃できません。

D.6 組討ち

どちらの艦船も、組討ちができません。

D.7 折り返し

ステップ D.1 へ戻ります。

D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、このオプションは飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスを選択

これは八番目のボックスで、両艦のマーカーによって占められます。

D.3 イムパルス活性化の完了

これは *Constellation* の二番目と *Java* の三番目のマーカーで、両艦はその機動を完了できます。

D.3.a 機動の開示

両艦は、その選択した機動を明らかにします。マップ上の待機ボックスから活性化マーカーを取り去ります。

D.3.b 機動の完了

Java は主導権を保持し、それ故最初にその機動を最初に完了し、隣接スクエアへ角を越えて前進し、フリーで A へ変針します。次いで、*Constellation* はお刃を越えて隣接スクエアへ前進します。

D.3.c 機動の選択

両艦の次のイムパルスは十二番目（ターンの最終）なので、完了するために1イムパルスのみかかる機動を選択するか。又は選択する機動に応じて追加の持ち越しをしなければなりません。*Constellation* は、次のターンに *Java* の「T」字を横切ることを望み、彼女はこれを完了するために前進を継続しなければならないと計算します。それ故、*Constellation* は完了するために2イムパルスがかかる別の前進機動を選択し、彼女は前進に加えて持ち越し機動をプレイしなければなりません。持ち越しはボーナス移動を強制するので、*Constellation* は追加の距離を獲得するために2ポイントの持ち越しをプレイします。いまや *Java* は *Constellation* からの縦射にオープンであるため、危険な位置にありますが、彼女はまだ *Constellation* の艦尾縦射を取ることに望みを持ち、それ故同様に2ポイント持ち越しの前進をプレイします。

D.4 再装填

いまや、両艦は再装填できます。*Java* は丸弾を装填しており、直ちに射撃します。*Constellation* は再び二重装填弾を装填しており、それ故装填マーカーを2ポイント押して記録欄の11番目の再装填ボックスに落とします。

D.5 射撃の実施

Java は射撃できますが、不幸にも *Constellation* は、もはや彼女の舷側にはいません。ただし、*Java* はその迫撃砲を射撃でき、それを行うことを選択します。*Java* は2つのサイコロを振り（各艦尾区画について1）、単一の6の結果を獲得します。これは *Constellation* の索具への命中結果です（その数値を10へ落とします）。*Constellation* は、まだ装填していないので射撃できません。

D.6 組討ち

どちらの艦船も、組討ちができません。

D.7 折り返し

ステップ D.1 へ戻ります。

D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスの選択

これは十一番目のボックスで、両艦のマーカーによって占められます。

D.3 イムパルス活性化の完了

この時点でイムパルス記録欄上に活性化マーカーがないため、このステップは飛ばされます。

D.4 再装填

Constellation は、再装填と射撃ができます。*Java* はその迫撃砲がすでに射撃しており、*Constellation* は舷側砲の射界外です。

D.5 射撃の実施

Constellation は、両左舷区画から二重装填弾を射撃します。*Constellation* は *Java* の正面を直接横切っており、攻撃は艦首縦射です。

Constellationの射撃手順：

攻撃：

*Constellation*は、10 備砲ポイント（8 長砲と2 カロネード砲）を射撃しており、低部位（二十装填弾のために+1 だけ修正）に合計3 命中です。お粗末な結果です！

防御：

*Java*は、なんとかこれら2 命中を無効化します。

損傷結果：

*Constellation*は3つのサイコロで合計8を振り、低部位を射撃する-1 修正は風上に射撃する+1 修正で相殺されます。損傷結果は、1H 或いは1 船体命中です。*Java*の左舷前部区画は非損傷状態なので、単一命中を吸収しなければなりません。

士気結果：

*Java*は、戦闘結果に起因して追加の1 士気チェックも行わなければなりません。*Java*は3を振り、士気チェックをパスします。

射撃のチェック：

1 命中のみが達成されたので、火災の可能性はありません。

砲煙の配置：

*Constellation*は2を超える備砲ポイントで射撃したため、2 枚の砲煙-2 [smoke-2] マーカーをそのスクエア内に置きます。

装填の配置：

*Constellation*は、その乗組員の練度が優秀 [crack] なので、五番目のイムパルス你再装填ボックス内に二重装填弾マーカーを置きます。



D.6 組討ち

どちらの艦船も、組討ちができません。

D.7 折り返し

ステップ D.1 へ戻ります。

D.1 機動の選択

機動はすでに選択されているため、飛ばされます。

D.2 最初にマークされたイムパルスを選択

これは十二番目のボックスで、両艦のマーカ―によって占められます。

D.3 イムパルス活性化の完了

このイムパルスにどちらの陣営も機動を完了しないため、マップ上の待機ボックス内に両活性化マーカ―を置きます。

D.4 再装填

どちらの艦船も再装填しないため飛ばします。

D.5 射撃の実施

どちらの艦船も射撃できないため、飛ばします。

D.6 組討ち

どちらの艦船も組討ちができないため、飛ばします。

D.7 折り返し

十二番目のイムパルスの終了なので、活性化サイクルが終了します。

E. 白兵戦

どちらの艦船も組討ちしていないため、飛ばします。

F. ボーナス移動

両艦は持ち越しているため、各艦は1スクエア前方へ直進しなければならず、索具損傷の可能性についてチェックします。*Java* はサイを1つ振り、優秀 [crack] 乗組員のために+1と2ポイント持ち越しのために+2を加えます。結果は8で成功です。*Constellation* はサイを1つ振り、優秀乗組員のために+1、2ポイント持ち越しのために+2、ターンの開始時に乗組員が索具に割り当てられていることで+1を加えます。*Constellation* のサイ振りは、修正後に5となって失敗です。2ポイントの持ち越しが選択されていたので、*Constellation* は2ポイントの索具損傷を被ります。

G.管理

ターン終了の活性化に留意します。

G.1 消火活動

適用されないため飛ばします。

G.2 損傷修理

適用されないため飛ばします。

G.3 士気チェック

適用されないため飛ばします。

G.4 降伏チェック

適用されないため飛ばします。

G.5 装帆状態の変更又は交戦離脱

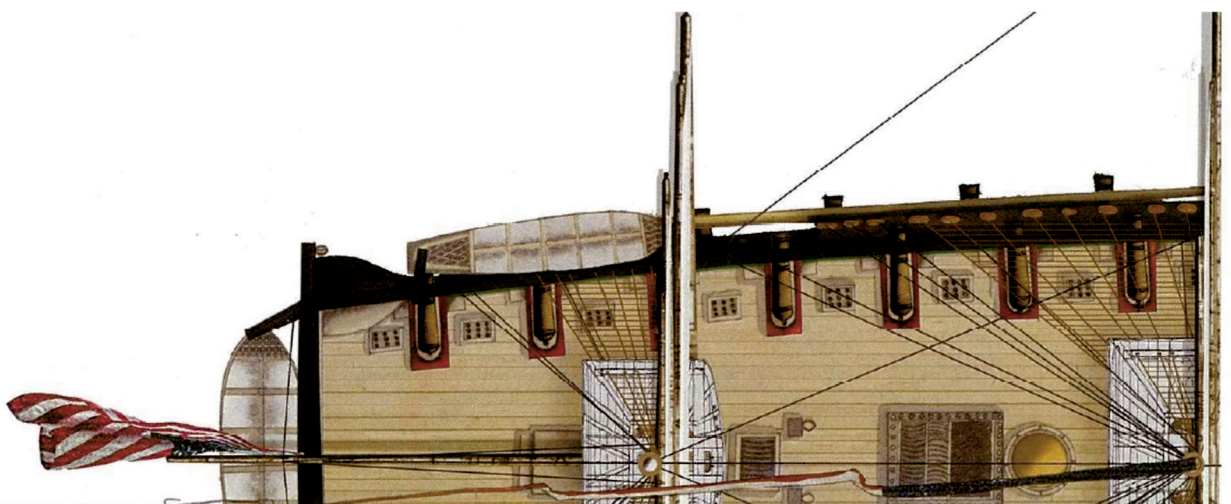
Java は、装帆状態の変更を試みるためサイを1つ振り、結果に2を加えます(ターンの開始時に2乗組員帆を割り当てたため)。サイの目は、割り当てられた乗組員によって+2と優秀乗組員のために+1修正され、サイ振りは自動的に成功し、装帆状態は普通帆から戦闘帆に変更されます。

G.6 砲煙の状態

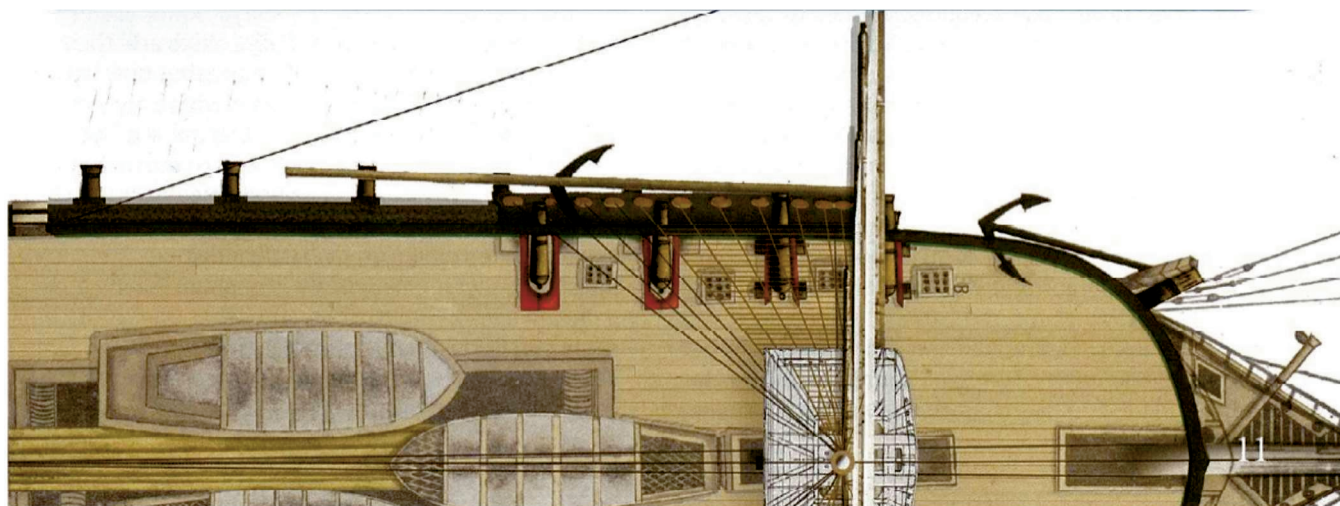
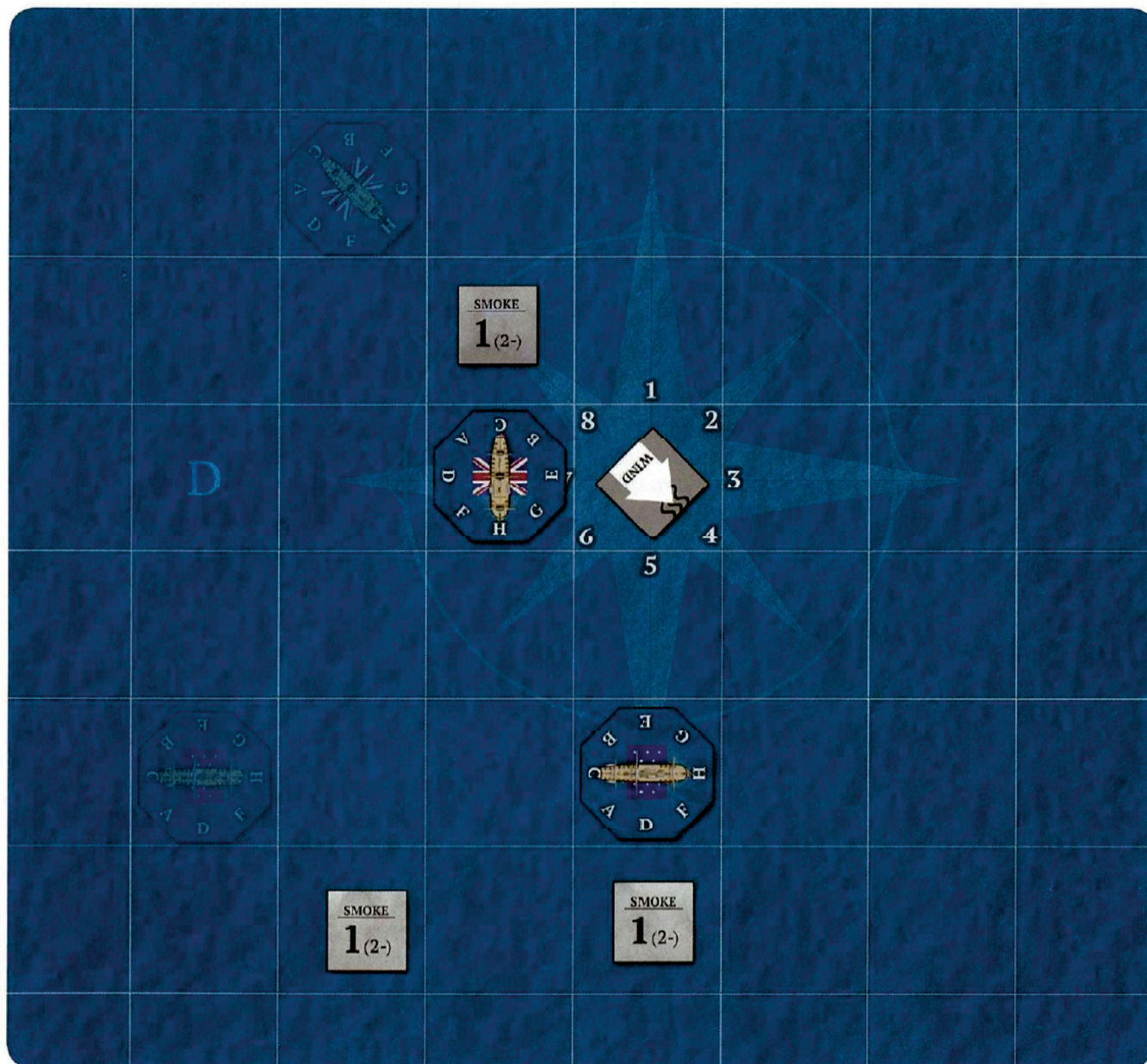
砲煙1マーカ―を取り去り、砲煙2マーカ―を砲煙1面へ裏返します。次いで、風に従って砲煙マーカ―を1スクエア移動させます。

G.7 ブリッジ・カードの引き

Java は主導権を保持し、それ故カードを1枚引きます。*Java* は「Play now」カード「突風」[Sudden Gust]を引く、各スクエア内の砲煙を1ずつ減少させます。



これでターンは終了です。この手順は、1隻の艦船が捕獲、降伏、マップ外へ離脱するまで繰り返されます。



Captain's Sea をお届けします。制作期間は10年近くに及びましたが、ようやく完成しました。最初にゲームをどのように料理するか分からぬうちに手助けしてくれた全ての人たちに、感謝せずにはおれません。他の出版社によって見送られた後で、ゲームを出版するリスクを取ってくれた Randy に、コンポーネントで大きな仕事をしてくれた Mark に、デザイン初期の試作品よりもゲーム・プレイをスムーズかつシンプルにする手助けをしてくれた Kevin に感謝します。そして、ゲーム・デザインを支援し続けてくれたプレイヤー諸氏に感謝します。長い旅でしたが、いまこそ海の上でライム袋とグロック酒を... 万歳！

私が他にデザインした作品に馴染がある方々は、疑いなく直ちに GMT Games の Flying Colors シリーズ（現在も進行中）との違いに気づくでしょう。*Captain's Sea* は、典型的な艦隊機動と艦船自体を統計的に扱うシリーズと大きく異なります。陣営毎に1、2隻の艦船のみの交戦を扱う「決闘ルール」があることも事実です。この仕組みは Flying Colors システムの制限内では機能しますが、一定の厄介な様相があることが分かりました。特に、追跡者が舷側砲の射的内に詰めるまで、追跡されている艦船が追跡者から遙か遠くへ移動する「輪ゴム移動」の影響があります。これは確かに少々変ですが（何度も述べてきたので、目新しくはありません）、痛し痒しです。

Captain's Sea の発想は、単に艦船決闘の優れたゲームを求める以外に、2つの主要なリソースからやって来ました。結局、単純に *Wooden Ships & Iron Men* (Avalon Hill) や *Close Action* (Clash of Arms) へ後退する可能性がありました。発送の第一点は、テキスト内に記載された多数の歴史的な艦船遭遇戦のダイアグラムでした。このダイアグラムのようなものを、プレイの進捗に合わせて作っていくのが、本質的なところではないでしょうか？ 発想の第二は、私が参加した無数のゲーム・コンヴェンションの1つで見た（ただし、実際にプレイはしませんでした）ゲームのセット・アップです。記憶が確かであれば、それはビスマルクとフッドの戦いで、実際のゲームでは僅か2隻のみのダイアグラムがイン・プレイで使われ、この有名な戦いの間、それぞれの艦で何が起こっていたのかに焦点を当てたゲームでした。これら2つのアイテムは、帆船時代の艦船が何が起こるかについて、より深く私に考えさせることとなりました。艦長は、いかにして上手に乗組員を管理するのか？ もちろん、私は艦長ジャック・オーブリー、ホレイショ・ホーンブローワー、ピーター・ブラッドについての小説を読み、映画も観ています！

デザインのアイデアが生まれたとき、最初に認識したのは Flying Colors の決闘システムで私を悩ませた輪ゴム効果を回避するため、デザインが何らかのイムパルス移動を使用しなければならないということでした。事前プロット移動システムは、回避したいと思いました。なぜならば、以前目にしたこれらのシステムは、プレイをあまりにもスローダウンさせたからです（プラスして、このメカニズムは前述したようなゲームですでに採用されているわけで、二番煎じをする必要があるでしょうか？）。もちろん、イムパルス移動は、艦対艦（又は車両対車両）の戦闘ゲームにおいて特にユニークというわけではありません。艦船戦闘を含む時間軸を扱うとき、A 地点から B 地点へと移動する間、イムパルスは乗組員が艦船の移動と共に同時にアクションを実行することを認めます。艦船のアクションと乗組員のアクションは、同じベクトルのアクションに従う必要はありません（艦船が移動する間、乗組員は再装填と砲射撃を行うことができ、それが移動しているからではありません）。加えて、乗組員の1アクションは、他の乗組員のアクションに依存しません。それ故、マップ上の活動で複数の同時進行のベクトルを認めるので、イムパルスはマップ上のアクションを管理するために良く機能します。押し並べて、艦船 A が移動する間、艦船 B が移動する間、乗組員 A が活動する間、乗組員 B が活動します。

ここで、私がデザインした古代海戦ゲーム、*Návarchoi* で使用した類似のメカニックとして、イムパルス移動を採用することも考えました。この事例は、海戦ゲームでカード・ドリヴン・メカニクスを採用した基本デザインの特徴で作られました。潜在的な移動ベクトルの数を増加させるため、六角形ではなく正方形のグリッドを採用し、これによってよりリアルで制限が少ない移動を提供します。*Captain's Sea* で移動のためにスクエアのグリッドを使用するための決定は、インスピレーションを提供するアクション後の移動をより容易に再現するのと同様に、他のデザインから来たものです。

艦船の活性化方法とその環境はイメージできたのですが、実際にはどのように動かせば良いでしょう？ このとき、私の頭に浮かんだのは、物事の「本質」でした。この単純な言葉「風上」は、風に相対する有利な位置の維持を通じて艦船が戦闘を支配することで測られます。帆船時代中の海上戦闘の原理は、風上を支配することです。ただし、他の帆船戦闘ゲームでは、風に相対して同じ方向を向いている艦船は同じ移動率を持ちます（船体設計又は索具によりいくらか差異があります）。風に向かっている船がある場合、X 移動ポイントを得ます。いずれかの艦船が風をビーム・リーチングで受けると、Y 移動ポ

イントを獲得します。風上のどこが特別なのでしょうか？ 艦船は、風に対してだけでなく、艦船同士も相対的に動いているのではないかと考えました。これは、風に対して同じ軸先で移動している二隻の艦船が、互いに相対関係にあることを意味します。風に対して相対的に分離する経路を進む二隻の艦船は、互いに分離する速力が大きく増加します。同じ軸先でビーム・リーチング（その帆に最大の風を受けている）航行をしている二隻の艦船を例に取ります。これらは一緒にいます。一隻の艦がビーム・リーチングでいる間に反対側へ開きを変えると（「V」字のバーを上へ移動するイメージ）、互いに離れていきます。つまり、風上の支配は、単に敵の風上にいければいいというものではなく、風と敵の方位に対する自艦の位置を利用して、自艦の動き、つまり柔軟性を最大化することができるのです。*Captain's Sea* では、プレイヤーがただ艦船を移動させるのではなく、帆走させる感覚を持つことを望みます。

この事柄をゲーム内に獲得するため（風向きと敵艦の方位から、自艦が何ポイント動けるかを知るには、かなりの労力と残念ながらかなりの三角関数が必要でした。これは、Kevin のディヴェロッパーとして真に優れた資質でもあります。デザインの最初のドラフトでは、明確な八つの風向表（各方向に1つ）を使用し、各表に一隻の艦船の方向と他艦船の方向が列記された合計 64 の横列を有し、各横列は各艦船の基準移動率を表示していました。あまりにも多くの表と横列があったのです！ Kevin は、単に風向に一致する艦船マーカーを適用することで、その全てを単純な 8 つずつのグリッドに煎じ詰めました。素晴らしい！

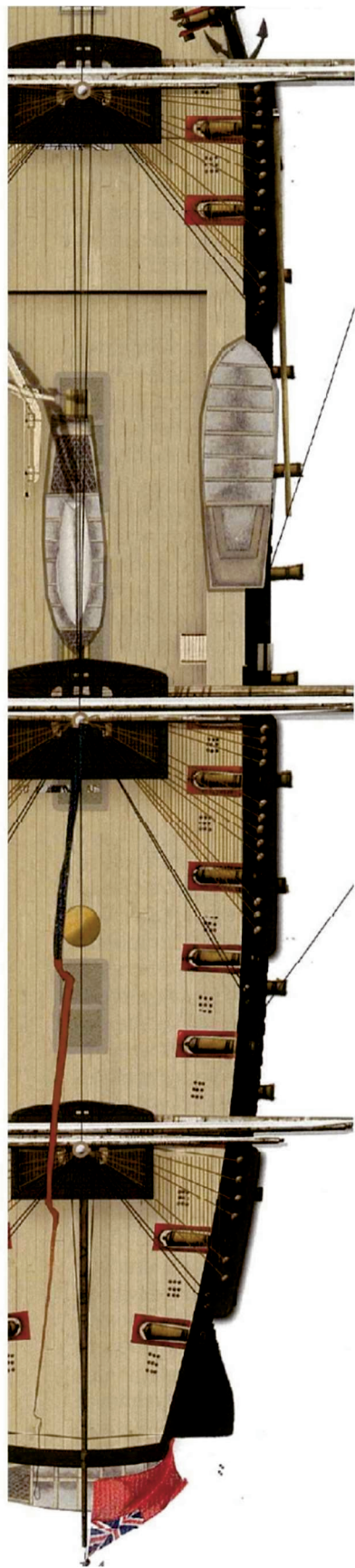
一般的に高速船体タイプで造られたアメリカ製艦船の違いを表示するため、船体タイプとサイの目を基準に単純に速力ボーナスを加えました。これは最大 12 移動ポイントの数を導き、2 と 3 に均等分割が可能な扱いやすい数字です。それぞれスクエアからスクエアへ直交と斜交で移動するために、移動ポイント数がかかります（可能な限りピタゴラスの原理を考慮して）。このため、ある艦船が移動のために活性化できるイムパルスの最大数は 12 になりました。

かくして、移動の枠組みができたところで、それを実際にどう実現するかということです。艦船の移動が一目瞭然ではなく、相手がどの

ような機動をするのかを知る必要があるため、隠匿移動のメカニズムを機能させなければならぬことは明らかでした。艦長が現在の風との相対位置を基準に可能な機動を密かに事前選択し、次いで必要な数のイムパルスが経過した後（機動の移動コスト）で艦船を適切に移動させる単純なメカニズムを開発しました。これはうまく機能しましたが、すぐに問題が出現しました。機動を完了するために十分なイムパルスを残していない艦船はどうするのか？ 当初、私はボーナス・イムパルスとして最後の機動を完了させる必要性を考慮して、艦長の操艦が拙くて艦船の索具に必要な「持ち越し」を生み出すようルールを書きました。この延長をテストした後、Kevin は単純に次のターンに折り返して未完の機動を認めるものの、持ち越しの特徴をそのまま維持することで、より優れたゲーム・プレイの感覚を提供することに決めました。持ち越しは、「正しく帆走する」プレイヤーによっても使用できますが、それでも潜在的な索具損傷のコストでスクエアの外へ移動させる追加価値の獲得を試みました。持ち越しは、敵の乗組員が可能な限り多くの帆を張り増そうとしている行動がはっきり見えるため、相手が分かる唯一の機動です。

移動を終えたので、戦闘へ移ることにします。好ましい近距離で 1 トンの鉛弾を敵に射撃するようなことは稀です。私は単純化と一斉射撃のごとくテーブル上で多くのサイコロの音を響かせるため、「サイコロのバケツ」システムを使用することに決めました。これは些細なことです。戦闘自体は直進と成功／無効の手順を取るもので、命中には乗組員の質と艦船の状態が影響し、無効化は目標への距離と砲煙による不明瞭さが基準です。このシステムは、ディヴェロップ過程の一部として実際に変化し始めましたが、その過程に啓示がなかったわけではありません。その結果、親しみやすく、かつユニークなものになったと思っています。

多くの帆船ゲームでは、戦闘結果は典型的に損傷の種類（船体、索具、乗組員）と、どれだけ多くの命中を得られたかに集約されます。これに関して *Captain's Sea* も差異はありませんが、戦闘結果表をどのようにデザインするかには葛藤がありました。デザインのオリジナル版では、プレイヤーは船体又は索具への射撃を宣言し、次いで命中が選択しなかった目標へ「拡散」する割合の機会があります。この過程は、実際に使ってみるとかなり不便でした。しばらく考えた後、私は艦船に擬するため戦闘表を再デザインしました。索具を射撃するこ



とを望むと、高い目を欲します。船体を射撃することを望むと、低い目を欲します。それ故、一定タイプの命中の過半数（索具又は船体）は、チャートでは超過状態になります。シュラウドはより燃え易いため、船体よりも索具を射撃しているときに火災が発生する大きな可能性があります。チャートの中間部分は、大部分の乗組員命中が生じる最上甲板と見なすことができます。

ようやく、デザイン全体の重要ポイントである乗組員にきました。乗組員の行動と乗組員損失の蓄積が艦船に何をもちたらすのか？ デザインを開始したとき、おそらくこれは私の頭の中で明快な概念でした。艦船が損傷を受けるに従って減少することで、艦長がターンの開始時に乗組員をどこに割り当てるのか決めることが困難になるよう、乗組員ポイントの数を設定しなければなりません。乗組員の損失が蓄積すると、その士気と有効性も艦旗を降ろすまで低下します。

これらメカニクスの全ては、非常にスムーズに機能し、19世紀中のフリゲート艦戦闘に極めて優れたシミュレーションを提供できると信じます。

語る価値がある、他のいくつかの点があります。:

史実では、ゲーム内で描写される交戦の大部分が極めて一方的な戦闘だったことを示しています。*Constitution*（オールド・アイアンサイズ）が参加したときは特にそうでした。勝利の機会にバランスを提供することは、特に苦心したところです。当初は、単に史実で敗北した陣営に大量の開始勝利ポイントを提供することを試みましたが、これはあまりにも独善的な解決策と思われました。私は敗者の火力と耐久力の「欠落」を基準にボーナスを提供する、よ

り戦術的な目標を考えました。これを行うことで、砲数で完全に圧倒された *Curlew* のような艦船が最後には撃破されるにしても、決闘で勝利を獲得する機会を見つけることができました。架空の遭遇戦を提供することも可能です。プレイヤー諸氏は、*Constitution* に対して、同型艦の1隻（*President* 又は *United States*）がイギリス軍によって捕獲され哨戒に送り出されたという仮想シナリオで闘うことができます。

最後に、複数艦船の交戦について一言二言。*Captain's Sea* が、一方の陣営に複数の艦船を持つようにデザインされていないことは確かです。システムを正確に機能させるため、マップ上の他の2〜3隻の艦船位置から、その艦船が何ポイント移動できるかを計算するのは、あまりにも負担が大きいです。現在のゲームでは、移動ポイント決定表に64個の項目があることを思い出してください。別の艦船が追加されたら、この数字は8倍になります。ただし、私がブレ・オーダーのために最初の試作品をデザインしたとき、多くの反発を受けました（「2隻の艦船しか持てないのであれば買わない」）。オーケー、あなたの勝ちです。私がフィードバックを聞かないことは、絶対にありません。2隻を超えてイン・プレイにできるサンプル・シナリオを追加しました。不幸なことに、そのために必要なのは、風上の影響を抑制してやや現実的に機動させることです。ゲームには、3隻の艦船を扱うためのみの十分な内容物があり、あなたが本当に複数艦船の戦いを行うことを望むのであれば、追加のセットを購入しなければなりません。

Captain's Sea の設計・開発過程における私の心境をつらつらと書いてみましたが、いかがだったでしょうか。再び応援をよろしく願います。さあ、今こそぶっ放せ！

—Mike Nagel

コンステレーション対ランシュルジャント (1799年2月9日) [Constellation vs. L'Insurgente]

これは、外国軍艦に対するアメリカ軍艦の初勝利だった。フランスとの「疑似戦争」の一環として、トーマス・トラクスタン指揮下のコンステレーションは、アメリカ商船に対するフランス軍の襲撃に対抗するため、小戦隊と共にカリブ海に分派されていた。9日目の午後、コンステレーションは、アメリカ軍の旗を掲げて航行しているフリゲート艦を発見した。コンステレーションからのイギリス軍とアメリカ軍の信号への返信を怠った後、フリゲート艦はフランス軍の旗を掲げて警告射撃をすることで応じた。この対応で追跡は始まった！不幸にも、両艦は烈風に突入してランシュルジャントは索具に重大な損傷を被り、行動が遅れることになった。結局、コンステレーションは接近して交戦することができた。ただし、荒れた海と過重武装のため、コンステレーションは風上を保持しているときに下層砲で射撃できなかった。コンステレーションが接近するに連れて、フランス軍艦長ミッシェル・ピエール・バローは争いを回避するためコンステレーションに接触を試みたが、トラクスタンは応じなかった。彼はコンステレーションに接近して二重装填弾で舷側砲の射撃を命じ、フランス艦の後甲板に甚大な損傷を与えた。フランス艦は、コンステレーションの索具に対して効果が薄い応射を行った。トラクスタンはランシュルジャントの艦首を横切る過程で縦射することで風上をバローに明け渡した。いまや風下になったため、アメリカ軍の全舷側砲が射撃できた。フランス艦はコンステレーションと組討ちするために絶望的な試みを行ったが、早期に受けていた索具損傷のため捕まえることはできなかった。この新たな位置から、コンステレーションはランシュルジャントに砲弾を浴びせ続け、後者はアメリカ艦の索具を射撃し続けた。コンステレーションはフランス艦の艦首を横切って再度縦射を放ち、最後に近距離からランシュルジャントの舷側を破壊し尽くした。これは、フランス艦に残された最後の備砲を吹き飛ばし、バローは艦旗を降ろして降伏した。

	コンステレーション [Constellation]	ランシュルジャント [L'Insurgente]
開始スクエア：	A	B
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	2 (平均)
VP 乗数：	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 2 ; WG : 0.5 ; HO : 0.5)
VP ボーナス：	+0	+4

- ・風下へ（風に乗って）射撃しているとき、コンステレーションは1少ない長砲のサイを振ります（最低1まで）。
- ・ランシュルジャントは、2索具命中でシナリオを開始します。

風向：5

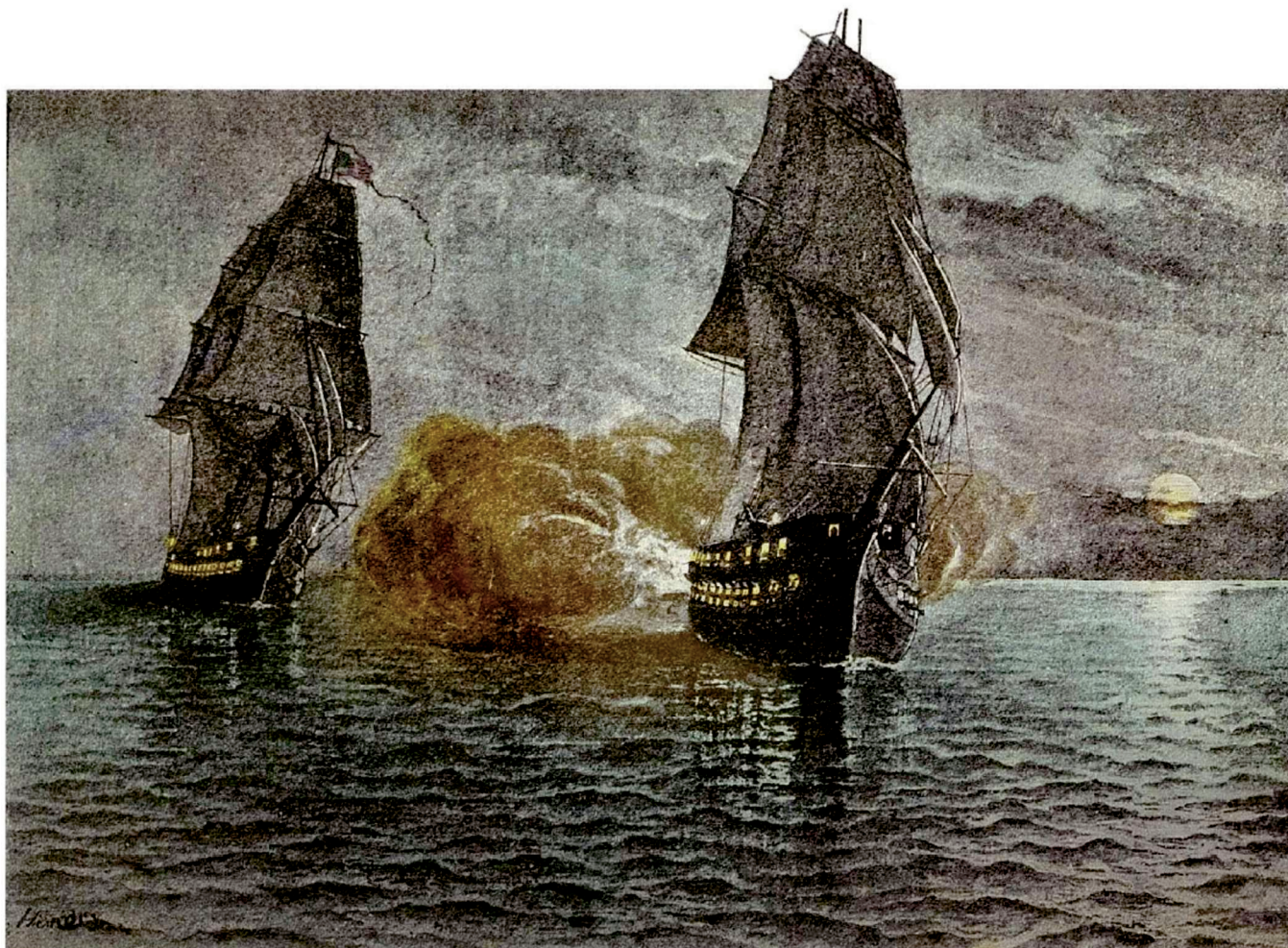


コンステレーション対ラ・ヴァンジャンス (1800年2月2日) [Constellation vs. La Vengeance]

ランシュルジャントとの交戦からほぼ一年後、トラクスタンは自身の戦隊を解散し、コンステレーションは以前に経験した操艦上の問題を回避するため武装を軽量化した。彼はその作戦海域内で唯一の獲物である、フランソワ・マリー・ピトー指揮下のフランス艦ラ・ヴァンジャンスを狩る用意が整った。二隻の艦は1800年2月1日に遭遇し、コンステレーションはイギリス国旗を掲げていた。ラ・ヴァンジャンスが逃走を試みたとき、トラクスタンには相手がフランス艦であることがすぐに明確となった。コンステレーションはアメリカ国旗を掲げ、追跡を開始した。追跡中、フランス艦は、艦尾追撃砲の射撃を通じてアメリカ艦を遅らせようと試みた。ただし、コンステレーションはなんとか風上を獲得し、間もなくラ・ヴァンジャンスに対して舷側砲の二重装填弾を射撃した。両艦は、次の二時間について舷側砲を撃ち続けた。トラクスタンは縦射位置を取ることができず、ラ・ヴァンジャンスはコンステレーションの索具に損傷を与えた。戦闘後半、ラ・ヴァンジャンスは多数の臨時海兵隊による優位性を生かすためアメリカ軍艦船に組討ちを試みたが、その努力はコンステレーションの索具からの防御射撃を通して失敗に帰した。暗闇が訪れ、両艦は切れた。アメリカ艦の激しい射撃は、実際にラ・ヴァンジャンスが二度旗を降ろすことをもたらし、最初のときは闇が迫って気づかれなかった。トラクスタンは二回目の降伏に気づいたが、彼が行動に移る前にコンステレーションの帆柱が倒壊し、ラ・ヴァンジャンスは逃走できた。戦闘の後、両指揮官が相手を沈めたと感じて勝利を主張した。はっきりしないが、フランス艦の方が死傷者数は多かったようだ。両艦は激しい損傷を受け、コンステレーションのみが港へ戻り、ラ・ヴァンジャンスは沈没から艦を守るために搁座していた。この戦闘により、トラクスタンは称賛されて議会黄金名誉勲章を授けられた。

	コンステレーション [Constellation]	ラ・ヴァンジャンス [La Vengeance]
開始スクエア：	C	D
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	2 (平均)
VP 乗数：	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X1.5 (FR : 3 ; CR : 2 ; WG : 0 ; HO : 0.5)
VP ボーナス：	+0	+0

風向：5



コンスティチューション対グリエール (1812年8月19日) [Constitution vs. Guerriere]

イギリスとの戦争は二カ月間に及んでおり、アイザック・ハル指揮下のコンスティチューションはイギリス戦隊から追尾されていた。幸運と有利な風が、彼女を捕獲から守っていた。午後2時、一隻の艦船が接近してくるのが視認された。これはイギリスのフリゲート艦グリエールであることが判明し、コンスティチューションを追っていた艦船の一隻だった。彼女は、ちょうど整備のために単艦でハリファックスへ向かっているところだった。ハルとイギリス軍指揮官ジェームズ・リチャード・デイクーズの両者は、闘うために接近した。両艦は、比較的效果がない距離で早くから射撃を開始した。イギリス軍の砲弾はコンスティチューションの船体に跳ね返され、彼女に「オールド・アイアンサイズ」のニックネームをもたらした。ハルは更に間合いを詰め、間もなく両艦は至近距離で舷側砲火を交わし、コンスティチューションの大口径砲とカロネード砲は明らかに優勢だった。15分間以内にグリエールの索具は酷い損傷を受け、コンスティチューションは彼女の艦首を横切って縦射することができた。二度目の縦射の試みは接近しすぎたため、両艦は絡み合った。切込みの試みは効果がなく、ようやく離れるまで両艦は漂った。絡み合っている最中のゼロ距離射撃で、コンスティチューションに短時間の火災が起きた。グリエールの状況は更に悪く、その索具はほぼ完全に破壊されていた。戦闘を再開するためにコンスティチューションが下手回しをしたので、デイクーズは反対舷での射撃を命じた。これを降伏の合図と見たハルは、副官の一人に調査を命じた。降伏するのかとデイクーズに尋ねた瞬間、「そのとおりだが分からない。我々のミズン・マストは失われ、フォアとメイン・マストもなくなった...あなたは我々が旗を降ろしたと言うことができると考える。」と言った。戦闘中のデイクーズの勇敢な行為に、ハルは降伏の証に彼が剣を差し出したのを断った。不幸にもグリエールを救うことはできず、港までの曳航を試みるのではなく火が放たれた（最後には爆発した）。

	コンスティチューション [Constitution]	グリエール [Guerriere]
開始スクエア :	B	A
軸先 :	3	3
乗組員練度 :	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数 :	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0.5 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0.5)
VP ボーナス :	+0	+24

風向 : 3

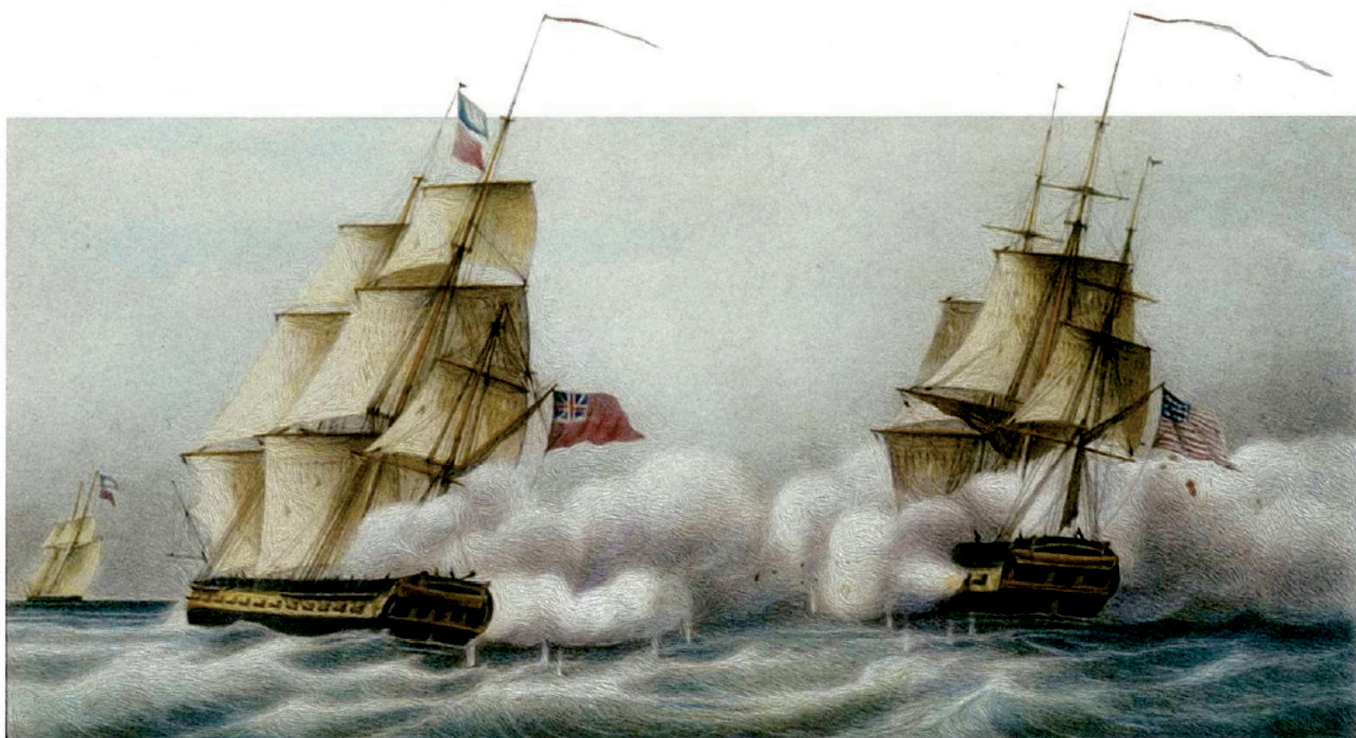


プレジデント対ベルヴィデラ (1812 年 8 月 23 日) *[President vs. Belvidera]*

イギリスへの宣戦布告から数時間以内に、代将ジョン・ロジャーズは駆け出しのアメリカ艦隊：フリゲート艦プレジデントとユナイテッド・ステーツ（どちらも 44 門艦）、コンGRES（38 門艦）、2 隻の小型艦を出撃させた。彼の獲物は、ジャマイカからイギリスへ向かう商船（又は「美味しい獲物」）隊だった。この船隊を捕獲することができたら、早期に敵を撃滅できるだろう。23 日の朝、プレジデントはベルヴィデラを視認して追跡を開始し、コンGRESを従えた。ベルヴィデラは、戦争が最近発生してアメリカ艦がこの海域に出没していることを知っていた。アメリカ艦の帆を視認した瞬間にベルヴィデラは逃走に転じ、追跡が開始された。流線形の船体を持つプレジデントが快速を飛ばしたために追跡は長く続かず、両艦は追撃砲で射撃を交わした。ベルヴィデラの運命は極まったかと思えたが、奇跡的にもプレジデントの砲が暴発を起こし、代将ロジャーズを含む数人の死傷者が出た。ベルヴィデラは一時的な猶予を与えられ、被った損傷を極限に抑えた。二隻の艦船からの砲火は、互いの索具に火災を起こさせた。コンGRESが接近してベルヴィデラ一発を見舞ったときはすでに遅く、ベルヴィデラの逃走を妨げることではできなかった。彼女は可能な限りの重量物を破棄し、乗組員は索具損傷を見事に修理した。掲げられるだけの帆を掲げ、真夜中にベルヴィデラは逃走した。それは、最初の砲弾が発射されてからほぼ 8 時間後のことだった。

	プレジデント <i>[President]</i>	ベルヴィデラ <i>[Guerriere]</i>
開始スクエア：	C	D
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数：	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス：	+0	+24

風向：4

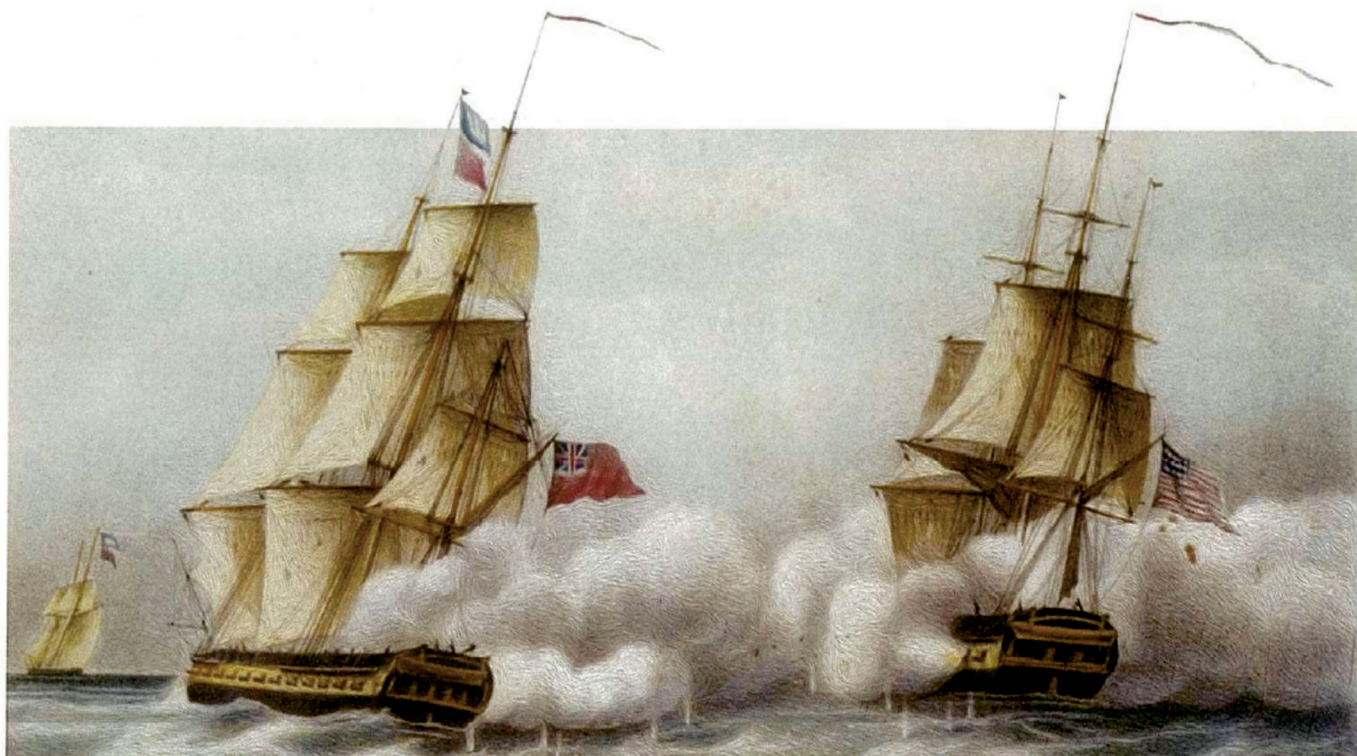


コンGRESは、ルヴィデラの追跡から落伍してプレジデントの後を追っていたが、決して戦闘に参加することはできなかった。この史実シナリオのヴァリエントは、コンGRESにその機会を提供するものである。

	プレジデント [President]	ベルヴィデラ [Guerriere]
開始スクエア :	C	D
軸先 :	3	3
乗組員練度 :	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数 :	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X8 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス :	+0	+33

	コンGRES [Congress]
開始スクエア :	下記の特別ルールを参照
軸先 :	3
乗組員練度 :	3 (優秀)
VP 乗数 :	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス :	+0

コンGRESは、マップ上でシナリオを開始しない。
 各ターンの管理フェイズ中、アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振る。
 サイの目が現行ターン数以下であると (例えば、最初のターンのサイの目は「1」、
 式番目のターンは「1」又は「2」等)、コンGRESがCスペース上に置かれる。Cスペースが占められていたら、
 コンGRESは直ちにCスペースの直上又は直下に置かれる。



ユナイテッド・ステーツ対マケドニアン (1812年10月25日) *[United States vs. Macedonian]*

アゾレス諸島の南 500 マイルを航行している間、ユナイテッド・ステーツ (艦長ステューヴン・ディケーター) は、西インド諸島へ向かっているマケドニアンの姿を捉えた。両艦は直ちに戦闘に入り、二隻は並走しながら互いに砲火を浴びせ合った。ディケーターは迅速な勝利を考えず、離れた距離から圧倒的火力での制圧を意図した。戦闘は、計画に従って展開した。それはゆっくりと開始され、あちこちに軽微な損傷が生じた。しかし、マケドニアンは、3時間以内に帆柱を失って降伏した。二隻は舷側を向けたままで留まり、十分に修理されたマケドニアンはユナイテッド・ステーツに伴われてニューヨーク港へ向かった。これは、最初の敵フリゲート艦の捕獲として称賛された。

	ユナイテッド・ステーツ <i>[United States]</i>	マケドニアン <i>[Macedonian]</i>
開始スクエア :	B	A
軸先 :	3	3
乗組員練度 :	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数 :	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0.5 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0.5)
VP ボーナス :	+0	+23

風向 : 5



コンスティチューション対ジャヴァ (1812年12月29日) *[Constitution vs. Java]*

10月下旬、ウィリアム・ベインブリッジ指揮下のコンスティチューションは、狩りを行うためにブラジル沿岸沖へ向かった。中立港の貴重な賞金の封鎖を僚艦のホーネットに任せたコンスティチューションは、別の獲物を追っている最中にジャヴァと遭遇した。ジャヴァは、相手が敵であることを認識するまで、コンスティチューションに複数の異なる暗号信号を送った。ジャヴァは自国旗を掲げて攻撃に移ったが、コンスティチューションは遠距離から最初の射撃を行った。両艦の距離が詰まるに連れて、舷側砲による一連の砲撃が交わされた。はじめはジャヴァの射撃がより有効で、コンスティチューションの索具に重大な損傷を生じさせた。コンスティチューションは、彼女の艦首を横切るために接近を試みるジャヴァの意図を未然に防ぎ、両艦は結局ピストルの射程距離まで近づいた。この距離ではコンスティチューションの射撃が遥かに有効で、激しくジャヴァを攻撃して大きな損傷を与えた。絶体絶命の状況になったジャヴァの艦長ヘンリー・ランバートは、コンスティチューションに体当たりを試みて切り込むよう命じた。不幸にも、ジャヴァは悪い角度で衝突して絡み合い、コンスティチューションは一方的にジャヴァを縦射することができた。結局、両艦は分離し、戦闘を再開するまでに約一時間が流れた。この後に砲撃戦が繰り広げられ、ジャヴァは索具と艦長を含む乗組員の大半を失った。コンスティチューションは数時間かけて完全に修理を終え、このときまで旗を降ろしていなかったジャヴァを捕獲するために引き返した。残念なことに、ジャヴァは修理不能の酷い損傷を被っていたため、二日後に自沈させられた。

	コンスティチューション <i>[Constitution]</i>	ジャヴァ <i>[Java]</i>
開始スクエア :	B	A
軸先 :	3	3
乗組員練度 :	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数 :	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0.5 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0.5)
VP ボーナス :	+0	+23

風向 : 5



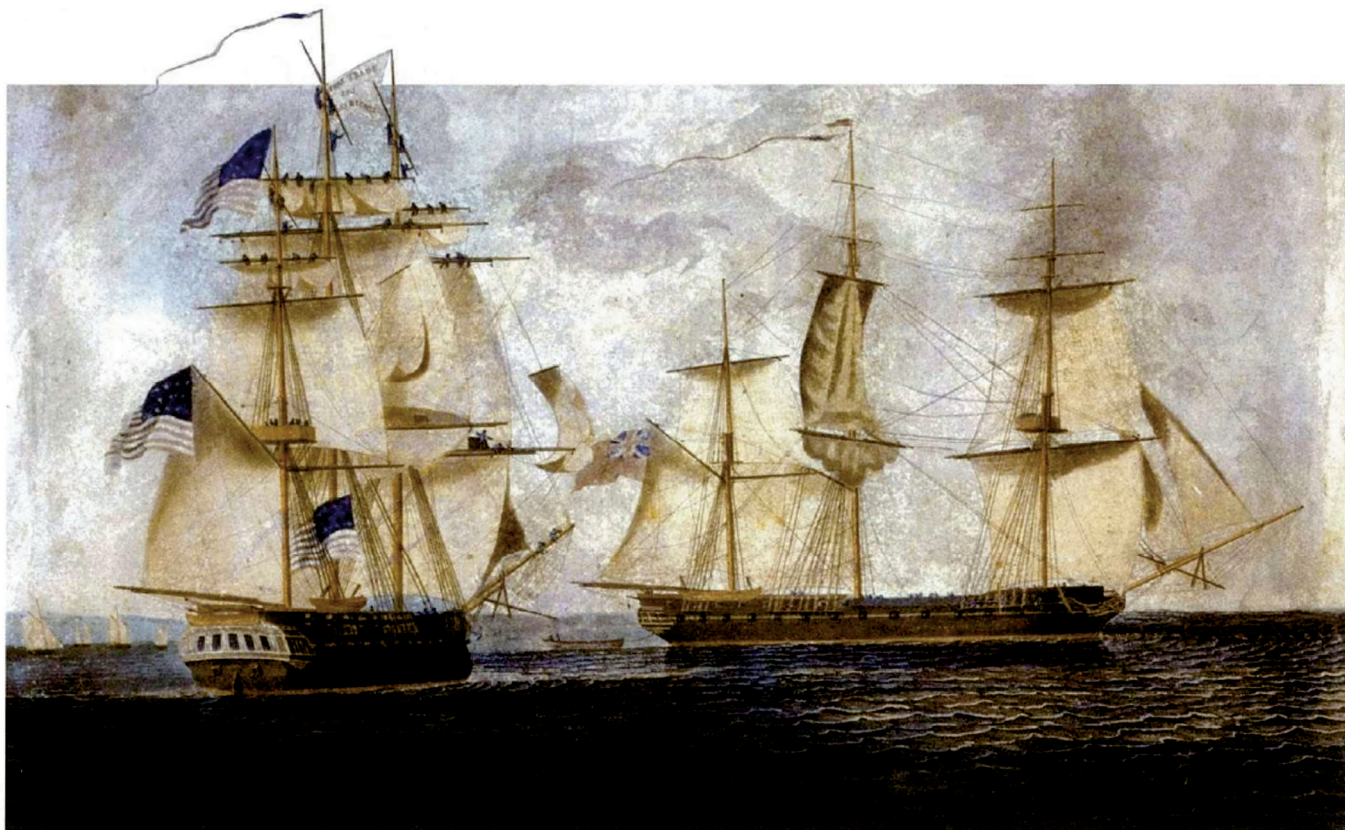
チェサピーク対シャノン (1813年6月1日) [Chesapeake vs. Shannon]

1813年5月中、ボストンにあった艦長ジェームズ・ローレンスはチェサピークを整備しており、その乗組員たちの大部分は自らの任期を終えて他艦へ転属又は除隊を選択していた。ローレンスには、ほとんど訓練されていない新米乗組員を選ぶ以外に選択肢はなかった。一方、艦長フィリップ・ヴェア・ブローック指揮下のシャノンは、封鎖任務で航行していた。チェサピークと異なり、ブローックの乗組員は間違いなく訓練を積んだイギリス軍最高の精鋭だった。とはいっても、ブローックはローレンスとチェサピークに敬意を抱いており、戦闘で一戦交えることを名誉と見なしていた（しかも、ローレンスに挑戦状さえ送ったが、そのときは届いていなかった）。6月1日、ローレンスはシャノンを攻撃するために泊地を後にした。両艦が接近し始めると、間もなくチェサピークの乗組員の経験不足が露呈した。ローレンスは何度もシャノンの艦尾を横切って縦射する機会を持ったが、それは叶わなかった。シャノンは、チェサピークとほぼ正対位置になるまで射撃を控えた。いったん両艦が並走すると、15分間近くにわたって舷側砲で砲火を交え続けた。チェサピークの射撃が猛烈だったため、シャノンの帆柱の上から砲煙を通して彼女の甲板を見ることができず、大量の破片がそれを越えて飛んできた。シャノンは乗組員も同様に大きな損害を被ったが、チェサピークに軸先を向けて体当たりし、二隻の艦船は1つになった。目立つ制服で狙撃されたローレンスは、運ばれている最中に瀕死の重傷下で「艦を諦めるな！」と叫んだ。不幸にも、ブローックが20名の水兵と共に舷側を乗り越えてきたときにこれは現実となった。艦長を失ったチェサピークの新米乗組員たちは、ブローックとその切り込み隊に艦を委ねた。チェサピークと戦死した艦長はハリファックスへ向い、ローレンスはその地で丁重に埋葬された。

	チェサピーク [Chesapeake]	シャノン [Shannon]
開始スクエア：	B	A
軸先：	3	3
乗組員練度：	1 (新米)	3 (優秀)
VP 乗数：	X4 (FR : 2 ; CR : 1 ; WG : 0.5 ; HO : 0.5)	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス：	+0	+0

・チェサピークの乗組員は、士気のサイ振りに1を加えるため、いずれかの保持カードを消費できる。

風向：2



プレジデント対エンディミオン (1815年1月15日) *[President vs. Endymion]*

1月14日の午後、プレジデント (代将スティーヴン・ディケーター指揮下) は、荒天を生かしてイギリス軍のニューヨーク封鎖をすり抜けた。航海士のミスにより、プレジデントは砂地に乗上げて索具が損傷し、自由になるため1時間にわたって苦闘した。強い風の勢力のため、艦は港に帰還できなかった。代わりに彼女は南東へ向かい... 4隻の敵艦からなる封鎖戦隊に突っ込んでいった！ 最大の脅威は、時折射撃してくる56門艦マジェスティックだったが、幸運なことにマジェスティックは低速だったので間もなく艦尾から消えた。ところがエンディミオンはプレジデントとほぼ同速力であり、プレジデントは索具が損傷しているためエンディミオンはすぐに追いついた。エンディミオンは舷側砲を十分効果的に使用する前に、3時間にわたって艦首追撃砲で散発的に射撃した。イギリス軍艦長ヘンリー・ホープは、自艦をプレジデントの右舷砲からの射界外に保とうと試みた。それは束の間成功し、可能な限りの損傷を与えたが、ディケーターはエンディミオンを自艦の舷側砲の射界内に捉えることができた。いったんそうなると、形勢は逆転し始めた。その後2時間に、ディケーターはエンディミオンへの接近を試みて失敗し、結局は彼女を破壊することで決着をつけなければならなかった。普通であれば、この勝利で拿捕賞金を獲得していたところだったが、マジェスティックと2隻の僚艦テネドス並びにパモーンが近づいていたため、ディケーターは優位を生かせなかった。プレジデントは再び逃走を始めたが、エンディミオンとの闘いで損傷を被っていたため、テネドスとパモーンに追いつかれた。パモーンからの二度の舷側砲火は、プレジデントに止めを刺した。ディケーターはマジェスティックに座乗するイギリス軍戦隊指揮官の代将ジョン・ヘイズに剣を差し出した。

	プレジデント <i>[President]</i>	エンディミオン <i>[Endymion]</i>
開始スクエア：	D	C
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数：	X1 (FR : 4 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0.5)	X1.5 (FR : 3 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス：	+0	+8

・プレジデントは、7索具命中のみを残した状態で開始する。

風向：4



CONGRESS [Congress] は、その生涯で実質的に戦闘を経験しなかった唯一の国産フリゲート艦だった。彼女は常に到着が遅れ、その舷側砲を射撃できなかった。しかし、このような状況でも、あるいはと思うことはある！

CONGRESS対GALATEA (1812年10月31日) [Congress vs. Galatea]

史実では、GALATEAはCONGRESSとPREJIDENTの両艦に脅かされた。アメリカ軍はGALATEAを追い詰める機会を持ったが、必要な機動は発生しなかった。このシナリオでは、PREJIDENTがGALATEAをCONGRESSが待ち受けている砲火の前に押しやったと仮定する。

	CONGRESS [Congress]	GALATEA [Galatea]
開始スクエア：	C	D
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数：	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X3 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス：	+0	+9

風向：8

CONGRESS対CURLEW (1813年5月2日) [Congress vs. Curlew]

もう一つの、CONGRESS (とPREJIDENT) の失われた機会。アメリカ艦隊はCURLEWに遭遇したが、CURLEWは重量物を投棄して最大速度で脱出した。このシナリオはバグを潰すための機会と、CURLEWが素早く退散した理由を提供する！

	CONGRESS [Congress]	CURLEW [Curlew]
開始スクエア：	C	D
軸先：	3	3
乗組員練度：	3 (優秀)	3 (優秀)
VP 乗数：	X1 (FR : 2 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)	X2 (FR : 1 ; CR : 3 ; WG : 0 ; HO : 0)
VP ボーナス：	+0	+21

風向：1