

## COMBAT TACTICS MATRIX

## Windward Fleet\* 風上側艦隊

Leeward Fleet 風下側艦隊

	GC General Chase	CA Close Action	AW <sup>2</sup> Admiral's Wake	FL Form Line of Battle
<b>GW+FS</b> General Withdrawal	RB <sup>4</sup>	BTL <sup>4</sup>	RB <sup>4</sup>	風下側艦隊 撤退
<b>GW+ES</b> General Withdrawal	RB <sup>5</sup>	BTL <sup>5</sup>	RB <sup>5</sup>	HA <sup>5</sup>
<b>WT</b> Wear Together	BTL	HA <sup>1</sup> / WF	BTL <sup>1</sup> / HA	WF <sup>1</sup> / HA
<b>AW</b> Admiral's Wake	WF <sup>1</sup> / PM	WF	Admiral's Choice <sup>3</sup>	HA
<b>FL<sup>6</sup></b> Form Line of Battle	WF	WF <sup>1</sup> / PM	WF	HA



コード	結果	ボーナス サイコロ	注記
<b>HA</b>	Hot Action 激戦	第3ラウンド以降： 風上側 +1個 風下側 +1個	
<b>WF</b>	Withering Fire 猛射	風下側 +1個	
<b>BTL</b>	Break The Line 戦列分断	風上側 +1個	風下側指揮能力値はこの戦闘の 残りの間、1低下する。低下は 最大で-1。
<b>PM</b>	Pell Mell Battle 混戦	風上側 +2個 風下側 +1個	全指揮能力値はこの戦闘の残り の間、1低下する。低下は 最大-1。
<b>RB</b>	Running Battle 並走戦闘	風上側 +1個 風下側 +1個	両艦隊は火力の半分(端数切り 上げ)しか使えない。

\*停止中の風上Windward側がPatrol Zone内で戦闘拒否/戦闘中断したら、OffStationに置るか、マーカーを置く。移動中だった風上Windward側が戦闘拒否/戦闘中断したら、移動を継続できる。

<sup>1</sup> 最初の戦闘ラウンドのみ。

<sup>2</sup> 現在のラウンド終了時にWindward側は、敵がEasySailなら戦闘中断できる。または敵がFullSailなら急速撤退ができる。

<sup>3</sup> 指揮している提督の操船術値と(修整後の)指揮能力値の合計が高い側がこのラウンドのMatrixの結果を決定する(「風下側艦隊撤退」は選べない)。

<sup>4</sup> 風上Windward側がEasy Sailなら、風下Leeward側は戦闘ラウンドの前に撤退できる。出撃、入港が可能と考える。

<sup>5</sup> これが第2戦闘ラウンド(以降)で、風上Windward側がEasy Sailなら、風下Leeward側は、戦闘ラウンド後に急速撤退を行ってよい。

<sup>6</sup> 投錨中なら風下Leeward側(+1指揮能力値)は、投錨が完了するまで戦列形成FL戦術を選ばねばならない。

艦隊がの全戦列艦の50%超に損害damaged /損壊 wreckedを受けた場合、直ちに、帆走設定はEasy Sailとなる。

撤退Withdrawalは戦闘ラウンド前に実施する。急速撤退Precipitous Withdrawal、戦闘中断Break Offは戦闘ラウンド後に発生する。

## FATE TABLE 運命表

戦闘ラウンドが行われたなら、提督、損害damaged、損壊wrecked艦、輸送船団、遠征軍、財宝艦隊、艇の運命を判定する。

最悪の条件が適用される。	イギリスの運命	フランスの運命 <sup>1</sup>	スペインの運命
<b>Victorious<sup>2,4</sup></b> 勝利	2d6	2d6	2d6
<b>Draw<sup>2</sup></b> 引き分け	2d6+1	2d6+2	2d6+3
<b>Withdrew<sup>2,5</sup> / Broke Off<sup>2</sup></b> 撤退/戦闘中断	2d6+2	2d6+3	3d6
友軍艦の過半数が損壊 <b>Wrecked<sup>3</sup></b>	3d6	3d6	4d6
<b>Precipitous Withdrawal<sup>3,6</sup></b> 急速撤退	3d6+2	4d6	5d6
全友軍艦隊が損壊 <b>Wrecked<sup>3,6</sup></b>	4d6	5d6	5d6

<sup>1</sup> 連合軍の運命は混合艦隊を指揮する提督が基準

<sup>2</sup> 移動中の艦隊は移動を終了する。

<sup>3</sup> 出撃中(出港直後、その哨戒ゾーンで戦闘した)ならこの移動中の艦隊は港へと戻る。

<sup>4</sup> 輸送船団、遠征軍、財宝艦隊、艇の運命を判定する。

<sup>5</sup> 最後の風下側の命令が総撤退General Withdrawal(撤退に失敗しても)。

<sup>6</sup> 勝者側の艦船は、自艦隊の全艦船が損壊していない限り、運命判定は必要ない。

封鎖、襲撃、上陸侵攻部隊が撤退、急速撤退、戦闘中断するか過半数、または損壊wrecked状態ならOffStationに動かすか、マーカーを置かれる。イギリス側指揮官がNelsonで勝利したり引き分けたら敵の運命に+5DRM

## 提督の運命 (2d6)

修整後の結果が2以下=提督は戦死。

## 修正値

-1 第2戦闘ラウンドを行った。

-2 第3戦闘ラウンド以上を行った。

-2 海軍中將 Horatio Nelson

+3 戦闘により損害damaged/損壊wrecked状態となった友軍艦が6隻未満。  
※戦闘前に艦隊の全艦船が損害、損壊状態だったときは適用外。

## 輸送船団/遠征軍/財宝艦隊/艇の運命

イギリスが勝利したならば分散したフランス輸送船団、スペイン財宝艦隊、侵攻用艇は失われる。イギリス遠征軍は連合軍が勝利したら分散する。(20.2参照)