

DAMAGE TABLE — Firepower / Weather / Fate 損害表-火力/天候/運命

火力、または天候損害Wetherを受ける艦船数、または運命Fateの影響を受ける艦船数。

	Roll	1-5	6-10	11-15	16-20	21-30	31-50	51-75	76-100
Squall	1-2	0	0	0	0	0	1	1	2
Squall	3	0	0	1	1	1	2	3	4
Gale	4	0	1	1	2	2	3	5	7
Gale	5	1	1	2	2	3	4	7	10
Storm	6	1	1	2	3	4	5	8	12
Storm	7	1	2	3	4	4	6	10	15
Storm	8	1	2	3	4	5	8	12	18
Hurr.	9	1	2	3	5	6	9	14	21
イギリスNorth Sea Fleetにある艦船は天候損害を受けない。	10	1	2	4	5	7	10	16	23
	11	1	3	4	6	8	11	18	26
	12	1	3	5	7	9	12	20	29
	13WP	1	3	5	7	9	13	21	32
	14	1	4	6	8	10	15	23	34
	15	1	4	6	9	11	16	25	37
	16	2	4	7	9	12	17	27	40
	17-18	2	4	7	10	13	18	29	43
	19-20	2	5	8	11	14	20	33	48
	21-22	2	5	9	12	16	23	36	53
	23-24	2	6	10	14	17	25	40	59
	25-26	2	7	11	15	19	27	44	64
	27-28	3	7	12	16	21	30	47	70
	29+	3	8	13	17	22	32	51	75

火力が100を超えたら以下に従って修正値を得られる

101 to 120 = dice roll + 1 DRM
121 to 140 = dice roll + 2 DRM
141 to 160 = dice roll + 3 DRM
161 to 180 = dice roll + 4 DRM
181 以上 = dice roll + 5 DRM

13WP+ = 艦船は損壊Wreckする可能性がある。

13P+ = 運命判定中：戦利艦Prizeが発生する可能性がある。

ダイスを2個(2d6)振る。以下の通り追加のダイスを振れる。

1	Hot Action (3ラウンド以降なら)
1	Withering Fire, Pell Mellでの風下側
1	Break the Lineでの風上側
1	目標がFull Sail状態(選択-射撃側がこのボーナスを得たら、損壊は与えられない。)
2	Pell Mellでの風上側
1	Running Battleでの両軍(火力は半減)
1	At Anchor状態の風下側(抜錨中の風下側は他の要因に関わらず、いかなるボーナスダイスも振れない。)

艦隊とフリゲートはAtlantic Transit Tracksに居る場合、天候損害の対象となる。

スコール Squall	そのターンの残りの間、「その海域は悪天候に見舞われる」以外の効果なし。
Gale 強風	海域内でInshoreにある艦隊は2倍の損害を被る。他の艦隊は(入港中のものを除き)通常の損害を被る。フリゲートはダメージを受けない。損壊艦は沈没しない。封鎖中、襲撃中、上陸中のものはOff Stationに置かれる。
Storm 暴風	Galeと同様だが海域内のフリゲート1個はStormレベルと同じターン数除去。(フリゲートが戻ったらPrtsmouth, Plymouth, Gibraltarへ戻す。)この海域内にある損壊Wrecked艦は沈没する。
Hurricane ハリケーン	Stormと同様だがWest Indies内の全艦船は損害Damageを受ける。海上、港湾内の全ての損壊Wrecked艦は除去される。港湾内に無い遠征軍は分散し、財宝艦隊は失われる。

気象はAtlantic Transit Tracksにも影響を与える。

Notes

損壊したWrecked艦船は戦闘で戦列に並ぶことができない。

Stormによる損害を受けるとき、損壊したWrecked艦船は別に計算する。

戦闘後の運命

艦隊内の損壊艦Wreckedと損害Damaged艦の数を合計する。結果は沈没した艦数と損壊状態になった損害艦の合計値。13P+なら沈没するはずの損壊艦の1/2(端数切捨て)が戦利艦Prizeとして獲得される(20.0)。

SEARCH ATTEMPT (2d6) 索敵試行表

DR	結果	出撃中なら
7 or less	No Contact 敵影見ず	1 Fleet + 2 Fog of War
8+	Spotted ² 敵発見	1 Fleet

Search Modifiers 索敵修正値

- +3* 沿岸Inshoreの艦隊/フリゲート
- +1* 緩封鎖Loose Blockade中の艦隊/フリゲート
- +1* 索敵側が海峡Narrowsにいる
- 1 悪天候Foul Weather
- 1 索敵側が以下のいずれか。Off Station、6MP以上を消費している! Trans Atlanticから到着した!
- + or # 季節修正

* 停止している艦隊またはフリゲートのみに適用

¹ 哨戒ゾーンでのみ索敵可能。海上At Sea、海峡Narrowsでは適用しない

² 味方輸送船団、遠征軍、スペイン財宝艦隊、上陸用艇が存在するなら敵は風向優勢Wether Gauge判定で+1修正を得る。

DAY OF BATTLE (2d6)

季節修正と両軍指揮官操船値を加減し戦闘の最大の長さを決定する。

DR	Length of Battle
3 or less	最大1 戦闘ラウンド
4-6	最大2 戦闘ラウンド
7-9	最大3 戦闘ラウンド
10-12	最大4 戦闘ラウンド
13-15	最大5 戦闘ラウンド
16+	最大6 戦闘ラウンド

Seasonal Modifiers 季節修正 (索敵または戦闘時間に影響)

Month	W. Approaches Bay of Biscay	The Capes E or W Med.	West Indies
Nov-Jan	-2	-1	0
Feb-Apr	0	0	0
May-Jul	+2	+1	0
Aug-Oct	0	0	0

天候過酷度修正

Weather Severity Modifiers

Weather Severity Modifiers	Winter Turns	Hurricane Season
North Atlantic	+2	0
Mediterranean	+1	0
West Indies	0	+3