

「アイアン・アンド・オーク」アクションカード概要

種別	No	タイトル	効果	備考	枚数
移動	20-25	Quick Maneuver	サイの目+1/+2/+3(カードによる)	1ターンの1艦に対して1枚使用可能	6
移動	40-45	Slow Maneuver	敵のサイの目-1/-2/-3(カードによる)	1ターンの1艦に対して1枚使用可能。相手は1枚のQuick Maneuverで対抗可能	6
移動	31-33	Screen	Maneuver 0 のとき、成功したら同じGBIにいる指定した1隻の味方を指定された1隻の敵または砲台は次のアクション・フェイズに射撃の目標にできない。 衝角/スパー攻撃やT字の目標にもできない。		3
移動	38-39	Slipped Anchor	敵艦のAnchordマーカを裏返す	再びAnchorにすることはできない。	2
移動	46	Springs	Anchordマーカを持つ艦がマイナス修正なしに射撃	Anchordマーカが裏返るか外されるとカードを除去	1
移動	34-37	Scuttle	座礁または動力喪失となった味方艦を沈める。 VPIは通常のもので相手に与えられる。	深さが2以下のGBの場合はHulkを置く。 沈んだ船と鉤かけや絡んでいる船は自動的に自由になる。	4
移動	47-50	Strike!	座礁・動力喪失またはHulkや障害物や相手の艦と絡んでいる敵艦に使用 そのGB内にいる敵味方の艦のVPを合計し、味方が多ければ目標艦を捕獲し、その2倍のVPを獲得	同じシナリオ内では元の側に捕獲し返せない。	4
射撃	1-5	Double Charge	サイの目長距離+1/中距離+2/近距離とポイント・ブランク+4	Rapid Fireと使用不可。射撃した艦に軽スモークを置く。 武装CHの可能性	5
射撃	6-10	Grapeshot	Grapeshotに弱い船は、 CR>DRなら差の分だけ乗員にヒット(残り乗員の1/2(端数切捨て)まで。最低1ヒット) ヒット位置が3,4,5,6なら煙突CH	Incendiary Shellsと使用不可。近距離とポイント・ブランクで使用可。モニター型にはWL以外に-4シールドがないと使用不可。	5
射撃	11-15	Incendiary Shells	サイの目-1 目標に損害が出たら、攻撃側10d8d、防御側6dを振る。攻撃側の方が、 大きいとレベル1Fire 2倍だとレベル2Fire 3倍以上だとレベル3Fire	Grapeshotと使用不可。	5
射撃	26-30	Rapid Fire	2回目の射撃可。同じ目標を射撃。	Double Chargeと使用不可。GrapeshotまたはIncendiary Shellsと使用可(両方の射撃に有効)。 射撃した艦に軽スモークを置く。	5
射撃	16-19	Misfire	敵がサイを振る前に使用 サイの目-2	武装CHの可能性 相手がRapid Fireの場合、2回目の射撃には効果なし	4
略語					
CH	クリティカルヒット				
CR	射撃側のサイの目結果				
DR	被射撃側のサイの目結果				
GB	グリッド・ボックス				
WL	ウォーターライン(水線部)				