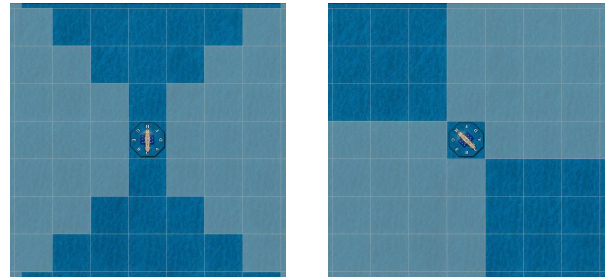


### プレイ手順

1. クルーの割り当て
2. 主導権の決定
3. 移動レートの決定
4. 活動サイクル
  - 4.1 操艦の選択(まだ選択していなければ)
  - 4.2 次にマークされたインパルスへの移動
  - 4.3 インパルスの活動の完了(可能であれば)
    - 4.3.1 操艦の公開
    - 4.3.2 操艦の完了
    - 4.3.3 操艦の選択(第12インパルスでなければ)
  - 4.4 再装填(可能であれば)
  - 4.5 砲撃の実行(可能であれば)
  - 4.6 接舷(両艦が同じスクエアにいれば)
5. 白兵戦(接舷していれば)
6. ボーナス移動
7. 管理
8. 新たなターンを開始

### 射界



### 砲撃 命中判定 11.4.4

#### 攻撃側

火力=ダイス数  
修正後5以上で命中

#### 修正値

- +1: クルーのモラルがハンディ
- -1: クルーのモラルがアンフィット
- +1: ダブルショットを使用
- +1: チェーンショットを使用
- +/-: 使用したブリッジカードによる修整

#### 防御側

ダイス数=  
目標までの移動ポイントの1/2(端数切上)+  
スモークの数+火災  
修正後5以上の出目分だけ命中取り消し

#### 修正値

- +1: 距離12移動ポイント以上
- +/-: 使用したブリッジカードによる修整

### 砲撃 損害判定 11.4.8

目標宣言(船体またはリギング)

青1白2のダイス3個振り合計+修正値 : ヒット数の交差欄を参照

#### 修正値

- -1: 風下に対する砲撃\*
- +1: 風上に対する砲撃\*

\* 両艦の向きがA, B, D, E, F, Gなら砲撃時に風の影響を受けます。  
C, Hならこれらの影響を受けません。

上部(リギング)に対する砲撃の場合:

- +1: クルーのモラルがハンディ
- -1: クルーのモラルがアンフィット

下部(ハル)に対する砲撃の場合:

- -1: クルーのモラルがハンディ
- +1: クルーのモラルがアンフィット

### モラル影響判定 11.4.11

ヒット数と青色ダイスの目で判定

#### 修正値

- +1: 防御側クルーのモラルがハンディ
- -1: 防御側クルーのモラルがアンフィット

→

### モラル判定 1.8

左の結果はモラル判定を行う際のダイス数  
修正後の結果、2以下が1つでもあれば1モラル・ダウン  
修正値

- +1: 防御側クルーのモラルがハンディ
- -1: 防御側クルーのモラルがアンフィット

### 火災判定 11.5

損害判定の結果が11以上なら上の欄、10以下なら下の欄を参照

結果が赤色なら括弧内の数字分だけダイスを振る  
ダイス目に1つでも1があれば火災発生

### チェイサー(艦首/艦尾砲) 11.9

最大射程: 24MP

1d6=6なら命中

目標艦はリギングに1ヒット

### 接舷(グラップリング) 12.0

主導権プレイヤーから先に宣言／判定  
1d6で修正後の結果が5以上なら成功

修正値

- +自艦のクルーのモラル
- -敵艦のクルーのモラル
- +自艦の白兵戦に割り当てたクルー・ポイント
- -敵艦の白兵戦に割り当てたクルー・ポイント
- -1: 艦首の向きの差が1または2
- -2: 艦首の向きの差が3または4
- +1: フランス艦が接舷を試みる場合

### 白兵戦 15.0

主導権プレイヤーから先に攻撃宣言  
白兵戦要員を攻撃(防御)と支援に割り振る  
攻撃／防御に割り振った値＝ダイス数  
修正後の出目5以上でヒット／相殺

修正値

- クルーの質
- 現在のクルーのモラル
- +1: 攻撃側がフランス艦なら

支援1につきダイス1個の結果に+1  
※振った後に適用

### ボーナス移動 16.0

成功か失敗かに関係なく1スクエア直進  
1d6+修正値 $\geq$ 6 成功  
失敗: ストレイニングと同値分リギングにヒット

修正値

- クルーの質
- +1: セイリングに配置していれば
- +1: ストレイニング1
- +2: ストレイニング2

### 管理フェイズ 17.0

#### 消火 17.1

1d6 $\geq$ 5 消火成功  
1d6 $\leq$ 2 リギング1ヒット  
修正値: クルーの質

#### 応急修理 17.2

1クルーポイントにつき1d $\geq$ 5で成功  
修正値: クルーの質  
成功数に関わらず、回復は1ボックス分のみ

#### モラル判定 17.3

完全に破壊されたハル・セクションごとに1d6  
結果が1つでも2以下ならモラル1低下  
修正値: クルーのモラル

#### ストライク・チェック 17.4

ストライクチェック・ボックスにあるマーカーごとに1d6  
結果が1つでも1以下なら降伏  
修正値: クルーのモラル

#### セイルの変更 17.5

Rigging Changeボックスにクルーを配していれば可能  
ボックスごとに1d6+修正値 $\geq$ 3 で成功  
修正値: クルーの質

#### 接舷からの離脱 17.5

主導権プレイヤーから先に試行可能  
1d6+修正値 $\geq$ 3 成功  
修正値

- +クルーの質
- -敵クルーの質
- +現在のクルーのモラル

離脱した次のターンは両艦とも移動ポイント半減

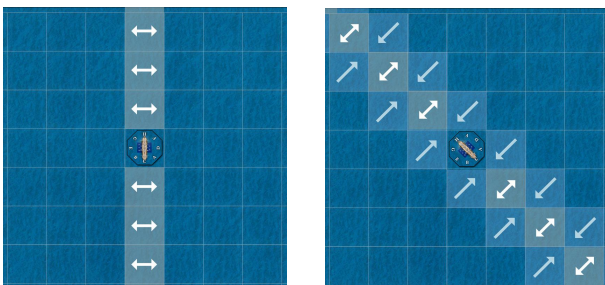
#### スモークの更新 17.6

2を1にして、1を取り除く  
風下に1スクエア移動

#### カード・ドロウ 17.7

主導権プレイヤー(のみ)1枚ドロウ

### 縦射(Rakes)



目標艦(図中央)に対し、矢印のあるスクエアにおいて、かつ矢印の向きにいる艦からの攻撃は縦射となる。