

艦船は**損傷**状態となる、という結果を受けた場合、ユニットを裏返して「**損傷**」の面を表にする。**損傷**状態の艦船が、再度**損傷**の結果を受けた場合、**沈没**する。拿捕された艦船は、同じ数値の私掠船と商船ユニット（灰色のユニット）に置き換えること。2隻とも戦闘を生き残った場合、白兵戦状態で動きが取れなくなる。それらの艦船は戦闘判定に成功した後にのみ、その場を離れることができる。さもなければ、戦闘は次のターンにも継続される。

艦船が敵艦の占めるヘクスに、敵艦尾方向の3つの辺の内1つから侵入した場合、攻撃者はこのターンにおいてのみ、戦闘に+1の特典を得る。

一方が1の目を振り、もう一方が6の目を振った場合、偶然表で判定を行ない、発生した出来事を決定する。これらは単なる提案である；結果を望むままに無視、修正を行うこと。

PC達が乗艦している場合、このゲームは中断するべきである。その間に、PC達の戦闘は通常のD&D®ゲーム・ルールを使用して、解決される。それが済んだなら、ゲームは説明されているように進行する。

## 士気

損傷状態の艦船は、PCの指揮官／英雄が乗船していない限り、敵艦の占めるヘクスに侵入するためには戦闘判定に成功せねばならない。判定に失敗した場合、その艦船は標的の1つ手前のヘクスで停止する。拿捕された艦船は、可能な限り安全な経路を取って、友軍の港に向けて航行せねばならない。

## 回復

**損傷**状態の艦船は、乗組員の50%が死傷している；艦船が**沈没**した場合、乗艦していた全ての兵員は行方不明となる。海戦終了時にその海域を保持している陣営は、その犠牲者の50%を回収することができる。彼らは負傷しており、回復して任務に戻るまでに1～4ヶ月を必要とする。

**沈没**した艦船は実際に大破しており、救出が成功する可能性は10%である。海戦終了後、戦場となった海域を保持している陣営は、強風以下の天候（エキスパート・ルールを参照せよ）の場合、救出可能な艦船を牽引することができる。艦船は1隻の破船を、現在の移動速度の1／3（端数切捨て）の速度で牽引することができる；その他の破船は遺棄せねばならない。

勝利した陣営は敗者に慈悲を与え、敗者が

同様の手段で損害を回復することを許可することができる。この場合、敗者が1年以内に勝者と再度戦うなら、敗者の艦船は戦闘時に－1の罰点を被る。敗北したNPCは、勝利したPC達に対して良い反応を持つであろう。

## 建造費用

艦船は1日に3船体ポイント（あるいはHP。エキスパート・ルールを参照せよ）、の割合で建造され、1HP毎に150gpの費用がかかる。アーマー・クラスが9を1下回る毎に、総額に20%が加えられる。衝角（価格の1／3を加算）とカタパルト（650gpとピッチ弾の費用）の追加に関しては、エキスパート・ルールに従うこと。これにより、小型ガレーは14、400gp～25、250gpの費用となる。

**損傷**状態となった艦船は、船体ポイントの50

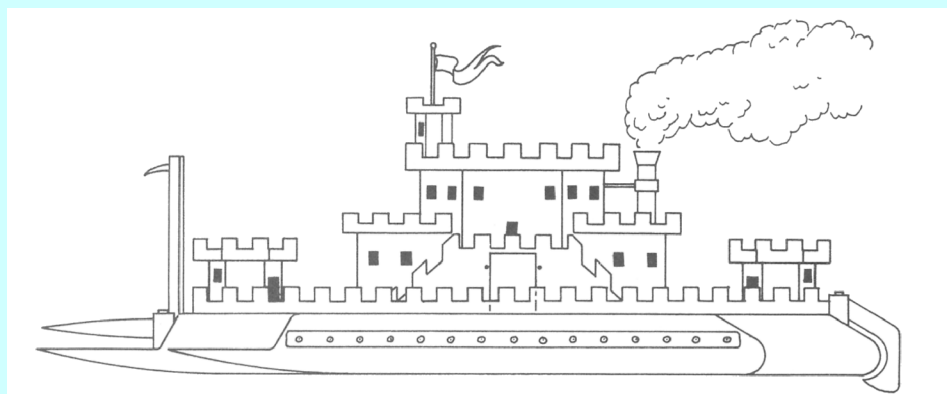
%を失っている。これらは艦船の元のHPを上限に、上記の建造費用の半分で修復することができる。艦船が難破または沈没したなら、HPの80%を失っている。この場合の船体ポイントの修理には、建造時と同じ費用がかかる。

艦船を建造、あるいは修理するためには、適切な船梁施設を持ち、造船技師、マホガニー材、オーク材、スギ材のような天然資源、帆のための布地生産者を揃え、必要とされる財源を持たねばならない。

施設（岸壁、造船所、資源）の規模に従って、数隻の艦船を同時に建造することができる。一部の港湾は、艦船を建造する能力を持たないかもしれない；それらは補給と、悪天候からの防御のための避難港に過ぎない。この地域の主要な港湾に関する数値を、以下に記す：

場所	港湾能力総計 (船体ポイント)	最大 埠頭規模 * (HP)	乾ドック 能力
ジアティス:	10, 000	180+	50隻
ミノラザッド:	6, 000	180	25隻
イエレンディ:	3, 600	160	20隻
スペキュラルム:	2, 880	160	18隻
ソダーフォールド、ノルヴィク、 ジーバーク	2, 250各々	80各々	15隻各々
テル・アクバー:	1, 960	140	14隻
アセノス:	1, 680	140	12隻
ケレンダス:	1, 440	120	12隻
ポート・シャイアトン:	1, 200	120	10隻
タメロニカス:	800	100	8隻
コボス:	600	100	1隻
海賊根拠地:	300	60	なし

(\*) 埠頭の規模を超えるHPをもつ艦船は、港湾の中央に投錨し、埠頭とは連絡艇を使用して行き来せねばならない。



船舶	移送速度		乗組員					収容力 (cn)
	マイル／日	フィート／ラウンド	漕手	水兵	海兵	HP	AC	
火炎艦	60	100	—	20	50	200	3	80, 000