

ドレッドフリート／詳細ルール

■このサマリー独自の用語／略語

略語
・PL: プレイヤー ・WS: ウォーシップ
距離に関する用語
・このサマリーでは、「〇〇目盛り」を「〇〇距離」と表記する。 ・例)「情景モデルから2距離以内」とある場合、「2目盛り以内」と同じ意味となる。
判定に関する用語
・このサマリーでは、判定に関する用語を以下のように定義する。 判定値: ダイスロール時に振るダイスの数。 目標値: ダイスの出目がいくつ以上であればロールが成功となるかを示す数。 成功数: 目標値以上の出目がいくつあるかを示す数。
例)『判定値: 船長の【決闘】、目標値: 5で判定。成功数と同じだけの勝利ポイントを得る』とある場合、『【決闘】と同じ数のダイスを振り、5以上だった出目の数を数える。その数だけ勝利ポイントを得る。』と同じ意味となる。

■基本ルール

基本
・端数は全て切り上げる。 ・D6の出目は0以下には修正できない。 ・同じダイスを2回以上振り直すことはできない。 ・ロールオフは、お互いにD6を振り、高い方が勝利。決着がつかずまで何回でも振り直す。
視線
・自分の船体／胴体から目標の船体／胴体まで直線が引ければ視線が通っているとみなす。 ・WSは左舷視界・右舷視界にいる敵にのみ攻撃できる。 ・目標のベースの大部分がその視界に入っていれば攻撃可能。判断できないときはダイスで決定。
命令判定
・判定値: 1、目標値: 船長の【命令】で判定を行う。 ・D6の出目が6なら自動成功、1なら自動失敗。
距離
・ミニチュア同士の距離を測る場合、ベースからベースの距離を測ること。

■wsの能力値

速度	・0になると移動不可。
船体	・0になるとゲームから除去。
乗組員	・0になるとゲームから除去。
砲撃力	・戦闘ルール参照。
操舵力	・移動ルール参照。
装甲	・戦闘ルールを参照。

■ゲームの準備

・担当する艦隊のWSカードを受け取る。
・命令カード5枚を受け取る。
・宿命デッキと損傷デッキはシャッフルする。
・風向きを決定する(P27参照)。

■損傷カード

・「ダメージを引くまで損傷カードを引く」という指示に従う際に損傷カードが尽きた場合、その山札の最後の1枚の効果を適用すること。 ・損傷カードは、効果を適用するWSカードの適切なエリアに配置する。 ・効果を受けているWSがゲームから除去された場合、損傷カードも全て捨て札となる。 ・そのWSに影響を与えないカードはそのまま捨て札となる(速度が0になった船にさらに速度ダメージが入った場合など)。

■状態カード

呪文系状態カード
・対応するWSの状態エリアに置く(たとえそれが敵のWSでも)。
強化系状態カード
・自軍のWSが自軍の小型ボートの小型船のカードの状態エリアに置く。
射撃系状態カード
・任意のWSの状態エリアに置く(1隻の船に1枚まで配置可能)。 ・スケイプラス号、カース・オブ・ザンドウリ号、シードレイク号には配置できない。

■財宝トークン

・小型船は、財宝トークンに接触することで財宝を回収できる。 ・1隻の小型船が回収できる財宝は1ターンに1個まで。 ・小型船がドッキングした場合、財宝は自動的に親WSに渡される。 ・小型船が別の小型船に接触することで、財宝を渡すことができる。 ・財宝を持った船が沈んだ場合、財宝はその場に残る。
--

■小型飛行船

・飛行船とドラゴンを小型飛行船と呼び、以下の特徴を持つ。 ・転覆回避判定を行わない。 ・他のミニチュアを通過して移動できる。
--

■シーモンスター

・シーモンスターは以下のルールを適用する。 ・行動フェイズは、その他のミニチュアの行動が全て終了した後に発生する。 ・シーモンスターが複数いる場合、行動順はランダムに決定する。 ・シーモンスターが行動する際に、最も近くにいるWSのPLがコントロール権を得る。 ・ルール上は小型船として扱うが、ドッキングできない。 ・財宝の確保はできるが、他のWSに渡すことはできない。

ゲームターン／命令

■ゲームターン

1: 先制フェイズ
・ロールオフの勝者がそのターンの先攻か後攻かを選ぶ。
2: 状態フェイズ
・以下の手順で状態フェイズに行う各種効果を適用する。 1) 先攻PL→後攻PLの順で自分のWSに関わる効果を処理 2) 先攻PLがその他の状態カードを処理 ※このフェイズに処理する効果は背景が赤くなっている。
3: 宿命フェイズ
・先攻PL→後攻PLの順で宿命カードを引き、効果を適用する。 ・カードの効果を解決した後、必ずウィンドゲージの移動を行うこと。
4: 行動フェイズ
・先攻PL→後攻PLの順で、まだ動いていない船を1体ずつ行動させる。 ・1体のWSは1回の行動で以下のサブフェイズを順番に実行する。 A) 命令サブフェイズ B) 移動サブフェイズ C) 砲撃サブフェイズ D) 接近戦サブフェイズ
5: ターン終了フェイズ
・勝利条件を確認する。

■宿命フェイズ／宿命カードの解決

1) カードの効果の適用
・「小休止」とあるカードの効果の適用条件を満たしていなかった場合、そのカードを引いたPLは任意のWS1隻に無償で即座に「緊急修理」を実行できる。
2) ウィンドゲージの移動
・カード右下の数字が書かれている場合、矢印の方向にウィンドゲージを数自分移動させる。 ・数字が「？」の場合、赤と白のダイスを振り、出目に対応する場所にウィンドゲージを置く(赤が十の位、白が一の位)。

■命令／命令サブフェイズ

基本ルール
・命令1つと対象のWSを1つ選び命令判定を行う。成功すれば命令の効果を活用できる。 ・船長が死亡した場合、一等航海士が目標値6で命令判定を行うこと。
全速前進
・本来の移動を終えた後、2D6の距離をまっすぐ移動しなければならない。 ・【速度】が0になっているWSや「向かい風」を受けているWSはこの効果を受けられない。
取舵いっぱい／面舵いっぱい
・移動サブフェイズ中の任意のタイミングで、左舷／右舷に1回方向転換できる。
全砲門開け！
・他のWSが自分に対して攻撃を宣言するか、接触してきたタイミングで使用できる。 ・攻撃／接触してきたWSに対して攻撃を1回行う。 ・「全砲門開け！」の効果に対してこの効果を使うことはできない。 ※命令判定に成功したら命令カードを対応するWSの隣に置くこと。この命令が実行されるか、このWSがゲームから除去されるか、このWSに別の命令が下されるまで、この命令カードはPLの手元に戻らない。
緊急修理
・移動サブフェイズ開始時に、そのWSのダメージカードを1枚捨て札にできる。 ・「修理不可」と書かれたカードは捨てられない。 ・停泊中のWSは 緊急修理の命令判定を振り直すことができる。

移動／帆船級ウォーシップ

■移動

移動と方向転換

- ・1ターンに【速度】距離まで、船首方向にのみ移動できる。
- ・そのターンに【操舵力】距離以上直進する度に方向転換を1回行う権利を得る。
- ・1回の方向転換で最大45度まで方向を変えることができる。

停泊

- ・島か難破船の周囲2距離以内にいるWSは、移動サブフェイズの終了時に停泊を宣言できる。
- ・対応するWSカードの状態エリアに停泊カードを置く。
- ・停泊中、そのWSはいかなる理由でも移動しない。
- ・停泊中のWSは以降のターンの移動サブフェイズの終了時に停泊の解除を宣言できる。
- ・停泊中のWSは**緊急修理の判定を振り直すことができる。**

■その他の移動ルール

炎上

- ・停泊中のWSが炎上した場合、停泊カードを裏返し炎上を示すこと。
- ・以降、このWSは停泊中とはみなさない。

座礁

- ・ミニチュアの一部かベース部分が情景モデルに接触した場合、WSは座礁する。
- ・座礁した場合、損傷カードをダメージが出るまで引き続けること。
- ・座礁したWSは脱出行動を行うまで一切移動を行えない。

戦場から出る

- ・WSのベース部分が情景マットのボーダーに接触した場合、戦場から除去される。

他ウォーシップとの衝突

- ・他のWSと接触した場合、そこで移動が停止する(ダメージは受けない)。
- ・接触しているWSのどちらかが脱出行動を行うまで双方が移動できない。
- ・敵軍のWSと接触した場合、必ず接近戦が開始される。

脱出行動

- ・他のWSと接触しているか、情景マットのボーダーから1距離以内にいる船は以下の手順で脱出行動を行える。
- ・脱出行動は移動サブフェイズを全て消費する。
 - 1) 命令判定を行う(接触している敵軍WS1体につき1のペナルティ)
 - 2) 成功したら、向きを変えずにD3+1目盛り以内の任意の場所に移動できる。
 - 3) 1度だけ方向転換を行っても良い。

■帆船級WS

- ・帆船級WSには以下のルールが適用される。
- ・宿命カードの捨て札の1番上のカードの左下の数字が「風の強さ」となる。

基本ルール

- ・そのターン、必ず「風の強さ」以上の距離を移動しなければならない。
- ・損傷などで「風の強さ」未満しか移動できない場合、可能な限り移動する。

追い風

- ・移動サブフェイズの開始時に、船尾側視界内にウィンドゲージがあれば追い風となる。
- ・そのターン、【速度】が「風の強さ」だけ上昇する。

向かい風

- ・移動サブフェイズの開始時に、船首側視界内にウィンドゲージがあれば向かい風となる。
- ・このターン、「全速前進」の命令を実行できない。
- ・命令判定を行い、失敗すると、そのターン【速度】が「風の強さ」だけ減少する。
- ・「風の強さ」以上の距離を移動しなければならないというルールを適用しない。

砲撃／接近戦／小型船

■ 砲撃

1) 砲撃目標の選択と判定値の決定
・目標のベースが左舷視界or右舷視界に半分以上入っていないといけない。 ・判定値:完全射撃なら【砲撃力】、不完全射撃なら【砲撃力】÷2。 ※完全射撃／不完全射撃の見分け方についてはP31を参照。 ※他にも修正がある場合、不完全射撃の修正の後に他の修正を加えること。
2) 目標値の決定
・攻撃側と目標とのベース部分の距離で決定される(最も近い距離を適用する)。 近距離(0~6距離):目標値4 中距離(~12距離):目標値5 遠距離(~18距離):目標値6
3) ヒットロール
・手順1、2で求めた目標値と判定値で判定を行う。成功数がそのままヒット数となる。 ・以下の条件を満たす場合、それぞれダイス目に+1の修正が入る(重複可)。 初撃.....そのシナリオでの初めての砲撃 レーキング.....攻撃側のベース部分が、目標の船首視界or船尾視界に半分以上入っている
4) アーマーセーヴィング
・目標は「目標値:【装甲】、判定値:攻撃側のヒット数」で判定を行う。 ・成功数だけ攻撃側のヒット数を打ち消す。 ・打ち消せなかったヒット数だけ損傷カードを引き、効果を適用する。

■ 決闘と接近戦

- ・接近戦サブフェイズ開始時に敵軍のWSとベース接触状態にある場合、決闘と接近戦が発生する。
- ・決闘→接近戦の順で処理を行うこと。

決闘
・双方が「判定値:船長の【決闘】、目標値:5」で判定を行う。 ・成功数の小さいほうの船長が1ダメージを受ける。引き分けの場合は双方1ダメージ。 ・ダメージを受けたら、負傷カードを利用しダメージを記録すること(P40参照)。 ・複合接近戦の場合、各陣営の船長の成功数を合計して比較する。 ・引き分けの場合は全ての船長が1ダメージを受ける。
接近戦
・双方が「判定値:【乗組員】、目標値:5」で判定を行う。 ・成功数の少ない側が、成功数と同じだけ損傷カードを引く。 ・引き分けの場合、双方が1枚ずつ損傷カードを引かなければならない。
複合接近戦
・3隻以上のWSがベース接触状態にある場合、複合接近戦となる。 ・全ての船長／船が判定を行い、陣営ごとに成功数を合計する以外は同じ判定を行う。 ・引き分けだった場合、全ての船長／船が1枚ずつ損傷カードを引く。 ※複合接近戦に参加できる船は敵軍の船と接触している船のみ。詳細はP35を参照。

■ 小型船

- ・巨大WSから出撃させることができる小さい船を小型船と呼ぶ。
- ・船体から小型船を出撃させるWSを親WSと呼ぶ。
- ・基本的に小型船は親WSに格納された状態でゲームを開始する。

出撃
・WSは移動サブフェイズで移動を行う前に、対応する小型船を出撃させてもよい。 ・出撃させる場合、親WSの1距離以内に小型船のミニチュアを配置する。 ・他のミニチュアと接触するような場所には配置できない。 ・対応する小型船カードも用意すること。 ・停泊／座礁中以外のWSが小型船を出撃させる場合、転覆回避判定(判定値1、目標値4)を行う。 失敗した場合、出撃させようとした小型船のミニチュアとカードをゲームから除去する。
小型船のルール
・以下の例外を除き、WSと同じルールを適用する。 ・「命令」「決闘」「脱出行動」を行えない。 ・「座礁」しない。 ・向きや視界が存在しない(どの方向にも移動・砲撃が行え、レーキングが適用されない)。 ・特殊系の損傷カードは無視される(新たな損傷カードを引くこと)。 ・視線を調べる場合、その小型船のミニチュアの最も高い場所から視線を確認する。 ・砲撃時に不完全射撃かどうかを調べる場合、小型船のミニチュアの一番高い位置を「ベースの角」として扱う。 ・自分の移動サブフェイズに、いつでも何回でも自由に方向転換を行える。
ドッキング
・同じ陣営のWSと小型船が接触した場合、小型船をドッキングしてもよい。 ・ドッキングした場合、小型船は情景マットから取り除かれるが、対応するカードは除去されない。 ・対応する小型船カードの損傷カードを全て捨て札にし、そのカードをドッキングした親WSの下に裏向きに配置する。 ・ドワーフの飛行船とドラゴンは、本来の親WSにしかドッキングできない。