

海賊アクションの一覧

アクション	要約
移動 (7.0)	海域から隣接海域、海域から隣接する港・航海ボックスへ移動する。逆も可 速度 < 0 なら 1 回の移動に 2 アクションが必要
商船の発見 (8.1)	1d6 + Ability \geq 7 なら成功、発見済みなら +1
商船の襲撃 (8.2, 8.3)	商船の襲撃の手順を参照
入港中の活動 (9.4)	入港中でなければならない。人質から身代金を獲得・戦利品を総資産に変換・修理・避難所の購入が可能
戦利品の横取り (9.6)	戦利品の横取りの手順を参照
D&R から回復 (13.23)	入港中のみ。自発的な D&R なら 1 アクション・強制的な D&R なら 2 アクション必要 D&R 中は移動と回復しか行えない。戦闘時に速度と戦力に -2
港を攻撃 (9.5)	海賊が港を攻撃する手順を参照
港を略奪 (9.55)	海賊が港を略奪する手順を参照
海賊同盟の締結 (11.0)	同じプレイヤーの 2 人の海賊同士でのみ同盟可能、以後同一行動する
引退 (18.4)	避難所では自動的に成功、親海賊派の港では拿捕免許状か総督を買収する必要がある
新しい海賊を引く 海賊を配置する (5.1)	手札の海賊カードとマップ上の海賊の数の制限の範囲内で。海賊を引いたときは、同じアクション中にその海賊を配置できる

反海賊アクションの一覧

アクション	要約
KC の配置を試みる (10.12)	3d6 < 悪名ポイントなら成功 (AP イベントカード不要)
自分の KC を使用する (10.4)	KC を移動・海賊港を攻撃・海賊を排除 (AP イベントカード不要)
巡視中の軍艦を使用する (6.43)	海賊を攻撃する (AP イベントカード不要)
AP イベントカードをプレイ (17.2)	17.2 のカードの説明を参照 (同じカードでなければ同じアクションとみなさない)
KC のリアクション (10.3)	海賊を攻撃する (AP アクションではない/回数制限なし)

! = 1 手番ごとに全員 1 回ずつ反海賊アクションが可能、1 アクション中に同じ反海賊アクションを複数行えない。

港の状態の一覧

活動	反海賊派の港 (Anti-Pirate)	親海賊派の港 (Pro-Pirate)	避難所 (Safe Haven)	中立の港 (Neutral)	海賊港 (Pirate)
戦利品を総資産に変換	不可	可能 100%	可能 110% (切り上げ)	可能 50% (切り上げ)	可能 100%
人質から身代金を獲得	不可	アラブ・ポルトガル以外は可能	アラブ・ポルトガル以外は可能	アラブ・ポルトガル以外は可能	不可
修理	不可	アラブ以外は可能、1 アクションごとに 1d6/2 ダメージを回復	アラブ以外は可能、1 アクションごとに 1d6/2+2 ダメージを回復	アラブ以外は可能、1 アクションごとに 1d6/2 ダメージを回復	可能、1 アクションで全ダメージを回復
引退	不可	要買収 (18.41D)	可能 (18.41A)	不可	不可
その他	拿捕免許状があれば親海賊派扱い (避難所購入不可) (9.31)	攻撃履歴があれば反海賊派扱い (9.58) / 避難所を購入可能 (9.44)	購入費用は 1d6 × 100 (総資産から) (9.45)	攻撃履歴があれば、反海賊派とみなす (9.58)	D&R の宣言時に忠誠度を +3

商船積荷表 / Merchant Gargo Table

	海域			
ダイス ^a	<i>N. Atlantic, S. Atlantic, C. Atlantic</i>	<i>Caribbean, C. America, S. America</i>	<i>East Africa Gold Coast</i>	<i>India</i>
1*	0	100	50	500
2*	100	400	150	1000
3*	200	600	300	1200
4	300	800	500	1500
5	400	1000	600	1800
6	500	1200	700	2000
7	600	1300	800	2500
8**	700	1500	1000	3000
9**	800	2500	1200	4000
10**	1000	3000	1500	7500

$a = 1d6 + \text{商船の積載量}$

* = 乗組員の忠誠度が 1 減少

** = 乗組員の忠誠度が 1 増加

結果 = 船倉 1 つ分の戦利品の価値

嵐の効果表 / Storm Effect Table

ダイス ^a	嵐による海賊船の影響
1-2	速度に 1 ダメージヒット
3-5	速度に 2 ダメージヒット
6	速度に 3 ダメージヒット
7	沈没

$a = 1d6$ 、航海ボックスでは +1

! = 商船は常に、 $KC\ 1d6 \leq 4$ 、軍艦 $2d6 > \text{戦力}$ で除去

勝利得点表 / Victory Point Table

結果 ^a	勝利得点
引退	悪名ポイント 1 につき 2VP 総資産 100 につき 1VP ^b
死亡または ゲーム終了	悪名ポイント 1 につき 1VP 総資産にかかわらず 0VP
KC に敗北し て死亡	悪名ポイント 1 につき 1VP (海賊側) 悪名ポイント 2 につき 1VP ^b (KC 側)

$a = \text{直ちに VP トラックを進める}$

$b = \text{端数切り捨て}$

フェイズ進行

1	カード補充	手札を 4 枚にする
2	商船の補充	商船を 6 隻にする
3	カードのプレイ	アクション数は 1 枚分だけ
4	アクション	追加でカードを使用可

悪名ポイント表 / Notoriety Point Table

海賊の行為	悪名ポイント
商船を襲撃 (8.33)	商船の積載量
人質を拷問 (8.45)	人質の価値
港の攻撃に成功 (9.53)	港の価値 $\times 2$
港の略奪に成功 (9.55)	港の価値 $\times 2$
KC を海戦で撃破 (10.35)	KC の戦力 $\times 2$
軍艦を撃破 (6.46)	軍艦の戦力
KC が排除に失敗 (10.42)	1
決闘に勝利 (15.2)	Duel の合計

乗組員の忠誠度表 / Crew Loyalty Table

変化	原因
-1	商船積荷表で*の結果を振った
-1	壊血病になったとき、さらに以後プレイヤーターンの開始時に (17.2)
-1	総督を買収して引退に失敗した (18.41D)
-1	軍艦との戦闘に敗北したとき (6.46)
-1	より小さい船に変更したとき (8.5)
-1	速度が 0 から -1 になったとき (6.26)
-1	戦利品を得るのをやめたとき (8.32)
-1	ダイス同点で反乱が失敗したとき (14.2)
-2	戦利品の横取りに失敗したとき (9.62)
+1	商船積荷表で**の結果を振った
+1	海賊港以外で D&R を開始した (13.21)
+3	海賊港で D&R を開始した (9.35)
+1	人質を拷問したとき (8.45)
+1	より大きい船に変更したとき
+1	港の攻撃に成功したとき (9.53)
+1	港の略奪に成功したとき (9.55)
+1	「海賊の野望」に勝つ (17.2)
+1	KC を戦闘で撃破したとき (10.34)
6 固定	反乱に成功したとき (14.2)

裏切り表 / Double-Cross Table

ダイス	結果
1-2	嫌疑不十分で釈放される。海賊は問題なく引退できる
3-4	裁判にかけられる。総資産の $2d6 \times 10\%$ を支払わなければならない (切り上げ、最大 100%)
5-6	有罪となり処刑される。総資産をすべて失う

手順: 軍艦が海賊を攻撃

#	行動	手順
1	AP プレイヤーが海賊を発見するために軍艦の AP アクションを宣言/実施する (6.45)	商船の発見/襲撃・港を攻撃のアクションにのみ対応できる ●海賊は逃走か戦闘を選択する。戦闘するならステップ 2 へ ●逃走するなら双方 1d6 + 速度を比べる ●軍艦 > 海賊なら、戦闘を解決。ステップ 2 へ ●軍艦 ≤ 海賊なら、アクションを中止、軍艦海賊とも海域に留まる
2	軍艦が海賊を攻撃する (6.46)	双方 1d6 + 戦力 + Ability (軍艦は 2) を比べる。 ●海賊 > 軍艦なら、海賊はアクションを続行 (必須)。海賊は戦力に 1 ダメージ、軍艦の戦力分の悪名ポイントを得る。軍艦をプールに戻す ●海賊 ≤ 軍艦なら、海賊はアクションを中止。海賊は戦力に差分のダメージを受け、乗組員の忠誠度を -1。軍艦は巡視を続ける

手順: 海賊が港を攻撃 (Attack)

#	行動	手順
1	海賊が港の攻撃を宣言 (9.51)	海賊は港に隣接する海域にいないといけない。入港中は不可
2	海賊が港を攻撃する (9.52)	海賊は 1d6 + 戦力 + Ability + 情報ポイント、港は 1d6 + 防御力 ●海賊 > 港なら、攻撃は成功する。海賊は戦力に 1 ダメージを受ける ●海賊 ≤ 港なら、攻撃は失敗する。海賊は戦力に差分のダメージを受ける結果にかかわらず、その国籍の攻撃履歴マーカーを得て拿捕免許状を失う
3	成功したら結果を解決する (9.53, 9.58)	●攻撃された港は次回以降、防御で 2d6 を振る。マーカーを置く ●港の価値 d6×100 の戦利品と、港の価値 ×2 の悪名ポイントを得る ●乗組員の忠誠度を +1、海賊は自動的に港に入る

手順: 海賊が港を略奪 (Sack)

#	行動	手順
1	海賊が港の略奪を宣言する (9.55)	港を攻撃に成功した次のアクションに限る (次ターン可)。入港中のみ
2	海賊が略奪を試みる (9.55)	1d6 + Cruelty > 港の防御値なら成功、失敗しても罰則はないが再実行不可
3	成功したら結果を解決する	●略奪された港は破壊され以後使用不能となる。マーカーを置く ●港の価値 ×2 の悪名ポイントを得て、隣接する海域に移動する ●乗組員の忠誠度を +1 し、自動的に D&R 状態になる (13.0)

手順: KC が海賊を排除 (Oust)

#	行動	手順
1	KC が海賊の排除を宣言 (10.51)	KC は海賊のいる港に隣接する海域にいないといけない
2	KC が排除を試みる (10.52)	1d6 + KC の戦力 > 1d6 + 全海賊の戦力の合計なら成功、海賊を海上に移動

港一覧表の使い方

#	手順
1	プレイヤー人数に応じた港一覧表をコピーする
2	拷問によって人質から情報を得たら (8.46)、港の名前と拷問を行った海賊の ID 番号のマスに得た情報ポイントを記録する。同じ海賊が別の人質から得た同じ港の情報ポイントは累積する。
3	海賊が避難所 (Safe Heaven) を買ったなら (9.45)、港の名前とその海賊の ID 番号のマスにチェックをつける。海賊がその港を攻撃するか、親海賊派の総督が除去されると避難所は失われ、チェックを消す
!	D66 重複時は次の番号: セットアップ時の総督と商船の配置・手番中の商船の配置 D66 重複時は振り直し: カードによる総督の配置・疫病・海上の嵐

手順: 商船を襲撃 (Loot)

#	行動	手順
0	商船の襲撃を宣言	AP プレイヤーで軍艦か KC で妨害を試みるなら、それを先に解決する。
1	積荷を決定する (8.32) 人質を特定する (8.41) 戦利品を得るかどうか決める	1d6 + 積載量で商船積荷表を参照する。 人質プールからカウンターを 1 枚引く。 中止するならアクション終了 (乗組員の忠誠度を -1)
2	この項を任意の順番に処理する	<ul style="list-style-type: none"> 積荷を得て (8.32)、悪名と忠誠度を変化させる 商船を海賊船に変換し、忠誠度を変化させる 人質の処遇を決め (8.4)、悪名と忠誠度を変化させる <ul style="list-style-type: none"> 身代金: 人質と国籍マーカーを海賊ディスプレイに置く (価値 × 50) 拷問: 1d6 > Cruelty なら目的地の港の情報ポイントを得る。 ≤ Cruelty なら情報は得られない。どちらの場合も人質をプールに戻す
3	商船を除去する	商船カウンターをプールに戻す
4	D&R を宣言 (8.38, 13.11)	望むなら自発的な D&R を行える。マーカーを置く

手順: KC が海賊を攻撃

#	行動	手順
1	KC リアクションの宣言 (10.32)	移動・商船の発見/襲撃・港を攻撃にのみ対応可。入港中の海賊は攻撃不可
2	KC が迎撃を行う (10.32)	海賊は戦闘か逃走を選択。戦闘するなら 3 へ進む。 逃走するなら、双方 1d6 + 速度 (KC は移動中なら -1) を比べる <ul style="list-style-type: none"> KC > 海賊なら、戦闘を解決。拿捕免許状で降伏・引退可能 (10.34) KC ≤ 海賊なら、逃走に成功。海賊は海域に留まりアクションを中止
3	戦闘を解決する (10.34)	双方 1d6 + 戦力 + Ability (KC は 2) を比べる。 <ul style="list-style-type: none"> 海賊 > KC なら、KC をゲームから除去。 KC の戦力 × 2 の悪名を得て、乗組員の忠誠度に +1 海賊 ≤ KC なら、海賊は死亡。18.4 の VP を計算。KC は海域に留まる

手順: 反乱 (Mutiny)

#	行動	手順
1	「反乱の謀議」もしくは	2d6 > 乗組員の忠誠度なら、反乱が発生する
1'	乗組員の忠誠度が 0 になる	自動的に反乱が発生する。さらにその海賊がアクティブになるか再度忠誠度が 0 になるごとに反乱が発生する
2	反乱を解決する	<ul style="list-style-type: none"> 1d6 > Leadership なら反乱は成功。海賊をゲームから除去する (14.2) 1d6 = Leadership なら反乱を鎮圧。忠誠度を -1 (0 未満にはならない) 1d6 < Leadership なら反乱を鎮圧。何も起きない

* 反乱は AP プレイヤーの使用した「海賊の野望」カードによって発生することもある。この場合#2 の処理は行わない。

手順: 戦利品の横取り (Grab)

#	行動	手順
1	戦利品の横取りを宣言する	D&R 中の海賊と同じ港に入港中であること (9.61)
2	戦利品の横取りを解決する	1d6 + Ability を比べる。攻撃側は +1、防御側は「海賊旗」を使用すれば +2 <ul style="list-style-type: none"> 攻撃側 > 防御側なら成功、戦利品の (1d6 + 差分) × 10% を獲得 攻撃側 = 防御側なら決闘、(Duel) d6 の合計を比べ敗北側は死亡する 攻撃側 < 防御側なら失敗、乗組員の忠誠度を -2