

■海戦。

船上の戦闘。

遭遇が、ダンジョンや森林の道よりむしろ、船にのって起きることを除いて、船上の戦闘は PC たちと彼らの敵の間で正に他のいかなる戦闘と同様である。最も多くの場合、船上の戦闘は通常どおり解決することができる。

唯一の制約は船の大きさ（そして、それによる戦場の大きさ）船外の水に落ちる危険と船に対する天気の影響である。

もし戦闘が嵐の間や、あるいは荒れた波で起きるなら、移動困難な地形として船のデッキを取り扱う。天気あるいは船のデッキの移動（パスファインダー RPG コアルールブック 206 - 207 ページ）のために術者の精神集中判定に与える影響を考慮に入れることを忘れずにおこなう。もし戦闘員が船外に落ちるなら、コアルールブックの 432 ページと 445 ページの水の地形と水の危険のためのルールを見ること。他のすべてにおいて、船上の戦闘は地形によって戦闘に異なった作用をおこさない。

船の甲板あるいは船室を表すために、あなたは GameMastery フリップ・マットを使うことができる：海賊船、GameMastery フリップ・マット：船、GameMastery マップパック：ボートと船、あるいは GameMastery マップパック：船のキャabin は paizo.com とあなたの近くのゲームストアで入手可能である。

対艦戦。

船それ自身が戦いの一部になるとき、戦闘は特異なものになる。以下のルールは正確に対艦戦の複雑さのすべてをシミュレーションすることを意図されていない；どちらかと言えば、それらは戦闘の間に真実性とプレイの容易さとスピードの間のバランスを得る試みを代弁し、そして単純なデインギングから、広い甲板での対人戦までどんな大きさの船にでも適用され得る。これらのルールは、ただ水上で船を操縦し、戦うことについて焦点を合わせたパスファインダー RPG Ultimate Combat に載っている搭乗物ルールの修正されたバージョンである。

あるいは、もしあなたがより早く、より簡単な方法で対艦戦を解決する方を好むならば、あなたはその代わりにパスファインダー RPG Game Mastery Guide の 214 - 215 ページに載っている早いプレイの船の戦闘ルールを使うことができる。

戦闘中に船が攻撃されている間に、このように際立って大きい船にダメージを与えることが困難であることに気づくことは重要である。加えて、捕えられた船は通常賞品としてけん引されるか、本拠地に帆走させられ海の底に沈めるよりいっそう多くの価値を持っている。結果として、たいいていの対艦戦の最後は、1 つの船上の乗組員が白兵戦で敵の乗員と戦うこととなる（14 ページの移乗攻撃と接舷を参照）。

船の基本。

以下の概要は Skull&Shackles アドベンチャー・パスで船対船の戦闘のために基本的なルールを表す。

操縦士。

船が動いてそれを保ち続ける 2 つのこと—操縦士と推進力の手段を必要とする。操縦士は物理的に船の操縦装置を使うことが可能な 3 以上の【知力】能力値を持っているクリーチャーである。船の船長はしばしば（しかし常にではなく）操縦者である。

操縦者は操縦装置と彼女の航海技能（10 ページの航海判定部分を参照）あるいは船を操縦する彼女の【判断力】を使う。

操縦者なしでは船は動かないか、操縦者がいなくなるとき、船は現状のまま、真っ直ぐに動き続ける。

乗員。

たいていの船は乗員を必要とする。完全充足ではないが最低でも定数の半分の乗組員を乗せた船は、すべての 航海 判定に - 10 のペナルティを受ける。船は操縦するためにその最大船員数の少なくとも半分が必要である。もし船の半分以上の乗員が殺されるか、幻惑状態、朦朧状態、または気絶状態になった場合、その搭乗物はもはや制御できない(13 ページ参照)。乗員はその船の移動を援護することを除いて、船の移動中にアクションをとることができない。

攻城兵器(18 ページ参照)を操作する必要があるどの乗組員でも、加えて船を操縦するために必要である。

大きさとスペース。

船はクリーチャーの大きさとスペースとは違った大きさとスペースを持っている。

フリップ・マットあるいは戦闘マットに船対船への戦闘を最後まで行うために、マップの1つのマスが5フィートではなく、30フィートの距離に対応する。たいていの船は長くて細い;クリーチャーがそうであるように、側面ごとに1つのマスに等しい数のスペースを取り、船の幅は常に1つのマスとみなされる。

向きと移動。

船が推進力のためにクリーチャーを使うときでさえ、それらはクリーチャーのようにには動かない。それらはすぐに前方に動く傾向がある。

向き:クリーチャーと異なり、船は前方の向きを持っている。

通常の船は短い辺の1つが船の前方のむきの役割を果たす。向きが船に慣性の効果を表す。船はそれらの前方の向きの方角に移動するとき、最も良く動きそれらを他の方角に動かす時に技能を使う。

正常に操縦している場合、船は直進、斜め移動、あるいは同じ移動内で両者を混在させた移動ができる。

熟練した操縦者は船を容易に前方にジグザグ移動させることができる。

移動:船は最大速度と加速度のリストを持つ。最大速度は最も速い速度であり、船はラウンドごとに(風推進の船による航海が風の方角でこの速度の2倍になることができるけれども)移動することができる。船は通常その最大速度で起動することはできない。各ラウンドに、操縦者はその加速度に等しい割合で搭乗物の加速か減速を試みることができる(12 ページの「戦闘での船の移動」部分参照)。船の現在の移動の割合は現在速度と呼ばれる。

マップの端:フリップ・マットあるいは戦闘マットに船対船の戦闘を行なうとき、マップの端は人工の境界を形成する—外海にはマップの端がない。結果として、もし船がマップの端に動くなれば、あなたは新しいブランクフリップ・マットあるいは戦闘マットでマップを延長するか、あるいは、彼らが操縦するスペースを持っているように、船を置き直すべきである。

水上移動:海あるいは大洋の向こうの長い距離を越える移動は時間あるいは日ごとにマイルで規則的な水上移動を使う。臂力によって推進させられた船にとって、1日は10時間のボートこぎを表す。風推進の帆船にとって、それは24時間を表す。最も普通の船タイプのための水上移動速度はコアルールブックの174 ページか、23 ページから始まる個別の船の能力値で見ることができる。

航海判定。

戦闘で船を操縦するために、操縦者が船の操縦性と速度を決定する航海判定をそのラウンドに行わなくてはならない。船の推進力は(このページの推進力と航海技能を参照)どんな技能が航海判定のために使われるか決定する。もし船が風と臂力のような、同じ時に2つの推進力の手段を使っている場合、操縦者はどの技能を使うべきか決め、すべての航海判定に - 5 のペナルティを受ける。操縦者は常に航海判定の代わりに【判断力】判定を行なうことができる。

戦闘外では、すべての航海判定の基本難易度はDC5である。戦闘中のすべての 航海 判定の基

本難易度は DC20 である。完全充足ではないが最低でも定数の半分の乗員を乗せた船は、すべての航海判定に - 10 のペナルティを受ける。

他者への援護：適切な別の技能で、キャラクターは他者への援護行動を行うために標準アクションを費やすことができる。

これは敵を観察している追加の 1 対の目や、乗員に与えている命令や、あるいは単純な役立つアドバイスを意味している。助けているキャラクターは同様に航海判定を行う。もし結果が 10 以上であるなら、操縦者は彼女の航海判定に +2 のボーナスを得る。1 人のキャラクターのみが操縦者の 1 回の航海判定を助けるために他者への援護行動を行うことができる。

戦闘外の船の操縦：戦闘以外に船の操縦をすることは、技能判定に出目 10 をとることで容易に達成されるので、航海判定は通常必要とされない。ほとんどすべてのキャラクターは比較的容易にそれを行うことができる；難易度はただあなたのゲームで生じるかもしれない特別な状況を裁定するだけである。

適切な操縦なしで船を制御する：もし操縦者が船を操縦する適切な技能が不足している場合、操縦者は常に【判断力】能力を適切な航海判定の代わりに判定することができる。操縦者が（戦闘以外のときに）出目 10 を行うか、あるいは船の通常の航海技能の代わりに【判断力】を使うとき、援護の利益で別なアクションを得ることができる。

操縦装置。

すべての船が舵を取るための操縦装置を持っている。操縦装置は物体の耐性と抵抗とそれ自身の能力値で一般に物体である。

以下は船の典型的な操縦装置の幾つか、プラスそれらの通常のアーマークラス、ヒット・ポイント、硬度である。

操縦装置が破損状態になったとき、すべての航海判定に - 10 のペナルティを受ける。操縦装置が破壊された場合、操縦装置が修理されるまで、船は操縦することができない。

操縦装置 AC ヒット・ポイント 硬度。

オール * 12 オールごとに 10 5。

舵輪 10 25 5。

舵の柄 10 25 5。

魔法化 ** - $\times 2 \times 2$ 。

- ・ 少なくとも船の半分のオールが破壊された場合、オールは破損状態となる。
- ・ 魔法化された操縦装置のより多くの情報が 26 ページの船の改良で参照することができる。

推進力と航海技能。

すべての船が推進力の手段を持っている。

ボートと船は流動、臂力、風、あるいは 3 つの力すべてによって推進させられる。推進力の方式は一般に船移動速度と操縦性に影響を与えるが、もっと重要なことに、船を操縦するために必要とされる技能を決定する。船を操縦することは船の推進力の手段で常識、認識、直観力としばしば技能のいずれかの量をとる。風あるいは流動の推進力の場合、船を動かすことは流れと帆、オールのような道具、あるいは舵を使うことである。臂力推進の場合、船を動かすことはクリーチャーを導くことである。以下のことは指定された手段によって推進させられる技能は一般に船の操縦をするために必要な船推進力の一般的な方法である。

流動：すべてのボートと船は推進力のために水の流れを使うことができるが、ただ推進力のために流動に頼るだけである船はいくぶん制限されている。それらが同じく推進力あるいは扱いの若干の他の手段を使わないなら、これらの船はただ流れる方向にその移動速度で動いて、それで

しばしばボートの場合の膂力が帆船の場合の風のような、追加の推進力の形を持っているだけである。

流動推進の船は航海判定のために 職能（船乗り）判定を必要とする。

流動推進の船の最大速度は(しばしば 120 フィートぐらい上昇する)流動の移動速度に依存する。流動推進の船の加速度は 30 フィートです。

膂力：膂力推進の船は前方へ船を押すためにオールと漕ぎ手を使う。膂力によって推進させられた船のための航海技能は【知力】とクリーチャーの態度が推進力のために膂力を供給することに依存する 交渉、威圧、動物使い、である傾向があります。

知性的なクリーチャーにとって、もし推進力を提供しているクリーチャーが中立的、友好的、あるいは協力的な態度をとっている場合(コアルールブック 94 ページ)、交渉 を使いなさい。もし推進力を提供しているクリーチャーが友好的か協力的である場合、交渉 航海判定に +5 ボーナスを得る。平均的な乗員は、特に忠実な乗員が友好的に考慮されるかもしれないけれども、中立的とみなされる。

威圧 は知性的なクリーチャーにとって、奴隷船の捕われの漕ぎ手のような非友好的か敵対的な態度のクリーチャーに使われる。

もし推進力を提供している生きものが知性的ではない場合、動物使い が使われる。

膂力推進の船の最大速度と加速度は推進力を提供しているクリーチャーの数に依存するが、最大の膂力によって推進させられる船は 30 フィートの最大速度と 30 フィートの加速力を持つ。多くの漕ぎ手と一緒により大型サイズの膂力によって推進させられた船は 60 フィートの最大速度と 30 フィート加速度を持つ。

オール：すべての膂力推進の船はオールの使用を必要とします。オールが彼ら自身の能力値を含む(補足記事参照)。

風：風力推進の船が推進力のために風の力を利用するために帆を使います。風力推進の船は航海判定のために 職能（船乗り）判定を必要とする。

小さい風力推進の船は 30 フィートの最大速度で動くことができる。しばしば同じく膂力推進の船より大きい船が、ただ風の推進力だけを使うとき、最大速度 60 フィートを出すことができる。多数のマストと多くの帆を持っている大型サイズの船は最大速度 90 フィートを出すことができる。風力推進の船の加速度は 30 フィートである。

すべての風力推進の船は、風下に動くとき、それらの通常の最大速度の 2 倍で動くことができる。風力推進の船は風向きと反対の方向に動くことができない。

帆と索具：すべての風力推進の船は帆と索具の使用を必要とする。全速力で動くために、船はそのマストごとのマストごとに 10 倍の 5 フィートのマスの帆を必要とする。例えば、3 本のマストを持っている 3 マスの船が 90 のマスの帆を必要とする。帆はそれら自身の能力値を含む(補足記事参照)。

推進力の混ざった手段：いくつかの船は多数の形の推進力を使う。多数の推進力の手段が適応性を加えて、より速い移動を引き起こすために連携して動かすことができる。

もし船が風と膂力のような、推進力の 2 つの手段を持っているなら、それはその最大速度を決定するために一般に、一緒にその 2 つの最大のスピードを加える。

加速度は同じままである。推進力のバックアップ形態を持っていることについての適応性以外、推進力の 3 番目の形態のために何も加えられない。推進力の多数の方法を持っている船がしばしば多くの乗組員にそれが行くようにして、そして動いてそれを引き留めるように要求する。

回避と追跡。

広く、開けている海では 1 隻の船がもう 1 隻の船の不意をつくことを事実上不可能にし、長距離から別の 1 隻を見つけることができる。もし両方の船が交戦することを望むなら、通常船は 1 隻

でもう1隻を閉鎖し、船対船の戦闘を始める。しかしながら、もし1隻の船が戦闘を避ける必要があるなら、結果として追跡が起こる。GMの裁量において、より速い船が常により遅い船をとらえることができるが、遅い船でさえそれらの脱出を果たすために順風、流動、あるいは沿岸の地形の利点を得ることができる。

2隻の船が最初に別な1つに遭遇するとき、2つの船の操縦者は3つの対抗航海判定を行わなくてはならない。どちらのパイロットでも3つの対抗判定のうち少なくとも2つに勝てば勝利である。もし追跡している船が勝つなら、それは逃げている船に追いつくことになり、船対船の戦闘が始まる。もし逃げている船が勝つなら、それは逃れられる。もし結果が引き分けであるなら、操縦者は3つの対抗判定の新しい1組を始めるべきである。

1隻の船が他に操縦性でまさろうと苦闘するときは、このような追跡は何日にもわたる場合がある。GMの裁量において、追跡が続く日々数を決定するために1d4をロールすること。

撤退する:1度船対船の戦闘で、船がただ単純に即座に船対船の戦闘を終わらせて、戦闘マットの端から動くことによって戦闘から退くことができる。

GMの裁量において、船は完全に逃げるか、あるいは2隻の船は上の回避と追跡ルールに戻ることができる。

推進力の手段。

以下のことは船のための推進力の種々の手段、プラス(彼・それ)らのベース防具クラスの若干です、ポイントと硬さに打撃を与えてください。船の推進力の実際のACを計算するために、基本ACに現在の操縦士の航海技能修正値(あるいは、もし彼女がその能力を使っているなら船を操縦する【判断力】修正値)を加えてください。推進力の手段が破壊状態となると、船の最大速度は半分になり、推進力が修理されるか、あるいは交換するまで、船は優位を獲得することができない(12ページ参照)。

もし船が移動中で、その新しい最大速度より速く移動しているなら、それはその新しい最大速度に自動的に減速する。

オール:オールは(彼・それ)らが推進させて、そして困難な船が取って代わるよりしばしばより弱いです。船のオールを破壊することは船を捕える良い道です。もし少なくともハーフ、オール、が船に破壊されるなら、オールが折れた条件を獲得します。

もし船のオールのすべてが破壊されるなら、船はもう筋肉推進力を使うことができなくて、そして現在の、そして/あるいは風の推進力のみに頼らなくてはなりません。

帆と索具:(彼・それ)らが比較的修復することが容易であるけれども、帆((彼・それ)らをコントロールする索具を含めて)は(彼・それ)らが推進させる船よりしばしばより弱いです。

船の帆を破壊することは船を捕える良い道です。

帆は[酸]と[火]攻撃から通常の2倍のダメージを受ける(ダメージロールに2を掛ける)。もし少なくとも船の帆のマス半分の半分が破壊されるなら、帆は破壊状態となる。もし船の帆のすべてが破壊されるなら、船はもう風推進力を使うことができず、そして流動あるいは臂力推進力のみに頼らなくてはならない。

推進力 AC ヒット・ポイント 硬度オール 12 オールごとに 10 5 帆 65 フィートマスごとに 40 魔法化 *
- $\times 2 \times 2^*$ 魔法化された推進力のより多くの情報が26ページの船の改良で参照することができる。

戦闘中の船。

以下のことは戦闘ラウンドで船がどのように行動するかのルールである。

準備。

少なくとも2隻の船が戦闘を行う準備ができた時点で、広い空白の戦闘マットを戦闘水域を表すために使う。Game Mastery フリップ・マットの裏側: 船を船対船の戦闘で使うのに申し分ない空

白のグリットを含んでいる。一つのマスが 30 フィートの距離に対応している(9 ページの大きさとスペース参照)。

どの船が攻撃側なのか、そしてどちらが防御側なのかを決定する。海賊として、PC たちは通常攻撃している船であろう、そして(テーブルが特定の遭遇で向きを変えるかもしれないけれども)彼らの敵は通常防御している船であろう。適切な数のマスのマーカーを使うことによってそれぞれの船を表すか、あるいは 29 ページで提供されたカウンターを使うこと。

戦闘マットでの船の位置を確定するために、船の船首方向(彼らが面している方角)を決定するために 1d4 をロールすること。

両方の船が追跡から出てくるので、彼らは共に同じ船首方向を持っていると考えられる。1 のロールは北、2 は東、3 は南、4 は西となる。正しい船首方向の上に可能な限り地図の中心に近い防御側の船を置くこと。

次に、攻撃側の船を持つこと(他の船と比較してのその位置)を決定するために 1d8 をロールすること。

1 のロールが 2 から 8 までのロールが態度を決定するために時計回りに北と重要であっているマスを示すという状態で、外した飛散武器のためのガイドラインに従う(コアルールブック 202 ページ)。ある場合には、これは攻撃している船を防御している船より先に置くだらう—これは、追跡が終わりに到達したとき、ただ攻撃している船がその標的を行き過ぎたことを意味する。

最後に、戦闘マットで 2 隻の船の間のマスの数を決定するために 1d4+2 をロールすること。敵対する船から適切な方角と距離において攻撃している船を地図の上に置くこと。

他の点では、遭遇で詳述されていないなら、30 フィートの移動速度でそれぞれの船が戦闘を始めると想定すること。船に積まれたどんな攻城兵器(18 ページ参照)でも同様に戦闘の初めに装填されると考えられる。

風:もし船のいずれかが戦闘中で移動するために帆と風に頼るなら、ランダムに、1d4 をロールして、同じガイドラインを船首方向を決定するために使うことによって、風がどの方角に吹いているか決定すること。

イニシアチブ。

戦闘が始まるとき、船の操縦者は通常—その操縦者のターンの始めにおいての船の動き—としてイニシアチブロールを行うべきである。もし船に操縦者がいなければ、それはその操縦者であった最後のクリーチャーのターン、あるいは GM によって決定されたターンで前進する。もし彼らが戦闘行動をとることを望むなら、PC たち(そして戦闘に関係している重要な NPC たち)はこの時同様にイニシアチブロールを行うべきである。

優位。

すべてのラウンドの初めに、それぞれの操縦者の誰が優位を持っているか決定するための対抗航海判定をそのラウンドに行う。

これは、好ましい強風を捕まえ、速い流れを利用し、多くの波の背後に滑り下りるか、あるいはあなた自身の船の「汚い空気」で敵対する船の風を混乱させるかにかかわらず、運、技能と環境、のとっぴな行動を表す。判定に成功した操縦者は優位を獲得し、即座にどんな方角にでもフリー・アクションとして 1 マスだけ彼女の船を置き直すことができる。成功した操縦士の判定が敵対する操縦者の判定を 5 超えるごとに、優位を持っている操縦者はさらに 1 マスだけ彼女の船を置き直すことができる。同点の場合、いずれの操縦者も優位を獲得しない。

あるいは、優位を獲得する操縦者は 90 度だけ彼女の船の船首方向を変えることができる。成功したパイロットの判定が敵対する操縦者の判定を 5 超えるごとに、優位を持っている操縦者はさらに 90 度だけ彼女の船の船首方向を変えることができる。

もう 1 隻の風上の(風の方角により近い)船は「風上を維持する」と言われ、優位を得る対抗判

定に +2 のボーナスを得る。

移動。

操縦士のターンの始めにおいて、彼女は、船を制御するために航海判定を行なうことによって、(「制御されていない」動き以外) 以下の航海行動のどれでも起こすことができる。

ターンの始めに置いて、操縦者は他の何もする前に必要とされるどんな行動でもとらなくてはならない。ちょうど通常戦闘のように、操縦者はそれぞれのラウンドで、標準アクションと移動アクションを行うことができる。1 度操縦者は動きを選択したか、あるいは船に操縦されていなくなることを強いて何か他の行動をとり、船は動きだす。もし船の乗組員が半以下になるか、あるいは操縦者がいないか、あるいはもし操縦者が行動を起こさないなら、船の操縦をする代わりに、何か他の行動をとるか、あるいは行動を遅らせるか、あるいは待機するなら、船は「無制御状態」となる。

全速前進 (標準アクション): 成功した航海判定で、船の最新の移動速度はその加速力 (通常 30 フィート) によるが、その最大移動速度を超えることなく増加する。船は前方へ、あるいは前方へ斜めに動くことができる。他の命令で、それぞれの時間船は新しい 30 フィートのマスに入り、それはその前方のマスのもので—真っ直ぐ先頭の 1 マスあるいは真っ直ぐ前方と斜め前のマスのいずれかを選択することができる。これは船が急に曲がることを可能にする。彼女の航海判定に失敗した操縦者は加速できず、ただ船の前方の正面のマスの中に動くことができるだけである。

取舵一杯、あるいは面舵一杯 (標準アクション): それがその流動速度で前方に進む間に、操縦者は船を回すことができる。成功した航海判定で、操縦者は船の運動の間に 90 度いかなる点でもそばに左 (左舷) あるいは右 (右舷) に向いて船の向きを変えることができる。船の後部のマスが船の前のフォワードと対戦している広場の場所をとるように、船を回転させてそばにこれを行うこと。もし船の流動速度がその加速の 2 倍であるなら、操縦者は航海判定に - 5 のペナルティを受ける。もし船の流動速度が 3 倍の加速であるなら、操縦者は航海している判定に - 10 のペナルティを受ける。もしその流動速度が 4 倍以上の加速であるなら、操縦者は - 20 のペナルティを受ける。

判定に失敗すると船は向きを変えないが、その運動の間に斜めに前へ動かすことができる。メモ: 風 (その前方向きが風と反対の方向に向けられる) に変わる風力推進の船は「動けない状態」となり、その操縦者がもう 1 つの方向に面するためにそれを回すまで、無制御状態となる。

停止 (標準アクション): 成功した航海判定で、船の流動速度は 30 フィート減少する。

判定に失敗すると船は減速しない。いずれかの方法で、船はその現在向いている方に前方へ動くことができ、そして前方へ斜めに動くことができる。もし減速が船のスピードを 0 に下げると、慣性のいずれかの量が前方へ船を動かし続けることとなる。

完全停止の前に、船は $1d4 \times 30$ フィート (直接前方へあるいは前方へ斜めに) 前へと進む。

《円熟の操縦者》特技 (Ultimate Combat、100 ページ) は 30 フィート (最小 0 フィート) この距離を減らす。

進路をゆずる (標準アクション): 航海判定に成功することで、操縦者は巧妙かあるいは難しい戦技を、敵の操縦者に強いることができる。この航海判定の結果はその時に敵の操縦者の次の航海判定の難易度になる。

判定に失敗すると、船の移動速度は変化しないままではいるが、船は斜め前に動くことができず、敵の操縦者は彼の次の航海に通常の難易度で判定を行う。

現在の進路を維持 (移動アクション): 航海判定に成功することで、操縦者はその最新の移動速度でその現在向いている方向に船を前へ動かすことができ、そしてそれは真っ直ぐ前方へ、あるいは斜め前に動くことができる。判定に失敗することは移動速度を変化しないようにしておくが、

船はただ斜め前にではなく、真っ直ぐ前方へ動くことができるだけである。

全速後退(全ラウンドアクション):航海判定に成功することで、操縦者は同様の動きで、30 フィートの移動速度で真っ直ぐ後ろ(その前方の反対向き)あるいは斜め後ろに船を動かすことができる。判定に失敗すると、それは後ろ向きに動かない。もしその現在の移動速度が0であるなら、船はただ後ろ向きに流されるかもしれない。

無制御状態(アクションではない):操縦者が何もしないとき、もし操縦者がいないか、あるいはもし船の半分以下しか乗組員がいないなら、船は無制御状態となる。それが停止する、あるいは誰かが新しい操縦者になるまで、無制御状態の船は無制御状態であること以外何もできない。無制御状態の船は前にのみ動き(それは斜め前に動くことができない)30 フィートで自動的に減速する。たとえ船が何もできなくとも、それにもかかわらずそれは衝突(以下の衝突を参照)の戦技を行なうことができる。

攻撃。

船は一般的に攻撃能力を持っておらず、幾つかの船が(28 ページ参照)衝角を取り付けることができるけれども、それらの周囲に機会攻撃範囲を持たない。幾つかの船は同じく攻城兵器を所持する(18 ページ参照)。船がそれらを操作するのに十分な追加の乗員を持っているなら、これらの攻城兵器は攻撃を行なうことができる。船に乗った個人が一般に船対船への戦闘で重要な役割でプレイしない間に、もし彼らが火の攻城兵器を望むなら、あるいはもし敵の船が彼らの遠隔攻撃あるいは呪文の範囲にあるなら、PC たちのような重要なキャラクターたちはもっと関係しているかもしれない。

船を攻撃するとき、あなたは船の構造、乗員、推進力、あるいは操縦装置を襲うことができる。あなたは同様に船の甲板に接舷を試みることができる。加えて、船は移動の一部として衝突の戦技あるいは切断の戦技を行なうことができる。

構造体への攻撃:これは船自身に対する攻撃である。もし攻撃が成功しているなら、船は通常のダメージを受ける。

乗員への攻撃:これは乗客、操縦者、乗員、であるか、あるいは船に推進力を提供している船の乗員—どんなクリーチャーでも—に対する通常攻撃である。乗船者が部分遮蔽(AC に +2 と反応セーヴィング・スローに +1)を受けとるか、あるいは船の外から来ている攻撃に対してより大きい。

乗船者が船首部あるいは船尾部で遮蔽(AC に +4 と反応セーヴィング・スローに +2)を持っています、一方ポートあるいはハッチの中のそれらはより良い遮蔽を得る(AC に +8 と反応セーヴィング・スローに +4)。一般に、1 度戦闘が(乗るとき、のような)2 隻の船の乗船者の間で始まり、船対船の戦闘が船上の戦闘に取って代わられるべきである。

推進力への攻撃:船の推進力の手段は通常、(11 ページの補足記事参照)それ自体能力値を持っており、一方船を推進させているクリーチャーはそれら自身の能力値を使う。

もし推進力を提供している乗員が攻撃されるなら、上の乗船者を攻撃すること。個別の船の能力値でそれらの推進力の手段を詳述している。

操縦装置への攻撃:船の操縦装置は(10 ページの操縦装置参照)それ自体の能力値と一緒にの物体である。操縦装置が破壊されるとき、船はもう操縦することができない。

攻城兵器への攻撃:船に乗せた攻城兵器はそれら自身の能力値を持っている(18 ページ参照)。攻城兵器は船の乗船者として遮蔽から利益を得る。

片弦斉射:幾つかの船は多数の攻城兵器を積むことができる。多数の個々の攻撃ロール船対船の戦闘を行き詰まらせるよりむしろ、攻城兵器は「片弦斉射」で砲撃することができる。同じタイプの全ての攻城兵器は船の1つの側に同時に発射することができる。片弦斉射攻撃はただ船の構造物あるいは推進力を攻撃するために使うことができるだけである。1 度の攻撃ですべての攻城

兵器の攻撃ロールを 1 回だけ行うこと。

もし攻撃ロールが成功しているなら、武器のすべてはそれらの目標に打撃を与える。

もし攻撃ロールが失敗するなら、すべての武器が失敗する。成功した攻撃ロールで 1 つの武器の平均のダメージをとり、攻撃で与える全部のダメージを決定するためにそれに武器の数を掛けること。

例えば、10 個のライト・バリスタの列を持っている帆船がその左舷に片弦斉射攻撃を発射する。1 つのライト・バリスタが、3d8 ポイントダメージの平均 13.5 ポイントを与える。もし攻撃が成功するなら、攻撃は 13.5×10 、あるいは 135 ポイントのダメージを与える。

接舷と移乗攻撃。

1 つの船の乗員が敵の船に乗り込み乗員を攻撃したいと望むとき、彼らは最初に他の船に接舷していなくてはならない。接舷するには、その 2 隻の船は 30 フィート以内にいないといけない（他の命令で、それらは戦闘マットで隣接したマスにいないといけない）。もし両方の操縦者がそうすることを望むなら、接舷は自動的に成功する。

2 隻の乗員は接舷している列を操作し、一緒に船を引く。

両方の船が衝突の戦技の結果として移動速度が 0 に減らされた場合、それらは同様に接舷したとみなされる。

もした 1 人の操縦者が接舷することを望むなら、彼女は、組みつき戦技の全体の CMB として船プラス操縦者の航海している技能修正値の基本 CMB（あるいはもし彼女が船を制御するその能力を使っているなら分別の技能修正値）を使用して、目標船の CMD に対して戦技判定をしなくてはならない。もし判定が成功しているなら、船がそうである目標は接舷する。次のラウンドに、2 隻の船はお互いに隣接して動かされ、そして両方の船の相対速度は 0 に下げられる。もし船がその完全充足の乗員以下なら、操縦者は組みつき戦技を行うために彼女の戦技判定に - 10 のペナルティを受ける。

接舷を解く：操縦者の組みついている船が戦技に対立する船の CMD に対して、しかし - 4 のペナルティを受けて接舷を解く判定を試みることができる。

もし判定が成功するなら、乗員は接舷している列を斬って、解放された船は通常通り動くことができる。

接舷：1 度 2 隻の船が組みつくと、乗員は他の船に乗り込むことができる。最も高いイニシアチブを持っている操縦者は最初に彼女の乗員と一緒に敵の船に乗り込むべきかどうか決めるか、あるいは敵の乗員が彼女の船に乗り込むのを待つことができる。

敵対する船に乗り込んでいるキャラクターは、船の横木を登り越え、敵の甲板の上に橋頭堡を見いだすことについての困難さから、船上戦闘の第 1 ラウンドは立ちすくみ状態であるとみなされる。コルウス（20 ページ参照）を別の船に乗り込むために使うキャラクターは立ちすくみ状態であるとみなされない。

衝突。

標的に衝突するために、船は少なくとも 30 フィート動いて、その前方の目標に隣接しているマスで移動を終わらせなくてはならない。

船の操縦者は、衝突の戦技の全体の CMB として船プラス操縦者の航海技能修正値の基本 CMB（あるいはもし彼女が船を操縦するのに能力値を使っているなら【判断力】技能修正値）を使用して、目標の CMD に対して衝突の戦技判定を行わなくてはならない。もし判定が成功しているなら、船は目標にその衝突のダメージを与えて、その目標に打撃を与えます。衝突している船はそのダメージの半分を受ける。船の基本衝角ダメージはその能力値表（22 ページ参照）に載っている。もし操縦者の戦技判定が 5 以上目標の CMD を超えるなら、目標は船の衝突の 2 倍のダメージを受ける。もし戦技判定が 10 かそれ以上目標の CMD を超えた場合、目標は船の 2 倍の衝突ダメージ

を受け、目標の速度は即座に 0 に下げられる。

戦技判定の結果にかかわらず、衝突を行っている船の速度は 0 に下がる。

もし船がもう 1 隻の船あるいは堅い物体(5 以上の硬度を持っている不動の構造物)に衝突するならば、それは操縦士の意志にかかわらず、同じく衝突の戦技を行う。この衝突の戦技のための戦技判定はない；その効果は自動的に起こる。

船が堅い物体に向かって衝突の戦技を行うとき、堅い物体と船両方がどれぐらいのダメージをとるか決定するために、船が頑丈な物体のスペースに入ることができる。もしダメージが堅い物体を破壊するのに十分であるならば、船はただそのスペースを通して移動するだけである；他のすべての状況で、船はダメージを受け、そしてそれが堅い物体の真正面で急に止まるとき、その移動速度はすぐに 0 に下げられる。

船がその前進的向いていることに衝角と一緒に供給されることができる。衝角が設置された船が衝突の戦技でさらに 2d8 ポイントのダメージを与え、クリーチャーあるいは(他の船のような)他の物体に激突することから、それが入力する頑丈な物体の最初のマスのためのダメージとすべてのダメージを無視する。衝角は大型船で 50gp、超大型船で 100gp、巨大船で 300gp、超巨大船で 1000gp で加えることができる。

もし船が完全充足ではないが最低でも定数の半分の乗員を乗せている場合、衝突の戦技を行う操縦者は彼女の戦技判定に - 10 のペナルティを受ける。

その船の半分以下しか乗員がいない船は衝角戦術の戦技を行なうことができない。

切断。

もし目標の船が弩力推進力のためにオールを使うなら、船が敵対する船のオールを切断しようと試みることができる。

切断の戦技を試みるために、船が目標の前方か、あるいは後方のマスに隣接し、目標の船のマスと等しい多くの隣接したマスで目標の側に沿って動かななくてはならない。船の操縦者は目標の CMD に対して、切断の戦技の総 CMB として船の基本 CMB プラス操縦士の航海技能修正値(あるいはもし彼女が船を操縦するのに【判断力】を使っているならその技能修正値)を使用して切断の戦技判定を行わなくてはならない。

もし判定が成功しているなら、船は目標のオールを切断します。目標のオールは全体のそれらの最大の打撃を与えられたヒットポイントそれらのヒットポイントを半分に下げるダメージを受け、それで半分までに船の最大のスピードを縮小して、そしてその操縦者が優位を得るのを妨げ、破損状態となる。もし目標船が動きにあって、そしてその新しい最大速度より速く移動しているならば、それはその新しい最大速度に自動的に減速する。弩力推進力のためにオールを使わない船は切断戦技に影響されない。

もし船が完全充足ではないが最低でも定数の半分の乗員を乗せている場合、操縦者は切断の戦技を行うために彼女の戦技判定に - 10 のペナルティを受ける。

その船の半分以下しか乗員がいない船は切断の戦技を行うことができない。

移乗攻撃の後の戦闘。

Skull&Shackles アドベンチャー・パスでの艦隊戦は PC たちが敵船を沈めることよりもそれらを捕えることにより興味を持つと想定している。結局のところ、もしあなたが船を沈めるなら、あなたはその積荷を略奪したり、その乗員と乗客を身代金を払って取り戻させたり、あなた自身船を売る(あるいは使う)ことができない。

そうして船に乗り込むと、対艦戦は終了し、船上戦闘が最初に乗りに込まれたどちらの船でも開始される。

船上戦闘は通常 2 隻の船の間での「主要な」戦いである—通常 PC たちが敵艦に通常戦闘で敵の船の船長と他のいかなる「主要な NPC たちと戦う」ことを意味する。一方、2 隻の船の乗組員は背

景でお互いに戦っていると考えられる。

「主要な」戦闘で勝つ者は誰でも（PC たちあるいは敵の NPC たち）は戦闘全体で勝利する。言い換えれば、もし彼らの船長が敵の船長を破るなら、船の乗員は敵の乗員に勝っていることになる。船の乗員が戦いで敗北しそうなき、負けている乗員の十分な一員がどんな敗北でも奮い立たせるために勝っている乗員に合流すると想定される。これは PC たちが低レベルの敵の多くの数の間に戦闘の外にプレイしなければならないことを、そして正確に彼らの乗組員がそれぞれの戦いで何人の犠牲者をとるか記録する必要を阻止する。

PC たちはそれらを打ち負かす敵のために船上戦闘で通常経験点を得る。たいていの状況で、対艦戦は正に主な戦闘の前兆の役割を果たす。

しかしながら、もし PC たちが全部の船対船の戦闘の外に戦うことに決めたなら、それらは沈むか、あるいは今までに船の船長そして NPC たちと戦わないで船を破壊し、それから彼らは、（船長が対艦戦で敵の船の操縦をする唯一の人物であるように）船長の脅威度に基づいた経験点を得る。

船を操縦する。

もし船に操縦者がいない場合、別のクリーチャーが船の操縦装置に隣接しているのと同じくらい長くそのクリーチャーが船の操縦を行うことができ、そして航海判定をフリー・アクションとして行う。

船の操縦者は常にフリー・アクションとして操縦を別の隣接したクリーチャーに譲ることができる。もしクリーチャーが無理やりもう 1 体から船の操縦をうばうことを望むなら、操縦者を殺すか、さもなければ操縦者を操縦装置から取り除かなくてはならない。新しいクリーチャーが操縦士になったとき、船は船の操縦を行った後で、新しい操縦者の最初のターンではなく、新しい操縦者のターンに動く。

船にダメージを与える。

船がそれらの主要な構成要素に基づいたポイントと硬度に打撃を与えた。船がそうである大部分が木から作られる（5 フィートマスごとに 15 ヒット・ポイント、硬度 5）。

船のヒット・ポイントが半分以上に下げられたとき、それは破損状態となる。それが 0 ヒット・ポイントになったとき、それは沈没状態となる。

破損状態：船—そして時々それらの推進力の手段—は物体です、そして他のいかなる物体のように、それらがそれらのヒット・ポイントの半分を超えたダメージを受けるとき、それらは破損状態になります。船が破損状態になるとき、それは航海判定、セーヴィング・スロー、戦技判定、AC へ - 2 のペナルティを受ける。もし船あるいはその推進力の手段が破損したなら、船の最大速度は半減され、そして修繕されるまで、船はもう優位を獲得することができない。

もし船がその新しい最大速度より速い移動速度にあるなら、それはその新しい最大速度に自動的に減速する。

沈没状態：ヒット・ポイントが 0 以下に下げられた船は沈没状態となる。沈没状態の船は動いたり攻撃することができず、それが沈没状態になった後、10 ラウンド後に完全に沈む。追加の攻撃が身動状態の船に 25 ポイント以上のダメージを与えるごとにそれが沈むまでに残っている時間を 1 ラウンド減らす。沈没状態の船が完全に水の底にしずむと、破壊状態とみなされる。破壊状態の船は修理することができない—それは著しく破損しているので、それは廃材としてさえ使うことができない。もし船のヒット・ポイントが、魔法（メイク・ハウルのような）で 0 以上に引き上げられるなら、沈んでいる船を修理することができ、そしてその時点において船は沈没状態ではなくなる。通常は、魔法によらない修理は 1 度沈み始めた船を救うにはあまりにも時間がかかる。

船を修理する。

船を修理する最も速く、最も容易な手段は呪文である。

メンディングは船と同じくらい大きい物体に重要な影響を与えるのに十分な力はないが、メイク・ホウルはそれが人造であるかのように 1 レベルにつき 1d6 ポイントのダメージを修繕し、船に影響を与える。加えて、いっそう世俗的な方法が同じく船を修理するために使うことができる。それらの専門的な建設のために、船（同様にオールと帆）が通常修理するのに 製作（船）の技能を要する。ダメージの性質によって、製作（大工）あるいは 製作（帆）のような技能、あるいは種々の 職能 の技能さえ、GM の承認で船を修理するために使うことができる。一般に、適切な技能を船を修理するために使っている 1 人によっての作業の 1 日の費用は DC10 の技能判定と 10gp の原材料を必要とし、そして成功によって 10 ポイントのダメージ、あるいは失敗によって 5 ヒット・ポイントを修理する。

ファブリケートは同様に修理に必要な未加工の材料を作り出すために使うことができる。新しいオールはそれぞれ 2gp で購入することができる（コアルールブック 159 ページ）。

火。

火はすべての木製の船のいたるところにある脅威ですが、たいいていの船は落とされた松明あるいはランタンから炎が上がる危険がない一方で、錬金術あるいは魔法の火がずっと危険であり得る。多くの瞬間的な [火] 呪文が自動的に船に着火しないことに注意すること、けれども複数ラウンド以上 [火] ダメージを与える呪文は船に着火させるより良い機会を持っている（以下の魔法の項目参照）。

船は（錬金術師の火、火矢、GM の裁量においてのある特定の呪文と他の効果からのような）[火] ダメージを得るとき、それはすぐに頑健セーブ（難易度 10 + 与えられたダメージ）するか、あるいは火を受けなければならない。攻撃が特に（帆のような）推進力の船の手段に目標を定めなければなら、このような攻撃は船自身の構造に影響を与えるとみなされる。

1 度船が着火し、火が広がるとき、それは自動的にラウンドごとに 2d6 ポイントの（硬度を無視した）[火] ダメージを受ける。船の乗員は、船が反応セーブ（DC15+ 船に火が点いたラウンド数）を行なうことを可能にし、乗員全員で全ラウンドアクションとして炎を消そうと試みることができる。セーヴィング・スローの成功は火が消されたことを意味する。セーヴィング・スローの失敗は船がそのラウンドに 2d6 ポイントの通常の [火] ダメージを受ける結果となる。

船はその乗員が、彼らが今船を帆走させていないとき、火を消すために試みるそれぞれのラウンドは「無制御状態」アクションをとらなくてはならない。

火事や炎を広げて、火と戦うためのより詳細なルールが欲しい人たちはパスファインダーアドベンチャー・パス #30: The Twice-Damned Prince の「カタストロフィー！」の記事で提供されたシステムを使うことができる。

魔法。

クリーチャーは呪文で船を攻撃することができる。船は物体であり、ただクリーチャーに目標を定めることができるだけである呪文は船に影響を与えない。しかしながら、船が積極的に乗員として働かされ、操縦されるため、それは呪文効果に対してセーヴィング・スローを行うことができる。

船は意志セーブを必要とする呪文に完全耐性がある。

乗員がいない船は装備中ではない物体であるとみなされ、セーヴィング・スローを行なうことができない。

たいいていの呪文の効果は船に通常決定され得る。しかしながら、ある特定の呪文が海戦でさまざまな効果を持っている。これらの呪文の効果は以下のページに詳述される。GM がガイドラインとしてこれらの例をここでリストされていない他の呪文がどのように船に影響を与えるか決定するために使うことができる。大部分は、これらの効果はただ、いくらかが GM の裁量において、

(着火するような)影響を与え、より適用することができるけれども、船に乗った通常戦闘の間ではなく、船対船の戦闘の間に適用されるだけである。

アシッド・クラウド、ソリッド・フォッグ：これらの呪文によって作り出された効果は船には働かないが、それらを通っている船の移動速度を半分に下げる。

アライン・ウェポン、キーン・エッジ、マジック・ウェポン、グレーター・マジック・ウェポン：これらの呪文は同じく攻城兵器と攻城兵器の弾薬に影響を与える。

アニメイト・オブジェクト：操縦士の管理下にある船は操縦士の同意なしでこの呪文で動き出すことはない。術者が指示するとき、アニメイト・シップは動く。

術者は船の操縦士とみなされ、それ以外の乗組員を必要としない。そのヒット・ポイントのような、アニメイト・シップの能力値は変更しない。

ブラック・テントクルズ：この呪文は水の表面あるいは船の甲板に投射することができる。触手は船には攻撃しない。

ブレード・オブ・バリア、クラウドキル、フォグ・クラウド、マインド・フォッグ、オブスキュアリング・ミスト、パイロテクニクス、スティンキング・クラウド、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス：これらの呪文によって作り出された効果は船には働かない。

コール・ライトニング、コール・ライトニング・ストーム、チェイン・ライトニング、ライトニング・ボルト、スコーチング・レイ、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス：これらの呪文で船に火は点かない。

コントロール・ウォーター：船はこの呪文の効果範囲を離れることができず、呪文の持続時間中、「無制御状態」にならなくてはならない。

コントロール・ウィンズ：この呪文によって作られた風の範囲は船には働かない。

ディレイド・ファイアボール、ファイアボール、アー・シーズ、フレイム・アロー、フレイム・ブレイド、フレイミング・スフィアー、メテオ・スウォーム、プロデュース・フレイム：これらの呪文は船に火を点けることができる。

ディメンジョン・ドア、グレーター・テレポート、テレポート、テレポーテーション・リング：船は常に動いているので、テレポーテーションの副系統の呪文の術者は船にテレポートするべき視線を持っていないなくてはならない。他の点では、術者は最初に船の上の特定の場所を念視し、念視した目的地にそれからすぐにテレポートしなくてはならない。呪文発動するどんな遅れでも船がその念視した場所から動いたことを意味し、呪文は失敗する。

ディスインテグレート：この呪文は船に術者レベル毎に 2d6 ポイント（最大 40d6）のダメージを与える。

アースクエイク：この呪文は海の深海域では効果を持たない。

メイク・ホウル：この呪文によって作られた材料は船を修理する（16 ページ参照）ために使うことができます。

ファイアストーム、フレイム・ストライク：船が [火] ダメージに対してそのセーヴィング・スローに目 1 をロールしなければ、これらの呪文は船に火を点けない。

フォースケージ、リジリアント・スフィアー、ウォール・オブ・フォース：もしそれらがその場所に固定されるなら、これらの呪文の効果は船と一緒に動く。他の点では、それらは船で働かず、そしてそれらにぶつかった船は衝突戦技判定を行う（14 ページ参照）。

フリージング・スフィアー：この呪文は船自身よりむしろ船の周りの水に目標を定めて氷で船を捕えようと試みるために使うことができる。船の操縦士が氷を振りほどくのに DC25 の航海判定に成功しなければ、船の移動速度は呪文の持続時間中 0 に下げられる。

ガシアス・フォーム：クリーチャーへのガシアス・フォームは船には働かない。

グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、レッサー・グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、

タイニィ・ハット、ウォール・オブ・アイス、ウォール・オブ・ソーンズ：これらの呪文によって作り出された効果は船に働く。

ガーズ・アンド・ウォーズ、メイジズ・プライベート・サンクタム、スクリーン：これらの呪文は船に発動することができる。

メイク・ハウル：それが人造であるかのように、この呪文は船に影響を与える。

メイジズ・マグニフィシャント・マンション、ローブトリック：これらの呪文によって作られた他次元界空間の入口は船では働かない。

ミラージュ・アーケイナ：船はこの呪文の目標として建物としてみなされる。

アイス・ストーム、スリート・ストーム：これらの呪文によって作られたみぞれ、雪、氷は船には働かないが、甲板は氷で覆われているとみなされる。これらの呪文は同様に船が火事を消すためにさらにセーヴィング・スローを行なうことを可能にする。

インセンディエリ・クラウド：この呪文によって作られた雲は船には働かないが、術者は船と一緒に雲を動かすために集中することができる。この呪文は船に火を点けることができる。

パスウォール：船はこの呪文の効果を受けないために頑健セーブを行うことができる。

この呪文によって影響を受けている船は破損状態と沈没状態となるが、呪文が終わるとき（沈没した船は沈められたままでも）船はその通常の条件に回復される。

ポリモーフ・エニィ・オブジェクト：船は多数の物体の寄せ集めである。結果として、超大型あるいは大型サイズ以上の大きさのどんな船でもこの呪文によって影響を受けるにはあまりにも大きい。

プリズマティック・スフィアー、プリズマティック・スプレー、プリズマティック・ウォール：船が呪文の効果範囲を通過して、[火]ダメージに対してそのセーヴィング・スローに出目1をロールしなければ、これらの呪文は船に火を点けない。もしそれらの呪文が船に固定されるなら、プリズマティック・スフィアーあるいはプリズマティック・ウォールは船に対して働く。他の点では、それは船には働かない。

リベル・ウッド：もしあなたが船の上に立っているなら、その船はあなたに関して修理された物体であるとみなされ、この呪文によって影響を受けない。あなたの船に繋がれていない物体、あるいは範囲以内の他の船は、通常の影響を与えられる。操縦士の管理下にある船はこの呪文の効果を受けないために意志セーブを行うことができる。

リヴァース・グラビティ：クリーチャーと物体が船の甲板に通常の影響を受けるけれども、船がこの呪文の影響を受けるためには呪文の効果範囲の中に完全に入らなくてはならない。もし船全体が効果を受け、そして50フィート以上の落下した場合、船が着陸するためには操縦士がDC20の航海判定に成功しなければならず、さもなければ沈没状態となる。

サンビーム、サンバースト：これらの呪文は船へ半分だけのダメージを与える。

シンパセティック・ヴァイブレーション：船はこの呪文の目標として支えなしで立っている構造物であるとみなされる。

ウォール・オブ・ファイア：船の甲板に投射されたウォール・オブ・ファイアは船で働き、着火を始めることができる。さもなければ壁は船で働かず、着火を始めることはない。

ワープ・ウッド：曲げられた船は水漏れを発生させ、破損状態となる。もし曲げられる間に、船のヒットポイントが半分以上に下げられるなら、それは沈没状態となる。

ワールウィンド：たいいていの船はこの呪文によって効果を受けるにはあまりにも大きい、船の甲板の繋がれていない物体やクリーチャーは影響を受けるかもしれない。

ウィンド・ウォール：もしそれが船に固定されるなら、この呪文の効果は船で働く。

攻城兵器。

攻城兵器は幾つかの方法で弾薬を発射させ一定の距離から構造体と人々を攻撃する。

以下のルールは、パスファインダー RPG Ultimate Combat に載っている攻城兵器ルールの修正されたバージョンであり、船の甲板に積んで使用することができる攻城兵器を焦点をあてる。

攻城兵器の基本。

すべての攻城兵器は Skull&Shacles アドベンチャー・パスで個別の攻城兵器の記述であり、それと異なる記載がない限り、以下の基本的なルールを使用する。

習熟：攻城兵器は特殊武器である。《特殊武器習熟》特技はペナルティなしでキャラクターに1つのタイプの攻城兵器の発射ができるようになる。《攻城技師》特技(Ultimate Combat 118 ページ)を持つクリーチャーはすべての攻城兵器に習熟している。

特技： Ultimate Combat で提示したいいくつかの特技が攻城兵器で使うことができる。

これらは以下を含む：《攻城技師体得》、《攻城司令官》、《攻城技師》、《攻城射手》。

兵員：攻城兵器のサイズの大きさはその使用のためにしばしば兵員を必要とする。その兵員の1人が兵長となる。通常兵長は攻城兵器の移動を制御するか、あるいはその目標を指定する；時には兵長は両方を行う。

しばしば兵長は攻城兵器を機能させるための指示にアクションと特定の判定を要求される。攻城兵器を機能させるためには残りの兵員にアクションの消費と判定が要求される。攻城兵器の兵員は加えて乗員として船を操舵することを要求される。

攻城兵器の作成：攻城兵器は複雑な装置であり製造に DC20 の 製作（攻城兵器） の技能判定は必要である。

魔法および高品質の攻城兵器：攻城兵器は 製作 DC を 5 増加し 300gp の費用を追加することで高品質にすることができる。

高品質の攻城兵器は通常の魔法の武器の2倍の費用で強化することができる。

攻城兵器の強化ボーナスは攻撃ロールと（曲射遠隔攻城兵器の場合）照準判定に適用される。

攻城兵器の無力化：攻城兵器は無力化が困難な装置であると見なされ、そうするためには 2d4 ラウンドの努力と DC 20 の 装置無力化 判定を必要とする。無力化した場合、攻城兵器は動作しないか妨害され、使用した 1d4 分後に動作を停止する。

攻城兵器の修理：破損しているか、あるいは無力化された攻城兵器を復元することは DC20 の 製作（攻城兵器）、装置無力化、あるいは 知識：工学 判定を必要とする。

装置を復元するには 10 分間を要し、復元に失敗した場合は判定に再挑戦できる。

防御とヒット・ポイント：すべての攻城兵器は一般に木で作られた物体である。攻城兵器は【敏捷力】が 0 (- 5 ペナルティ) であり、さらにそのサイズに基づくペナルティが課せられる。攻城兵器の各種別は独自に硬度とヒット・ポイントをもつ。攻城兵器は装甲化できる— 鎧の費用を決定するにあたり、攻城兵器をそのサイズのクリーチャーとして扱う。高品質の攻城兵器の装甲は鎧を強化する通常の費用の2倍で強化できる。装甲化攻城兵器は特定の鎧から通常与えられるのと同じ AC を持ち（盾は攻城兵器に対して何の効果も与えない）、硬度とヒット・ポイントはその鎧と等しくなり、鎧ボーナス × 5 に等しいボーナス・ヒット・ポイントを持つ。

攻城兵器の組み立て：攻城兵器は積み込みあるいは輸送のために分解され、そして船の甲板に組み立てることができる。大型の攻城兵器は組み立てるのに 1 時間と 4 人の労働者を必要とする。超大型の攻城兵器は組み立てるのに 2 時間と 6 人の労働者を必要とする。それぞれの組み立て作業者は DC10 の 製作（攻城兵器） 判定を行わなくてはならない；未修得である場合は、作業員は出目 10 ができない。組み立ては必要時間を倍にすることで必要な作業員の少なくとも半数で行うことができる。半分未満しか利用できない場合、武器を組み立てることはできない。

着火用の攻城兵器。

攻城兵器は2つの方法の1つで大きい矢弾を発射する：直射あるいは間接照準射撃。

両方とも装填するか、狙いを定めるために多くのアクションを必要とし、基本的なルールは以下

に詳述される。

矢弾の装填：遠隔攻城兵器に対して射撃を指示するには、矢弾が装填されていることが必要である。矢弾の装填には攻城兵器に応じていくつかの全ラウンド・アクションを使用する（このとき兵長が《攻城技師体得》特技[Ultimate Combat 109 ページ参照]を取得していれば移動アクションに減少できる）。例えば、1体のクリーチャーがライト・バリスタに装填するのにそれぞれ2全ラウンドアクションが必要なので、2体のクリーチャーによって攻城兵器に装填するには1ラウンドを要する。

攻城兵器の照準：遠隔攻城兵器は望んだ目標（直射攻城兵器の場合）またはマス（曲射攻城兵器の場合）への攻撃を指示するために照準を行わなければならない。照準には特定の攻城兵器に応じていくつかの全ラウンド・アクション（または、兵長が《攻城技師体得》特技を取得していれば移動アクション）を使用する。少ない兵員による攻城兵器の照準は、その攻城兵器の照準に必要とされる時間の2倍を要する。攻城兵器の攻撃にあたり新しい目標またはマスを選択するたびに、その兵器は新しい照準を行わなければならない。例えば、2体のクリーチャーによって照準されるライト・カタパルトは照準を変更して次のラウンドにそれを発射するために2全ラウンドアクションを費やさなければならない。もし同じライト・カタパルトがその代わりに3体のクリーチャーによって乗員として働かれたなら、2体がその照準に全ラウンドアクションを費やすことができ、残っているクリーチャーは標準アクションでそれを発射することができる。

直射攻城兵器：直射武器はその矢弾を比較的平坦な軌道で射出し、より簡単に真正面のクリーチャーを目標としたり障壁を打撃することができる。

もしそれを操作している乗員のいずれが攻城兵器に習熟を持っていないなら、直射武器は通常の未習熟ペナルティを受けた上で通常の攻撃ロールを使用する。加えて、直射武器は照準を行っているクリーチャーよりも武器のサイズ分類が大きくなるごとに - 2 攻撃ロール・ペナルティを負う。知識:工学 のランクを持つクリーチャーは、直射遠隔攻城兵器を射撃する際にそのサイズによる悪影響を受けない。

膨大なマンパワーはサイズによるペナルティを減少させる。これらの武器の兵員を1以上増加させることにより、クリーチャーのサイズによる攻撃ロールのペナルティを減らすことができる：追加の兵員が直射武器よりサイズ分類が3段階を超えて小さくない限り、クリーチャーのサイズによる照準へのペナルティを2減じる。例えば、兵員の一部である中型クリーチャー2体(1体のクリーチャーはバリスタの照準を行い、もう1体は補佐する)による超大型バリスタの射撃は、攻撃ロールに - 2 しかペナルティを負わない。

曲射遠隔攻城兵器：曲射武器は目標に向けて高く弧を描くように矢弾を射出する。これらは一般に直射武器よりも重い飛翔体と積載物を投げつけるが、正確に照準をつけるのは難しい。曲射武器は多くの形態の防備を迂回することができ、固体弾、散弾、あるいは病原体まみれのくずさえ積載して、城壁を超えて目標に投じることができる。

曲射武器は目標を定めるのに以下で間接攻撃と呼称するカタパルトにコアルールブックに記載されているのと同種のメカニズムを使用する。以下はこれらのルールの更新である。

間接攻撃：曲射遠隔攻城兵器による射撃を行うため、兵長はその攻城兵器の DC に対する照準判定を行う。この判定は兵長の基本攻撃ボーナス、【知力】修正値（知識:工学 を未修得の場合）または 知識:工学 技能修正値（技能を修得済みの場合）攻城兵器に習熟していないことによるペナルティ、および適切な修正値を使用する。

判定に成功した場合、間接攻撃の矢弾は攻城兵器の照準したマスに命中し、その攻撃の範囲内にいる物体またはクリーチャーに指定されたダメージないし効果を与える。

クリーチャーは攻撃の効果を限定するためのセーヴィング・スローを行うことができる；通常は使用された矢弾の種類に基づく。

目的のマスへの攻撃が失敗した場合、どの方向に射撃が反れたかを決定するために 1d8 をロールする。ロールの 1 は矢弾が目標のマスに達しなかったことを示し(攻城兵器に向かう)、ロールの 2 から 8 は目標のマスの周囲を時計回りに数える。(目標のマスが兵器の射程単位内であれば 1d4、目標のマスが 2 番目の射程単位であれば 2d4、というように) 攻撃が行われた時点の射程単位ごとに 1d4 をロールする。1d8 ロールでマスを数えて決定した方向に、出目の合計の数のマスが誤爆される。矢弾はこれらのマスに降り注いでダメージとその他の効果を与える。

表 2：間接攻撃判定への修正値。

状態 修正値。

マスの目標に視線が通っていない - 6。

連続射撃 +2*。

(兵員は最新の失敗の着弾点を見ることができる) * +2 以前の失敗ごとに累積する (最大 +10) 連続射撃 +1*。

(兵員は最新の失敗の着弾点を見ることができないが、観測手からの報告がある) * +1 以前の失敗ごとに累積する (最大 +5) 命中後の連続射撃 +10 クリティカルヒット：直射攻城兵器がクリティカルヒットを当てた場合、それはクリティカルを確認し、正に他のいかなる武器のようにクリティカル・ヒット・ダメージを与える。もし曲射遠隔攻城兵器がその目標設定判定に出目 20 をロールするなら、それは同じくクリティカルなヒットを当てることができます。兵長がクリティカルを確認するために照準判定を再ロールしなくてはならない。もし確認の照準判定が成功しているなら、攻撃はクリティカルヒットとなり、攻城兵器はそのダメージにそのクリティカルな乗数を掛ける。通常攻撃と異なり、攻城兵器攻撃は物体にクリティカル・ヒット・ダメージを与えることができる。

攻城兵器は兵員または兵長が持っているであろうクリティカル特技から利益を得ることはない。事故と不発：攻撃ロールが曲射遠隔攻城兵器による照準判定で出目 1 を振った場合、事故が起こる。通常、事故は攻城兵器に 破損状態 を適用する。破損状態 の火器でない攻城兵器は攻撃ロール、照準判定、およびダメージ・ロールに - 2 ペナルティを負う。また、通常の半分の移動速度で移動する。

兵長として働くクリーチャーが《攻城技師》特技を持っている場合、そのクリーチャーは攻城兵器の射撃時に出目 1 を出しても事故を起こさない。

攻城兵器の特性。

攻城兵器は表 3 に以下の項目で表される。

価格：この値は攻城兵器の金貨 (gp) での価格である。この価格は兵器の運用に必要な装備だけでなく、維持管理するために必要な装備も含む。一般的な矢弾の価格と重量は攻城兵器の説明に記載されている。

ダメージ：この列にはその兵器が通常与えるダメージを記載している。通常の遠隔武器と異なり、攻城兵器は物体へ完全なダメージを与える。攻城兵器は、急所攻撃またはその他の種類の狙いの正確さに基づくダメージを与えることはない。

クリティカル：この列の項目には兵器がクリティカル・ヒット (コアルールブック 144 ページ参照) のルールをどのように使用するかが記載されている。通常の遠隔武器と異なり、攻城兵器はクリーチャーと同様に物体にもクリティカル・ダメージを与えることができる。

表 3：攻城兵器。

攻城兵器 価格 ダメージ クリティカル 射程単位 タイプ 兵員 照準 装填。

大型サイズの直射攻城兵器。

ライト・バリスタ 500gp 3d8 19 - 20/ × 2 120 フィート P 1 0 2。

大型サイズの曲射遠隔攻城兵器。

ライト・カタパルト 550gp 4d6 × 2 150 フィート B 2 2 3。

(最低 50 フィート)。

超大型サイズの直射攻城兵器。

ヘヴィ・バリスタ 800gp 4d8 19 - 20/ × 2 180 フィート P 3 2 3。

ファイアードレイク 4000gp 6d6 — [火] 3 2 5。

超大型サイズの曲射遠隔攻城兵器。

カタパルト (標準) 550gp 4d6 × 2 150 フィート B 3 2 3。

(最低 100 フィート)。

アロー・スプリングガル 1000gp 3d8 × 3 100 フィート P 3 2 3。

(最低 50 フィート)。

その他。

コルウス 100gp — — — 1 — 射程：この項目に記載されているよりも離れた攻撃は射程によるペナルティを受ける。

この射程を超えた攻撃または照準判定は、目標までの距離のうちの完全な射程単位（またはその分数）ごとに累積する - 2 ペナルティを負う。いくつかの攻城兵器は有効な最小射程を持っている。この場合、この武器の射程には続けてカッコ書きで『最小』の語の後に最小射程が記載されている。

タイプ：武器と同様に、攻城兵器の与えるダメージはその種別に応じて殴打 (B)、斬撃 (S)、刺突 (P) に分類されている。いくつかの攻城兵器は複数のタイプのダメージを与える。いくつかの特殊な攻城兵器はエネルギーダメージを与える。これらの場合には、代わりにエネルギー・ダメージの種別が記載されている。

兵員：この列には攻城兵器を適切に運用するために必要なクリーチャーの数が中型クリーチャーを想定して記載されている。

照準：この列には攻城兵器の照準に必要な全ラウンド・アクション数（または、兵長が《攻城技師体得》特技を取得している場合には移動アクション）が記載されている。

攻城兵器が通常必要とされるよりも少ない兵員によって制御されている場合、兵員が攻城兵器の照準のために使用するアクションの数は 2 倍になる。

装填：この列には攻城兵器の装填に必要な全ラウンド・アクション数が記載されている。

攻城兵器記述。

次の攻城兵器は Skull&Shackles アドベンチャー・パスで入手可能である。

バリスタ：巨大なクロスボウにも似たバリスタ（大型弩砲）の力は調整可能な一對の腕木を駆動させるねじりバネとして使用される動物の腱の捻れた皮によって提供されている。両腕に接続された弦は後方に巻き上げられ、矢弾は射出するための溝状の滑動部に装填される。バリスタは直射武器である。

ライト：同じくアーバレストあるいはサソリと呼ばれるこのバリスタの共通のタイプは船に多くで、操縦しやすく、しばしば騎乗動物の上に置かれている。ライト・バリスタは硬度 5 と 50 ヒット・ポイントを持つ。

ライト・バリスタ・ボルトの価格は 10 gp で、それぞれの重量は 10 ポンドである。

ヘヴィ：これらの巨大サイズの攻城兵器は一般に大型の軍艦と同様に城塞の防衛に使用される。

ヘヴィ・バリスタは硬度 5 と 100 ヒット・ポイントを持つ。ヘヴィ・バリスタ・ボルトの価格は 30 gp で、それぞれの重量は 20 ポンドである。

カタパルト：カタパルト（投石機）はねじった皮を介して稼働する巻き上げられた腕木によって駆動し、投射時に武器の上に振り上げられるカップにその積載物を入れる投石攻城兵器である。カタパルトは様々な異なる種類の矢弾を投射することができる（ダメージを与えるのは石の矢弾

である；その他の種類の矢弾は以下の特別な攻城兵器矢弾部分に記載されている）。カタパルトは曲射攻城兵器である。

ライト：これらのカタパルトは大型で通常は車輪の上に据えられる。ライト・カタパルトの照準 DC は 15 である。ライト・カタパルトは硬度 5 と 50 ヒット・ポイントを持つ。ライト・カタパルトの石の価格は 10gp で重量はそれぞれ 50 ポンドである。

標準：これらの超大型の攻城兵器は一個のまま戦場に移送するには大きすぎ、組み立てを必要とする。標準のカタパルトは一般に大きな石を目標に間接投射する(照準 DC 20)。標準のカタパルトは硬度 5 と 100 ヒット・ポイントを持つ。標準のカタパルトの石の価格は 15 gp で、重量はそれぞれ 75 ポンドである。

コルウス：コルウスは船の上に垂直に橋を搭載するための蝶番式の平衡錘を備え、目標の船をつかむためのカギ状の終端を持つ移乗装置である。コルウスは通常は幅 10 フィートで長さ 15 フィートである。コルウスはマスごとに硬度 5 と 10 ヒット・ポイントを持つ。コルウスの使用には全ラウンド・アクションによる DC 10 の 職能：攻城技師 判定が必要であり、コルウスの全長の範囲内かつ他の船に隣接する正しい位置の確保を必要とする。判定に失敗した場合、コルウスは目標をつかみそこね、再準備しなければならない(全ラウンド・アクション)。1 度接続されたコルウスを引き剥がすには全ラウンド・アクションとして【筋力】判定を行う。あるいは、コルウスが船に接続されている場合には、いずれかの船の操縦者は標準アクションとしてコルウスを引き剥がすための航海判定を行うことができる(判定が 5 以上成功するとコルウスは破壊される)。これらのいずれかの判定の基本 DC は 15 であり、この DC はコルウスの上に現在立っている小型か中型のクリーチャーごとに 5 増加する。クリーチャーが上に立っている間にコルウスが引き剥がされた場合、これらのクリーチャーは DC 15 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると落下する。セーヴィング・スローに成功すると最も近い安全な地面の範囲に移動することができるが、そのような移動は機会攻撃を誘発する。コルウスは装甲化できない。コルウスは船の攻城兵器の最大の数に含まれない。

ファイアードレイク：これらの大きな攻城兵器は一般には車輪付きであるか搭乗物に接続されている。この装置は錬金術師の火の塊を 60 フィートの直線または 30 フィートの円錐形のいずれかに発射する(兵器の兵長が選択する)。範囲内の目標は 6d6 ポイントの[火]ダメージを受ける(DC 15 の反応セーブで半減)；さらにセーブに失敗したものは着火する。破損状態のファイアードレイクがさらなる事故を起こして爆発すると、20 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーにそのダメージを与える(DC 15 の反応セーブで半減)。ファイアードレイクは硬度 10 と 70 ヒット・ポイントを持つ。

ファイアードレイクが 1 回に使用する矢弾の価格は 200 gp で、重量は 20 ポンドである。

スプリングガル：スプリングガルは複数のアローを結合した射出ラックを爆撃範囲に弧を描いて雨あられと投射するためにねじれクランク型の複合へらを使用する。スプリングガルは目標のマスを中心とする 15 フィートの範囲に影響を与える曲射武器である。

アロー・スプリングガルが 1 回に使用する矢弾の価格は 20gp であり、重量は 10 ポンドである。

特殊な攻城兵器弾薬以下の種類の弾薬は選り抜きのタイプの曲射遠隔攻城兵器で使うことができる。弾薬記述はどの攻城兵器のタイプが特殊な弾薬を使うことができるか明示する。価格と重量は表 4 に特殊な攻撃手段の個別の使用のためです。

表 4：特別な攻城兵器弾薬弾薬 価格 重量錬金術師の火 200gp 10 ポンド鎖弾 50gp 30 ポンド氷液 400gp 20 ポンド疫病弾 80gp 20 ポンド煙幕弾 80gp 20 ポンド錬金術師の火：この錬金術師の火の硬い陶器の散弾はカタパルトの弾薬およびバリスタの矢の先に取りつけた矢弾として使用することができる。

目標のマ스에命中する際、目標のマスの 5 フィート以内のクリーチャーと物体それぞれに 4d6 ポ

イントの[火]ダメージを与え、各クリーチャーはDC 20の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると着火する(木製の物体は自動的に着火する)。目標のマスから30フィートまでの範囲のすべてのクリーチャーと木製の物体はDC 20の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると半分の[火]ダメージを受けるが着火はしない。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、攻城兵器の占めるマスの1つ(兵長が選択する)が目標のマスであるかのように、攻城兵器およびその近くのクリーチャーと木製の物体のすべてにそのダメージを与える。この錬金術師の火は木製の物体の硬度を無視する。

鎖弾：小さな2つの石を鎖でつないだこの矢弾はカタパルトに装填することができる。

帆や索具を引き裂くのに特に向いており、これらの形態の推進機関には通常の2倍のダメージを与える。クリーチャーに対して発射して命中した場合、そのクリーチャーはDC 20の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ打ちのめされて伏せ状態になる。鎖弾は船自体に対してはあまり効果的ではなく、ライト・カタパルトで2d6ポイント、標準カタパルトで4d6ポイントのダメージを与えるだけである。

氷液：この錬金術の氷液で満たされた硬い陶器の散弾はカタパルトの矢弾として使用することができる。目標のマスに命中すると、この矢弾は目標のマスの5フィート以内の各クリーチャーに4d6ポイントの[冷気]ダメージを与え、さらに各クリーチャーはDC 20の頑健セーブに成功しなければ1ラウンドの間絡みつかれた状態になる。目標のマスの5フィートから30フィートの間のすべてのクリーチャーはDC 20の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ半分のダメージを受ける。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、攻城兵器の占めるマスの1つ(兵長が選択する)が目標のマスであるかのように、近くのクリーチャーにそのダメージを与える。

疫病弾：このカタパルトの矢弾として使用することのできる硬い陶器の散弾は、病気の屍肉と腐肉の有害物質で満たされている。

この矢弾は半分のダメージしか与えないが、命中したすべてのクリーチャーは汚穢熱に晒される。GMは他の病気を負わせることができるようにしてよい。

煙幕弾：この硬質な陶器の球体には、大型の燻煙剤(『Advanced Player's Guide』P185)のように薄い壁で隔てられた2つの錬金術的物質が内包されている。目標のマスに命中すると、この矢弾はそのマスにいるクリーチャーに2d6ポイントのダメージを与え、内容物が混交されて目標のマスから30フィートの放射に悪臭はするが無害な黄色い煙の範囲を作り出す。この効果はフォッグ・クラウド呪文のように扱うこと。

攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、その効果は攻城兵器の占めるマスの1つ(兵長が選択する)を中心とする。