

Branle-Bas De Combat

ANNEXES

Résultats de tir pour VAISSEAUX

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Résultats de tir pour FRÉGATES

BORDÉE + FORCE + modificateurs						
2-3	4-8	9-12	13-15	16-17	18-19-	20-22
0	1	2	3	4	5	6

AVANCER LE COMPTEUR DE TOUR

Enlever 1/2 TIR, retourner 1/2 TIR

TESTS éventuels ↓

SIGNAUX

1 Dé / navire

0 +1 +2 → bien perçu
-1 → non perçu
-2 → mal perçu (Bâb↔Tri) ANG: bien perçu

INCENDIE

Dé

Test prioritaire sur tout autre test de réparation

-2 → ajouter 1 et pour chaque : 2 pts de dégâts (coque) et 2 pts (mâts)
0, -1 → par : + 2 pts de dégâts (mâts et coque)
+1, +2 → -1 (si aucune action, 0 → -1)

GOVERNAIL

Dé

1 seul : 0, +1, +2 → gouvernail réparé
2 (ou +) : +1, +2 → gouvernail réparé

VOIE D'EAU

Dé

+1, +2 → voie d'eau obturée: enlever 1
-2 → aggravation: coulera 1 tour + tôt

VENT DéVent

Voir tableau des vents.

SÉPARATION Dé

+1 → réussi: enlever ou et -1 de cap. ABORDAGE à l'autre navire en cas d'abordage avorté. ANG, E-U: +1, +2 réussi.

INCENDIE (pas d'ABORDAGE)

- déplacement - 1/3, résultats de TIR / 2 pour chaque marqueur
- idem + dérive
- : incendie majeur, lancer 1 Dé: -2 → **explose et coule** → navires à BP (dégâts Mâts:8, Coque:4) et portée courte (Mâ:4, Co:2) +1 Dé pour chaque navire: -2 -1 → incendie à BP, -2 → incendie à PC
- : lancer 2 Dés: -2 → **explose et coule** (idem ci-dessus)
- : **explose et coule immédiatement** (idem ci-dessus)
- Navire capturé: l'incendie continue. Continuer les tests.
- Navire emmêlé avec celui qui brûle, Dé: -1 -2 → prend feu.

Test de MORAL

1 + 2 + 3 + 4

3 VITESSE

-1 mauv. march. - 2 lent

4 AMIRAL tué - 2

Si MORAL < 0 →

BATAILLE PERDUE

1 Val. app. AMI et ENI bon état pris RET, coulé

1 ^{er} rg	+/- 2	+/- 1	0
2 ^e , 3 ^e , 4 ^e , 5 ^e rg	+/- 1		

2 MORAL de BASE (1 à 3 navires)	ANG EU (+3)	FRA HOL (+2)	RUS, ESP DAN (+1)	SUE, VEN, NAP TUR, POR (0)
---------------------------------	-------------	--------------	-------------------	----------------------------

MOUVEMENT

Nb de déplacements maximum / tour

	vaisseau			
	calme	petite brise	bonne brise / coup de vent	vent frais
Vent arrière	0	1	2	3
Largue	0	2	3	4
Au près	0	1	1	2
Vent debout	0	1/2	1/2	1/2

Dérive: 1/2, 1 ou 1+1/2 selon le vent
Gouvernail bloqué: idem, sens précédent l'avarie

- Nombre de déplacements peut être réduit, mais 1/2 minimum.
- Chaque déplacement d'un navire peut se faire:
 - en avançant en ligne droite: de 1/2 à 1
 - en virant: il avance (ligne droite) d'abord de 1/2 puis vire.
- Navire en détresse: / marqueur ou : déplacement - 1/3

VIREMENT DE BORD

(en 2 tours, impossible si 1 mât tombé)

1^{er} tour: avance puis vire jusqu'au « bord » du vent

2 ^e tour: 2 Dés	ANG, EU, HOL	FRA, DAN, VEN	RUS, ESP, SUE, NAP, TUR, POR
• échoué si :	- 3 - 4	- 2 - 3 - 4	- 1 - 2 - 3 - 4
	→ dérive de 1/2 dans le sens du vent		
• réussi	→ vire jusqu'à l'autre «bord» du vent, avance de 1/2		

MOUVEMENT D'UNE ESCADRE

- Vitesse du navire le + lent. En formation, sauf avarie, mais:
 - les navires ANG peuvent évoluer seuls à 40 cm d'ENI
 - autres nations: à 30 cm d'ENI

AVANCER LE COMPTEUR DE TOUR

Enlever 1/2 TIR, retourner 1/2 TIR

TESTS éventuels ↓

SIGNAUX

1 Dé / navire

0 +1 +2 → bien perçu
-1 → non perçu
-2 → mal perçu (Bâb↔Tri) ANG: bien perçu

INCENDIE

Dé

Test prioritaire sur tout autre test de réparation

-2 → ajouter 1 et pour chaque : 2 pts de dégâts (coque) et 2 pts (mâts)
0, -1 → par : + 2 pts de dégâts (mâts et coque)
+1, +2 → -1 (si aucune action, 0 → -1)

GOVERNAIL

Dé

1 seul : 0, +1, +2 → gouvernail réparé
2 (ou +) : +1, +2 → gouvernail réparé

VOIE D'EAU

Dé

+1, +2 → voie d'eau obturée: enlever 1
-2 → aggravation: coulera 1 tour + tôt

VENT DéVent

Voir tableau des vents.

SÉPARATION Dé

+1 → réussi: enlever ou et -1 de cap. ABORDAGE à l'autre navire en cas d'abordage avorté. ANG, E-U: +1, +2 réussi.

INCENDIE (pas d'ABORDAGE)

- déplacement - 1/3, résultats de TIR / 2 pour chaque marqueur
- idem + dérive
- : incendie majeur, lancer 1 Dé: -2 → **explose et coule** → navires à BP (dégâts Mâts:8, Coque:4) et portée courte (Mâ:4, Co:2) +1 Dé pour chaque navire: -2 -1 → incendie à BP, -2 → incendie à PC
- : lancer 2 Dés: -2 → **explose et coule** (idem ci-dessus)
- : **explose et coule immédiatement** (idem ci-dessus)
- Navire capturé: l'incendie continue. Continuer les tests.
- Navire emmêlé avec celui qui brûle, Dé: -1 -2 → prend feu.

Test de MORAL

1 + 2 + 3 + 4

3 VITESSE

-1 mauv. march. - 2 lent

4 AMIRAL tué - 2

Si MORAL < 0 →

BATAILLE PERDUE

1 Val. app. AMI et ENI bon état pris RET, coulé

1 ^{er} rg	+/- 2	+/- 1	0
2 ^e , 3 ^e , 4 ^e , 5 ^e rg	+/- 1		

2 MORAL de BASE (1 à 3 navires)	ANG EU (+3)	FRA HOL (+2)	RUS, ESP DAN (+1)	SUE, VEN, NAP TUR, POR (0)
---------------------------------	-------------	--------------	-------------------	----------------------------

MOUVEMENT

Nb de déplacements maximum / tour

	vaisseau			
	calme	petite brise	bonne brise / coup de vent	vent frais
Vent arrière	0	1	2	3
Largue	0	2	3	4
Au près	0	1	1	2
Vent debout	0	1/2	1/2	1/2

Dérive: 1/2, 1 ou 1+1/2 selon le vent
Gouvernail bloqué: idem, sens précédent l'avarie

- Nombre de déplacements peut être réduit, mais 1/2 minimum.
- Chaque déplacement d'un navire peut se faire:
 - en avançant en ligne droite: de 1/2 à 1
 - en virant: il avance (ligne droite) d'abord de 1/2 puis vire.
- Navire en détresse: / marqueur ou : déplacement - 1/3

VIREMENT DE BORD

(en 2 tours, impossible si 1 mât tombé)

1^{er} tour: avance puis vire jusqu'au « bord » du vent

2 ^e tour: 2 Dés	ANG, EU, HOL	FRA, DAN, VEN	RUS, ESP, SUE, NAP, TUR, POR
• échoué si :	- 3 - 4	- 2 - 3 - 4	- 1 - 2 - 3 - 4
	→ dérive de 1/2 dans le sens du vent		
• réussi	→ vire jusqu'à l'autre «bord» du vent, avance de 1/2		

MOUVEMENT D'UNE ESCADRE

- Vitesse du navire le + lent. En formation, sauf avarie, mais:
 - les navires ANG peuvent évoluer seuls à 40 cm d'ENI
 - autres nations: à 30 cm d'ENI

PORTÉE

bout portant	courte	moyenne	longue
...10 cm	...20 cm	...40 cm	...60 cm
+5	+2	0	-5

1 ^{er} tir	+3	poupe	+4
sur mâts	+1	proue	+3
vent frais + sous le vent	TIR / 2	vent frais (3 ponts)	TIR / 2
stable	+3	coup de vent	TIR

SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU	Voie d'eau si Dé =	
	Rangs 3, 4, 5	Rangs 1, 2
sur ligne du haut	-2	.
sur ligne du bas	-1-2	-2

* Si -2 → incident de tir + nouveau Dé:

Si -1-2 → canon explose, BORDÉE du tireur -1 (définitif) + nouveau Dé:

Si -2 → incendie à bord du tireur

RÉSULTATS DU TIR

BORDÉE + FORCE + modificateurs

2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

♦ Si TIR à Bout Portant (et si tir d'enfilade -1 ABORDAGE et -1 BORDÉE)

- Lancer DéBP
- pas de perte supplémentaire
 - capitaine tué (nav. Amiral: relancer Dé, 0, -1, -2 → Amiral tué)
 - -1 ABORDAGE (SUE, POR, TUR, NAP, VEN, si ou) relancer le DéBP
 - +2 pts de dégâts sur mâts

♦ RISQUES: X → +1 DéRi X → +2 DéRi

Lancer DéRi

voie d'eau, incendie, gouvernail bloqué, 2 pts dégâts mâts, 2 pts dégâts coque, -1 (TIR à portée longue: pas de DéRi)

♦ CONSÉQUENCES:

Si 1 ou 2 des capacités ABORDAGE, BORDÉE, MÂTS = 0 → RETRAITE

Si capacité ABORDAGE = 0 → il se rend au contact de l'ENI

Si toutes les cases coque et mâts cochées: irréparable, doit être sabordé.

PORTÉE

bout portant	courte	moyenne	longue
...10 cm	...20 cm	...40 cm	...60 cm
+5	+2	0	-5

1 ^{er} tir	+3	poupe	+4
sur mâts	+1	proue	+3
vent frais + sous le vent	TIR / 2	vent frais (3 ponts)	TIR / 2
stable	+3	coup de vent	TIR

SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU	Voie d'eau si Dé =	
	Rangs 3, 4, 5	Rangs 1, 2
sur ligne du haut	-2	.
sur ligne du bas	-1-2	-2

* Si -2 → incident de tir + nouveau Dé:

Si -1-2 → canon explose, BORDÉE du tireur -1 (définitif) + nouveau Dé:

Si -2 → incendie à bord du tireur

RÉSULTATS DU TIR

BORDÉE + FORCE + modificateurs

2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

♦ Si TIR à Bout Portant (et si tir d'enfilade -1 ABORDAGE et -1 BORDÉE)

- Lancer DéBP
- pas de perte supplémentaire
 - capitaine tué (nav. Amiral: relancer Dé, 0, -1, -2 → Amiral tué)
 - -1 ABORDAGE (SUE, POR, TUR, NAP, VEN, si ou) relancer le DéBP
 - +2 pts de dégâts sur mâts

♦ RISQUES: X → +1 DéRi X → +2 DéRi

Lancer DéRi

voie d'eau, incendie, gouvernail bloqué, 2 pts dégâts mâts, 2 pts dégâts coque, -1 (TIR à portée longue: pas de DéRi)

♦ CONSÉQUENCES:

Si 1 ou 2 des capacités ABORDAGE, BORDÉE, MÂTS = 0 → RETRAITE

Si capacité ABORDAGE = 0 → il se rend au contact de l'ENI

Si toutes les cases coque et mâts cochées: irréparable, doit être sabordé.

MÂTS

/ 10 coups au but → 1 mâts tombe (+)
→ vitesse - 1/3 par mâts tombé

COQUE

BORDÉE (de la cible) = -1 pour chaque case

Dé pour chaque case. Si voie d'eau (v. tableau): marqueur 6 + Dé = nb tours pour couler, BORDÉE -1, vitesse - 1/3 (provisoire)

ÉQUIPAGE

Pour chaque case → ABORDAGE -1

DéCol COLLISION DOMMAGES CONSÉQUENCES

emmêlé	VIOLENTE → emmêlés	Coques ^a + Mâts ^a	abordeur: emmêlé + abordé: emmêlé +
collision légère	LÉGÈRE	2 points à chaque coque	abordeur: glisse sens du vent + arrêté abordé: se déplace normalement
collision légère ANG évitement	LÉGÈRE ou pour ANG: ÉVITEMENT		
Ab ou Ev	au choix: ABORDAGE ou ÉVITEMENT	ÉVITEMENT	abordeur vire sens au choix +avance
		ABORDAGE	abordeur: combat abordé: test séparation (si pts dispo) combat

^a 2 pts minimum (+ 1 pour le + petit par différence entre rangs)

COMBAT D'ABORDAGE Points d'ABORDAGE de l'ATT et du DEF:

1 ^{er} rg / 2 ^{er} rg / 3 ^{er} rg / 4 ^{er} rg	8 / 7 / 5 / 4 pts	1 / 2 / 3 / 4 ponts	+1/2/3/4 pts
+ / - de pertes cap. ABORDAGE	-1 / +1 pt	Nav. Amiral / Opposé à...	+1 / -1 pt
/ soutien / soutien subi (abordage, TIR)	+1 / -1 pt	MORAL Supérieur / Inf.	+1 / -1 pt
/	-1 pt	ANG, FRA, ESP, E-U	+2 pts

♦ Chaque navire subit les pertes de cap. d'ABORDAGE qui correspondent au nb de pts d'ABORDAGE du + faible, + 1 perte pour le + faible par DéA réussi sur l'écart de points.

♦ ≥ 3 pertes → capitaine tué.

Sur navire-Amiral, relancer à nouveau 1 Dé: si -1-2 → amiral tué.

♦ Pendant le combat, si capacité ABORDAGE = 0, le navire se rend: 2 tours sur place et -1 de cap. ABORDAGE au vainqueur de rang inférieur. Si cap. ABORDAGE des 2 navires = 0, séparation + RETRAITE au tour suivant.

MÂTS

/ 10 coups au but → 1 mâts tombe (+)
→ vitesse - 1/3 par mâts tombé

COQUE

BORDÉE (de la cible) = -1 pour chaque case

Dé pour chaque case. Si voie d'eau (v. tableau): marqueur 6 + Dé = nb tours pour couler, BORDÉE -1, vitesse - 1/3 (provisoire)

ÉQUIPAGE

Pour chaque case → ABORDAGE -1

DéCol COLLISION DOMMAGES CONSÉQUENCES

emmêlé	VIOLENTE → emmêlés	Coques ^a + Mâts ^a	abordeur: emmêlé + abordé: emmêlé +
collision légère	LÉGÈRE	2 points à chaque coque	abordeur: glisse sens du vent + arrêté abordé: se déplace normalement
collision légère ANG évitement	LÉGÈRE ou pour ANG: ÉVITEMENT		
Ab ou Ev	au choix: ABORDAGE ou ÉVITEMENT	ÉVITEMENT	abordeur vire sens au choix +avance
		ABORDAGE	abordeur: combat abordé: test séparation (si pts dispo) combat

^a 2 pts minimum (+ 1 pour le + petit par différence entre rangs)

COMBAT D'ABORDAGE Points d'ABORDAGE de l'ATT et du DEF:

1 ^{er} rg / 2 ^{er} rg / 3 ^{er} rg / 4 ^{er} rg	8 / 7 / 5 / 4 pts	1 / 2 / 3 / 4 ponts	+1/2/3/4 pts
+ / - de pertes cap. ABORDAGE	-1 / +1 pt	Nav. Amiral / Opposé à...	+1 / -1 pt
/ soutien / soutien subi (abordage, TIR)	+1 / -1 pt	MORAL Supérieur / Inf.	+1 / -1 pt
/	-1 pt	ANG, FRA, ESP, E-U	+2 pts

♦ Chaque navire subit les pertes de cap. d'ABORDAGE qui correspondent au nb de pts d'ABORDAGE du + faible, + 1 perte pour le + faible par DéA réussi sur l'écart de points.

♦ ≥ 3 pertes → capitaine tué.

Sur navire-Amiral, relancer à nouveau 1 Dé: si -1-2 → amiral tué.

♦ Pendant le combat, si capacité ABORDAGE = 0, le navire se rend: 2 tours sur place et -1 de cap. ABORDAGE au vainqueur de rang inférieur. Si cap. ABORDAGE des 2 navires = 0, séparation + RETRAITE au tour suivant.

Test du vent - règle normale

DéVent	TEST DU VENT
	Force + 1, maximum Vent Frais
	Force - 1, minimum Petite Brise
	+ 1 secteur de vent (sens horaire)
	- 1 secteur de vent (sens antihoraire)
 <u>refaire le test au tour suivant</u>	Brume → Force du vent: Petite Brise, Tir et visibilité: 20 cm. Tout navire à + de 20 cm d'ennemi continue d'avancer tout droit sans changer de cap. Sortie de Brume : après 1 tour, relancer le DéVent: - ou → elle se maintient, sinon elle disparaît (+ Petite Brise).
 <u>refaire le test au tour suivant</u>	Calme / Coup de vent → relancer le DéVent : ▶ → Calme . Sortie de Calme: après 1 tour le vent reprend Petite Brise. Relancer 2 Dé6 pour trouver sa direction (entre 2 et 12). ▶ ou → Coup de vent : test pour chaque navire <i>au près</i> ou <i>vent debout</i> à chaque tour de Coup de Vent: Dé6 = - 2 → mât brisé. Sortie de Coup de vent : après 1 tour relancer le DéVent, si → le Coup de Vent se maintient, sinon Vent Frais. ▶ : pas de changement de vent.

Test du vent - règle simplifiée

Avant chaque phase de déplacements pivoter (ou non) la flèche du vent suivant le résultat du test.

	- 1 secteur de vent sens antihoraire
autre	Pas de changement
	+ 1 secteur de vent sens horaire

Test de moral - règle normale

• **APPORT MORAL** des navires d'un camp (l'autre obtenant l'opposé: +3 → - 3)

en bon état: aucune de ses 3 capacités = 0
en retraite: 1 (ou 2) de ses 3 capacités = 0
pris: capacité ABORDAGE = 0

	bon état		pris	retraite ou coulé	
	AMI	ENNEMI	AMI ou ENNEMI		
(compter les navires pris en + ou en - en fonction de son camp, voir ex.)	1 ^{er} rang	+ 2	- 2	+ / - 1	0
	2 ^e , 3 ^e , 4 ^e et 5 ^e rangs	+ 1	- 1		

+ **MORAL DE BASE**

	ANG EU	FRA HOL	RUS ESP DAN	SUE VEN NAP TUR POR
(de 1 à 3 navires)	(+ 3)	(+ 2)	(+ 1)	(0)
+ de 3 navires	+ 6	+ 4	+ 2	0

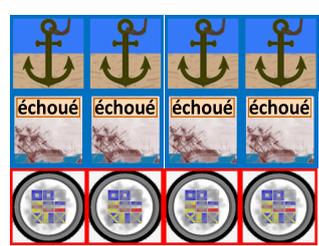
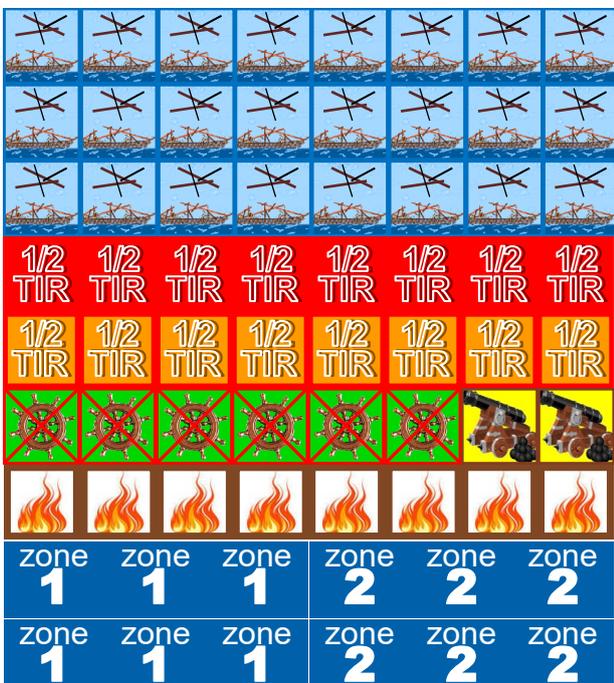
+ **VITESSE:** - 1 si un navire mauvais marcheur ralentit l'escadre (lent - 2)

+ **AMIRAL** tué : - 2

Le cumul obtenu peut être **supérieur** ou **inférieur** ou **nul** suivant les cas.

Pour mémoriser le résultat jusqu'au prochain test de moral, placer le marqueur du pays au moral supérieur au-dessus de l'autre.

Si Cumul positif ou **nul** : **cherche à engager l'ennemi.**
Si Cumul négatif : **cherche à fuir l'ennemi et à s'échapper à la nuit tombée.**
Scénario standard: cumul négatif = défaite
Si un Navire-Amiral est pris: défaite



Faces de Dé



Faces de Dé



Faces de DéRi



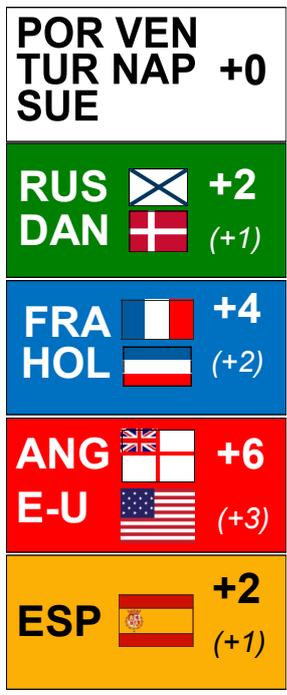
Faces de DéBP



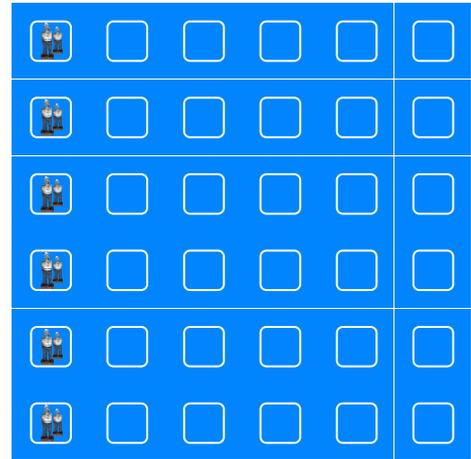
Faces de DéCol



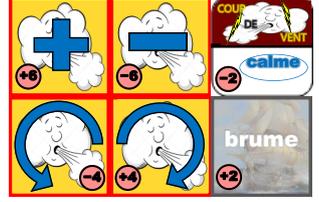
Marqueurs de nations



Faces de DéA



Faces de DéVent



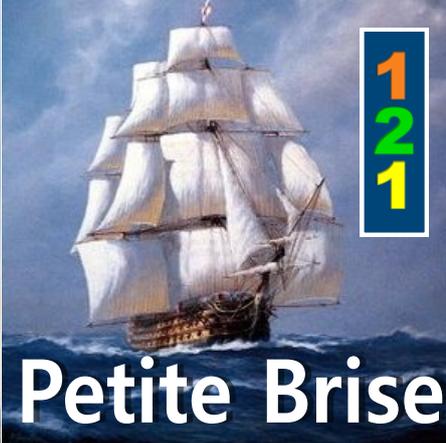
Bonne



1
3
2

Brise

Petite Brise



1
2
1

Sous le vent
TIR / 2

3 ponts
TIR / 2



2
4
3

Vent Frais

Calme



0
0
0

Coup de vent



1
3
2

TIR ABORBAGE

Visibilité
20 cm



Brume

Bonne



1
3
2

Brise

Petite Brise



1
2
1

Sous le vent
TIR / 2

3 ponts
TIR / 2



2
4
3

Vent Frais

Calme



0
0
0

Coup de vent



1
3
2

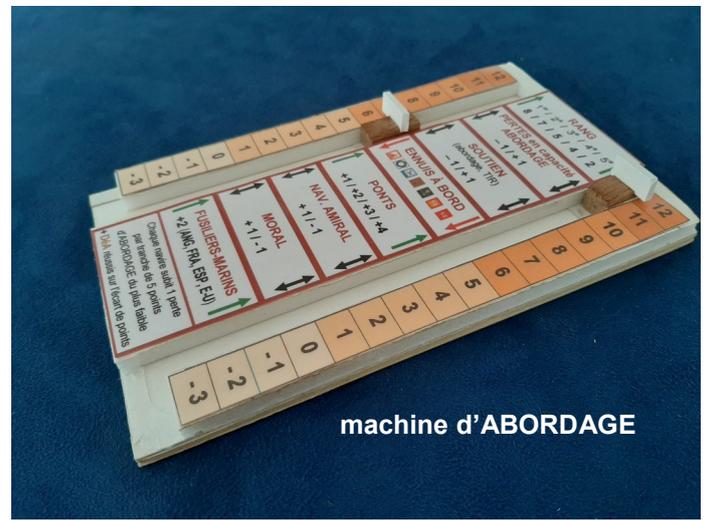
TIR ABORBAGE

Visibilité
20 cm



Brume

3 pertes chacun	12	RANG 1 ^{er} 2 ^e 3 ^e 4 ^e 5 ^e 8 7 5 4 2	12	3 pertes chacun
	11			
2 pertes chacun	10	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1 SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1 ENNUIS À BORD 	10	2 pertes chacun
	9			
	8			
	7			
	6			
1 perte chacun	5	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4 NAV. AMIRAL + 1 / - 1 MORAL + 1 / - 1 FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)	5	1 perte chacun
	4			
	3			
	2			
	1			
0 perte	0	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points	0	0 perte
	- 1			
	- 2			
	- 3			



machine d'ABORDAGE



Positionnement des marqueurs sur le socle

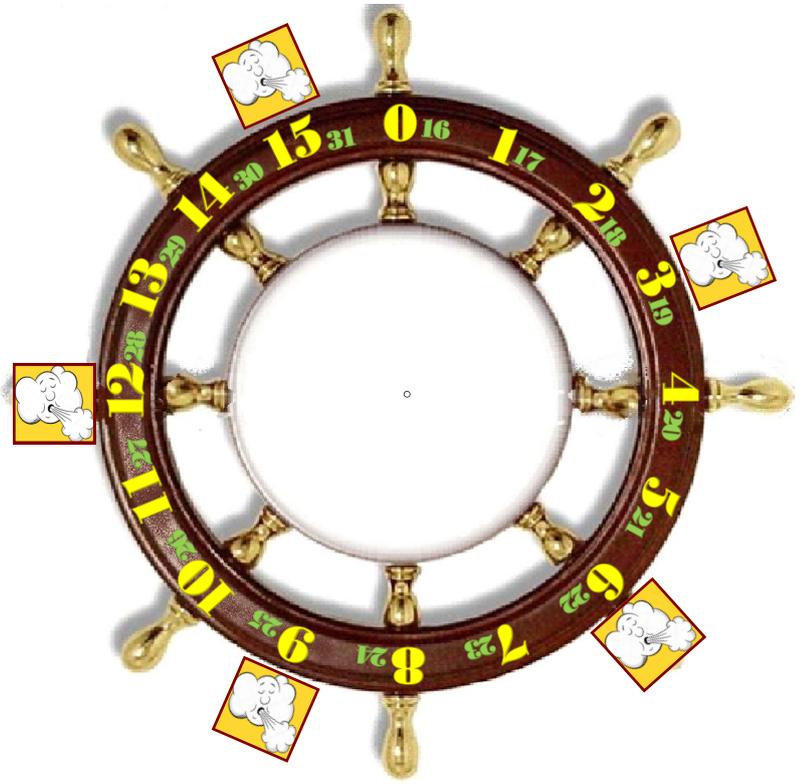
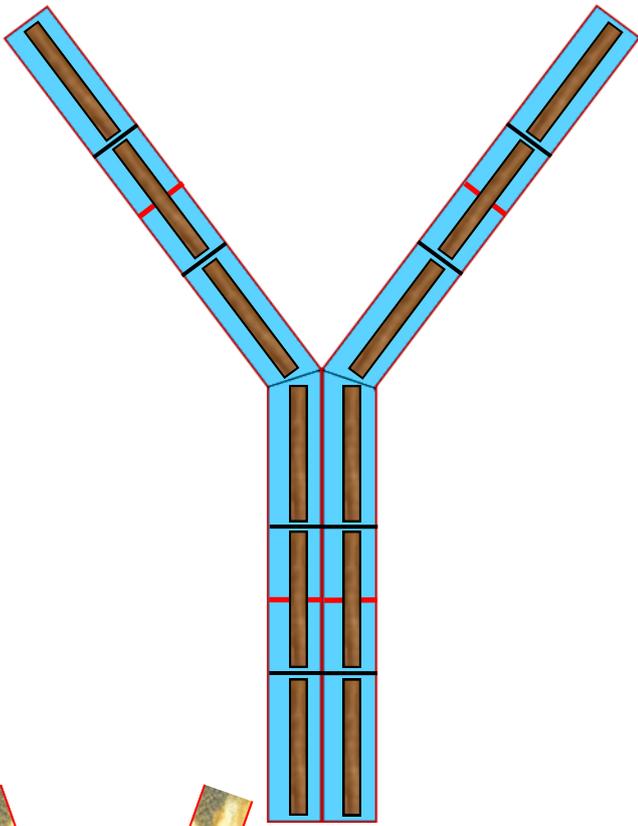


L'indicateur du vent ...

... et la rose des vents



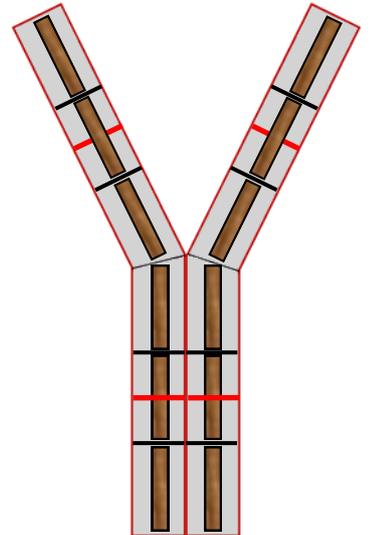
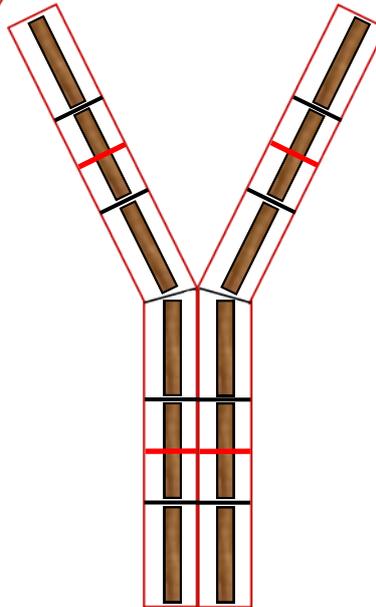
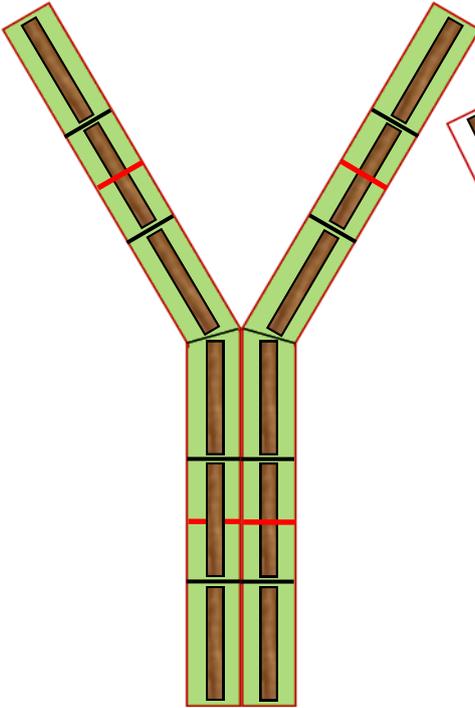
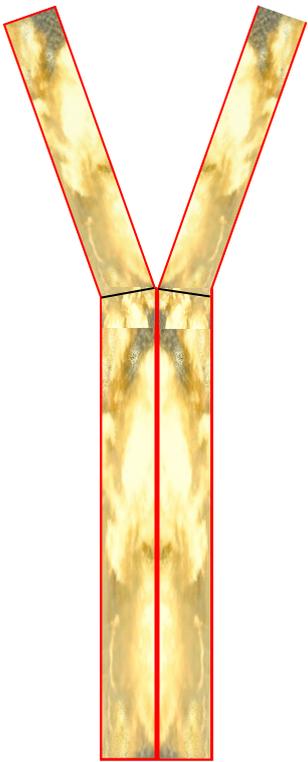
Le compteur de tours (vertical) et le test du vent (horizontal)



compteur de tours ↑



aiguille du compteur



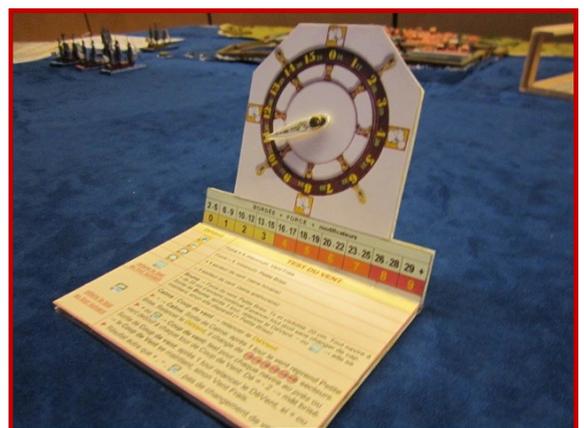
Aide TIR

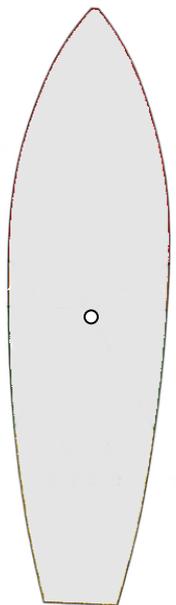
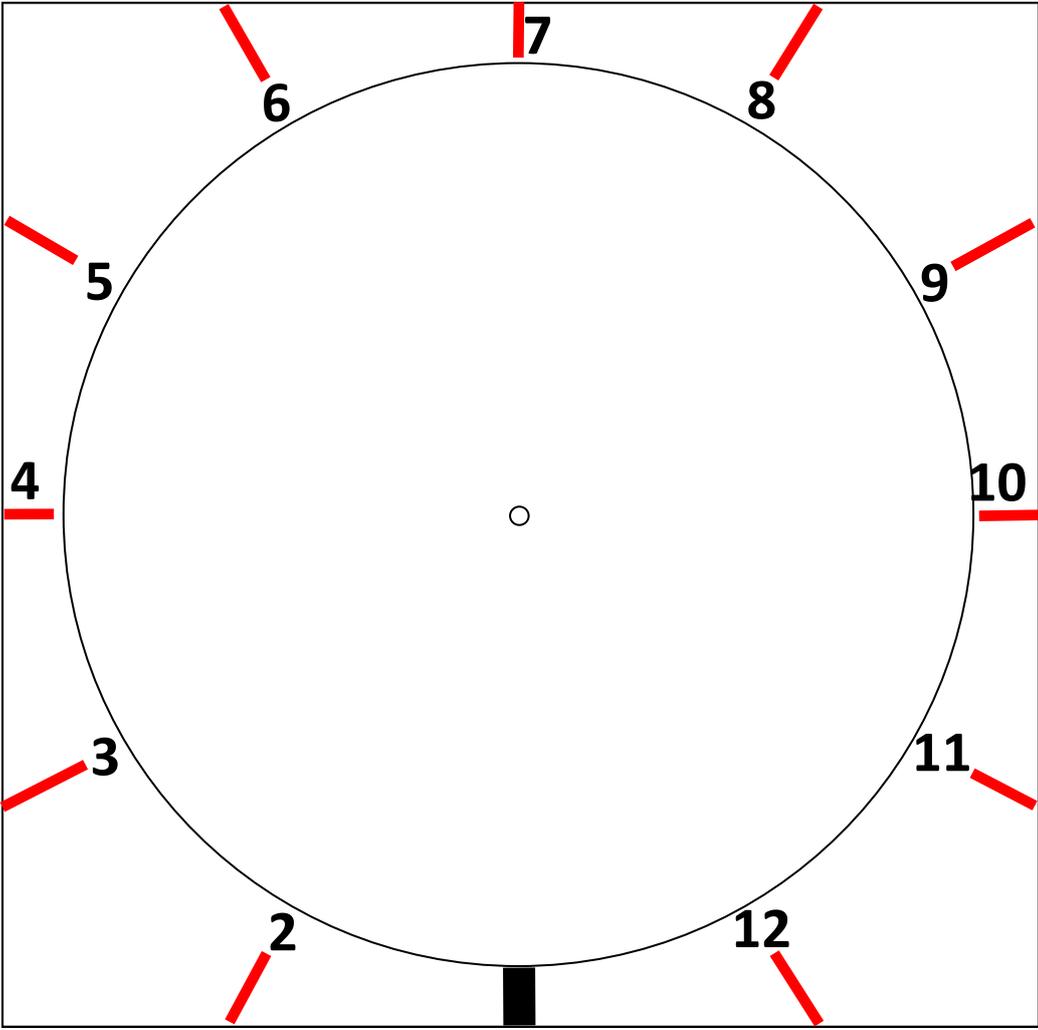
Aide Déplacement
règles normale et simplifiée

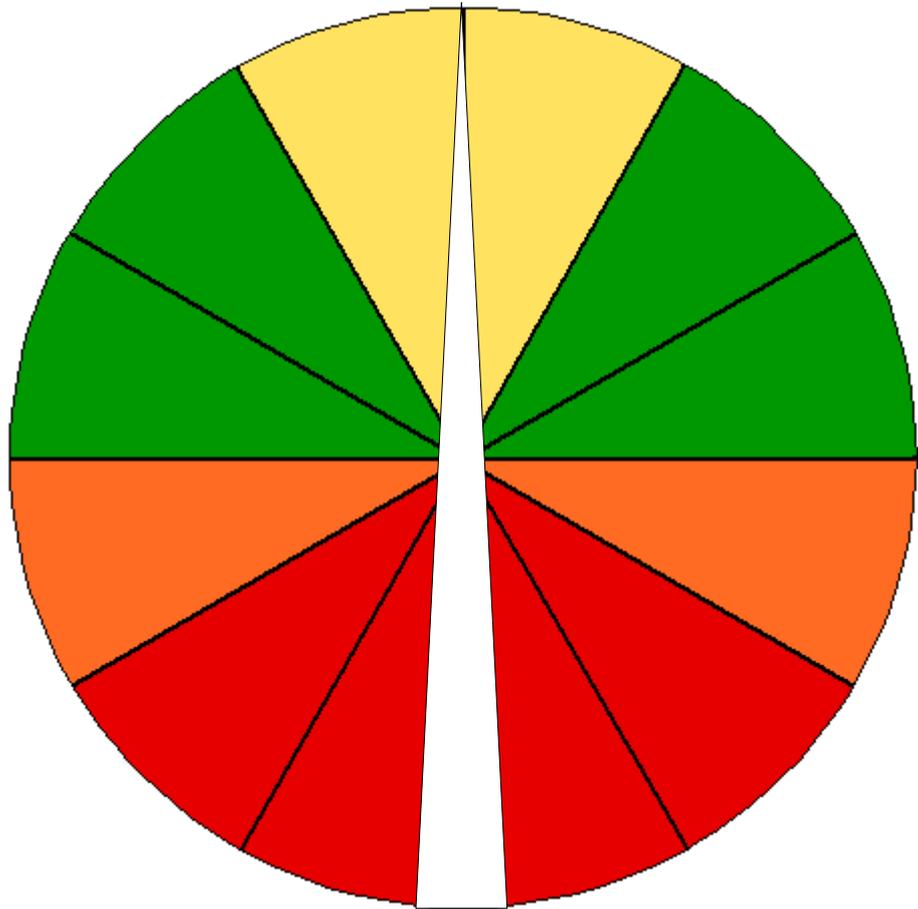
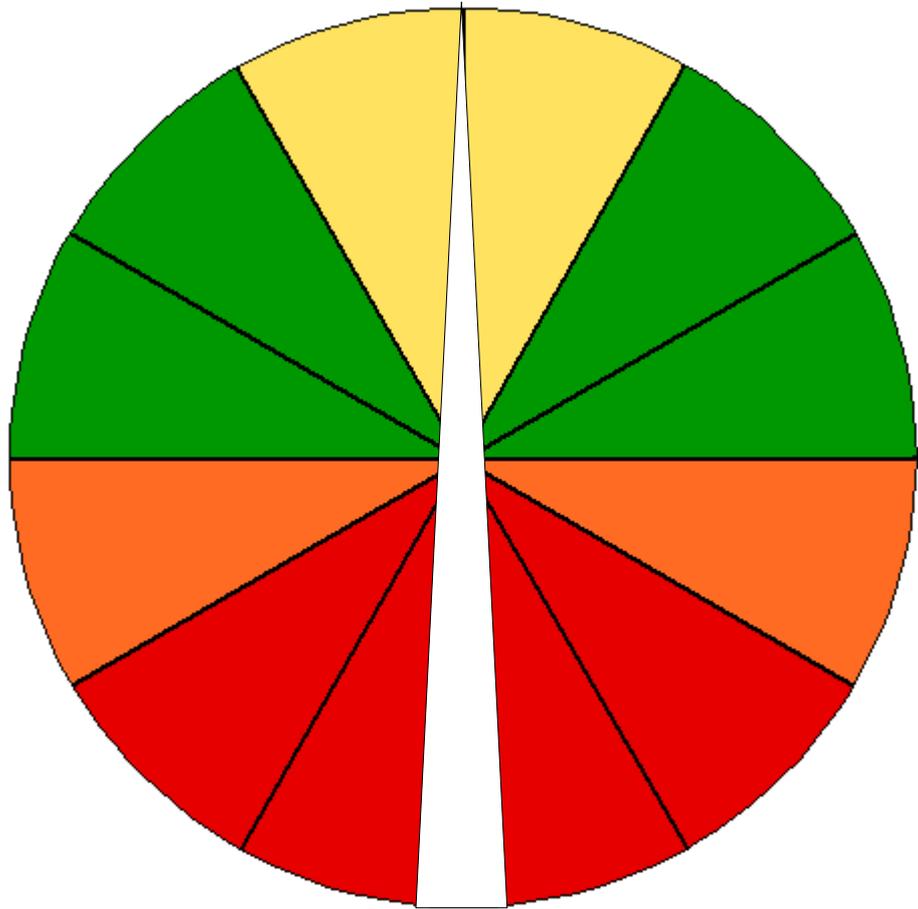
Aides Déplacement
règle normale



Aide à la dérive







1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							

3 pertes chacun	12	RANG					12		
	11	↑	1 ^{er} 8	2 ^e 7	3 ^e 5	4 ^e 4		5 ^e 2	↑
	10	↕						2 pertes chacun	
9	PERTES en capacité ABORDAGE - 1 / + 1								
8	↕								
2 pertes chacun	7	↕					2 pertes chacun		
	6	SOUTIEN (abordage, TIR) - 1 / + 1							
	5	↕							
1 perte chacun	4	↓					1 perte chacun		
	3	ENNUIS À BORD 							
	2	↑							
0 perte	1	PONTS + 1 / + 2 / + 3 / + 4					0 perte		
	0	NAV. AMIRAL + 1 / - 1							
	-1	MORAL + 1 / - 1							
	-2	FUSILIERS-MARINS + 2 (ANG, FRA, ESP, E-U)							
	-3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible +DéA réussis par le + fort sur l'écart de points							