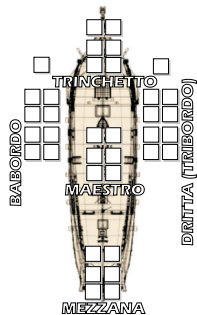


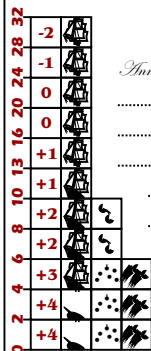


La Nereide

5° classe -42 cannoni
48.8 m
varata nel 1720
armamento:
20 x 12#
22 x 6#



Annotazioni:



manovra	6
combatt.	+1
ponti	2
pescaggio	1



virata B	2-2	2-1
bolina	4-2	3-2
traverso	5-3	5-2
lasco	4-2	3-2
poppa	2	1
deriva	2	1

Test di manovra
Modificatori validi in generale
-1 Effettivi ridotti a metà o meno
-2 Equipaggio decimato
-1 Nave colpita nella stessa fase
+1 In formazione (opz.)
-2 Equipaggio disordinato (opz.)
Collisioni (anche incagliarsi)
-1 Per ogni pollice in linea retta
Per spegnere un incendio
+1 Nei turni successivi al primo
Per disincagliare
+1 Nei turni successivi al primo
-? diff. tra profondità e pescaggio
Per liberare da un albero
+1 Ogni turno oltre al primo
Recidere i grappini di arremb.
+1 Abbordaggio respinto

Mischie
Modificatori validi in generale
? Combattimento equipaggio
Primo turno di mischia
? Numero di ponti
Turni di mischia successivi
+1 Per ogni sezione in più
Albero abbattuto
1d10 Albero cade
1-3 Bordo di dritta (a destra)
4-7 Direttamente in mare
8-10 Bordo di babordo (a sinistra)

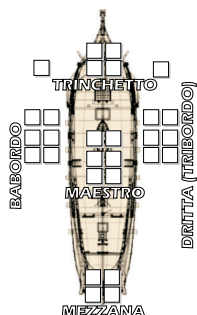
Tiro
Modificatori validi in generale
? Abilità degli artiglieri
? Distanza
-1 Per ogni sezione eliminata
-1 Ber. mosso nella stessa fase
+3 Infilata di prua
+4 Infilata di poppa
+1 Bersaglio di classe inferiore
-1 Bersaglio classe superiore
-3 Impegnata in un abbordaggio
-1 Ogni sezione in abbordaggio
+2 Prima bordata
-1 Nave che tira disalberata
Bersaglio: la velatura
+2 Bersaglio a vele spiegate
-1 Bersaglio con vele ammainate
-1 Per ogni albero abbattuto
Bersaglio una batteria costiera
? Vedi scenario

Tiro critico
Tiro sullo scafo
Due Danni sul bordo più vicino
Un danno sul bordo opposto
Tiro sulla velatura
Due danni albero più vicino
Un danno su quello successivo
In ogni caso
Un danno agli effettivi
Un danno ai prigionieri (p. 50%)

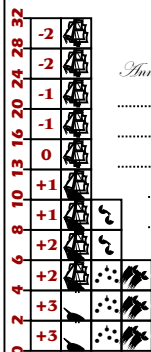


Sirius

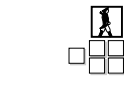
5° classe -36 cannoni
schema delle andature: 5° classe base



Annotazioni:



manovra	6
combatt.	+2
ponti	1
pescaggio	1



virata B	3-2	3-2
bolina	4-2	3-2
traverso	5-3	5-2
lasco	4-2	3-1
poppa	2	1
deriva	2	1

Test di manovra
Modificatori validi in generale
-1 Effettivi ridotti a metà o meno
-2 Equipaggio decimato
-1 Nave colpita nella stessa fase
+1 In formazione (opz.)
-2 Equipaggio disordinato (opz.)
Collisioni (anche incagliarsi)
-1 Per ogni pollice in linea retta
Per spegnere un incendio
+1 Nei turni successivi al primo
Per disincagliare
+1 Nei turni successivi al primo
-? diff. tra profondità e pescaggio
Per liberare da un albero
+1 Ogni turno oltre al primo
Recidere i grappini di arremb.
+1 Abbordaggio respinto

Mischie
Modificatori validi in generale
? Combattimento equipaggio
Primo turno di mischia
? Numero di ponti
Turni di mischia successivi
+1 Per ogni sezione in più
Albero abbattuto
1d10 Albero cade
1-3 Bordo di dritta (a destra)
4-7 Direttamente in mare
8-10 Bordo di babordo (a sinistra)

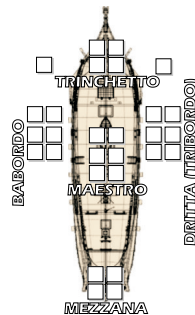
Tiro
Modificatori validi in generale
? Abilità degli artiglieri
? Distanza
-1 Per ogni sezione eliminata
-1 Ber. mosso nella stessa fase
+3 Infilata di prua
+4 Infilata di poppa
+1 Bersaglio di classe inferiore
-1 Bersaglio classe superiore
-3 Impegnata in un abbordaggio
-1 Ogni sezione in abbordaggio
+2 Prima bordata
-1 Nave che tira disalberata
Bersaglio: la velatura
+2 Bersaglio a vele spiegate
-1 Bersaglio con vele ammainate
-1 Per ogni albero abbattuto
Bersaglio una batteria costiera
? Vedi scenario

Tiro critico
Tiro sullo scafo
Due Danni sul bordo più vicino
Un danno sul bordo opposto
Tiro sulla velatura
Due danni albero più vicino
Un danno su quello successivo
In ogni caso
Un danno agli effettivi
Un danno ai prigionieri (p. 50%)

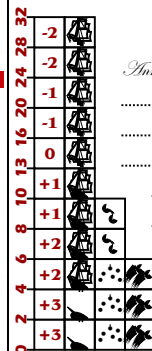


Iphigenia

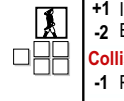
5° classe -36 cannoni
schema delle andature: 5° classe boliniera



Annotazioni:



manovra	6
combatt.	+2
ponti	1
pescaggio	1



virata B	3-2	3-0
bolina	4-2	3-1
traverso	5-3	5-1
lasco	4-2	3-0
poppa	2	1
deriva	2	1

Test di manovra
Modificatori validi in generale
-1 Effettivi ridotti a metà o meno
-2 Equipaggio decimato
-1 Nave colpita nella stessa fase
+1 In formazione (opz.)
-2 Equipaggio disordinato (opz.)
Collisioni (anche incagliarsi)
-1 Per ogni pollice in linea retta
Per spegnere un incendio
+1 Nei turni successivi al primo
Per disincagliare
+1 Nei turni successivi al primo
-? diff. tra profondità e pescaggio
Per liberare da un albero
+1 Ogni turno oltre al primo
Recidere i grappini di arremb.
+1 Abbordaggio respinto

Mischie
Modificatori validi in generale
? Combattimento equipaggio
Primo turno di mischia
? Numero di ponti
Turni di mischia successivi
+1 Per ogni sezione in più
Albero abbattuto
1d10 Albero cade
1-3 Bordo di dritta (a destra)
4-7 Direttamente in mare
8-10 Bordo di babordo (a sinistra)

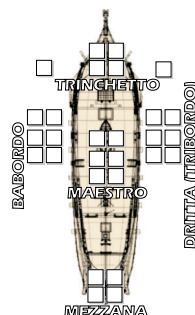
Tiro
Modificatori validi in generale
? Abilità degli artiglieri
? Distanza
-1 Per ogni sezione eliminata
-1 Ber. mosso nella stessa fase
+3 Infilata di prua
+4 Infilata di poppa
+1 Bersaglio di classe inferiore
-1 Bersaglio classe superiore
-3 Impegnata in un abbordaggio
-1 Ogni sezione in abbordaggio
+2 Prima bordata
-1 Nave che tira disalberata
Bersaglio: la velatura
+2 Bersaglio a vele spiegate
-1 Bersaglio con vele ammainate
-1 Per ogni albero abbattuto
Bersaglio una batteria costiera
? Vedi scenario

Tiro critico
Tiro sullo scafo
Due Danni sul bordo più vicino
Un danno sul bordo opposto
Tiro sulla velatura
Due danni albero più vicino
Un danno su quello successivo
In ogni caso
Un danno agli effettivi
Un danno ai prigionieri (p. 50%)

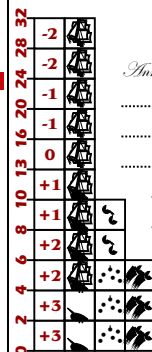


Magicienne

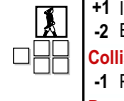
5° classe -36 cannoni
schema delle andature: 5° classe boliniera



Annotazioni:



manovra	6
combatt.	+2
ponti	1
pescaggio	1



virata B	3-2	3-1
bolina	4-2	3-2
traverso	5-3	5-2
lasco	4-2	3-1
poppa	2	1
deriva	2	1

Test di manovra
Modificatori validi in generale
-1 Effettivi ridotti a metà o meno
-2 Equipaggio decimato
-1 Nave colpita nella stessa fase
+1 In formazione (opz.)
-2 Equipaggio disordinato (opz.)
Collisioni (anche incagliarsi)
-1 Per ogni pollice in linea retta
Per spegnere un incendio
+1 Nei turni successivi al primo
Per disincagliare
+1 Nei turni successivi al primo
-? diff. tra profondità e pescaggio
Per liberare da un albero
+1 Ogni turno oltre al primo
Recidere i grappini di arremb.
+1 Abbordaggio respinto

Mischie
Modificatori validi in generale
? Combattimento equipaggio
Primo turno di mischia
? Numero di ponti
Turni di mischia successivi
+1 Per ogni sezione in più
Albero abbattuto
1d10 Albero cade
1-3 Bordo di dritta (a destra)
4-7 Direttamente in mare
8-10 Bordo di babordo (a sinistra)

Tiro
Modificatori validi in generale
? Abilità degli artiglieri
? Distanza
-1 Per ogni sezione eliminata
-1 Ber. mosso nella stessa fase
+3 Infilata di prua
+4 Infilata di poppa
+1 Bersaglio di classe inferiore
-1 Bersaglio classe superiore
-3 Impegnata in un abbordaggio
-1 Ogni sezione in abbordaggio
+2 Prima bordata
-1 Nave che tira disalberata
Bersaglio: la velatura
+2 Bersaglio a vele spiegate
-1 Bersaglio con vele ammainate
-1 Per ogni albero abbattuto
Bersaglio una batteria costiera
? Vedi scenario

Tiro critico
Tiro sullo scafo
Due Danni sul bordo più vicino
Un danno sul bordo opposto
Tiro sulla velatura
Due danni albero più vicino
Un danno su quello successivo
In ogni caso
Un danno agli effettivi
Un danno ai prigionieri (p. 50%)

Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>	Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>
Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>	Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>