

Togo Heihachiro

	#1	#2	#3	#4	Całość
Flota []	0	1	3	1	5
Forty []	0	0	0	0	0

	#	\$																		
	Nisshin #2	2	3-6	9-14	17-20	45°	16	10	325	35	360	Steam Engine, Ram, Okręt Flagowy Kapitan: 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowe pompy 1 x Okrętowa maskotka 1 x Wzmocnione komory amunicyjne								
	Kasagi - class #3	3	3-6	10-15	19-22	60°	10	7	190	15	205	Steam Engine, Ram Kapitan: 1 x Proch wysokiej jakości 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowe pompy 1 x Wzmocnione komory amunicyjne 1 x Zużyte kotły / uszkodzony takielunek								
	Kasagi - class #3	3	3-6	10-15	19-22	60°	10	7	190	15	205	Steam Engine, Ram Kapitan: 1 x Proch wysokiej jakości 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowe pompy 1 x Wzmocnione komory amunicyjne 1 x Zużyte kotły / uszkodzony takielunek								
	Nitaka - class #3	3	3-6	9-14	17-20	60°	9	5	100	5	105	Steam Engine Kapitan: 1 x Okrętowa maskotka								
	Harusame - class #4	4	3-8	13-19	24-29	75°	4	4	120	0	120	Steam Engine, High Maneuverability, Poor Seakeeping, Low Draft, Small Target, Multiple Target (2) Kapitan: 1 x Torpeda stabilizowana żyroskopem 1 x Zużyte kotły / uszkodzony takielunek								

Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa:

Umożliwia przerzut 1 nieudanego rzutu w teście na gaszenie pożaru. Maksymalnie 2 takie drużyny na każdy okręt.

Dodatkowe pompy:

Umożliwia przerzut 1 nieudanego rzutu w teście na powstrzymanie zalania. Dodatkowo, jeżeli nie udało się powstrzymać zalania, to w teście efektu zalania należy odjąć 1 od wyniku rzutu za każdą posiadaną dodatkową pompę (zmodyfikowany wynik nie może być mniejszy niż 2). Maksymalnie 2 takie ulepszenia na każdy okręt.

Okrętowa maskotka:

Raz w ciągu bitwy gracz może przerzucić dowolny rzut kostką dotyczący gaszenia pożaru, powstrzymania zalania czy naprawy uszkodzeń.

Wzmocnione komory amunicyjne:

Dodatkowe opancerzenie i zabezpieczenia komór amunicyjnych mają lepiej chronić okręt przed ich eksplozją, a przynajmniej taką, która zniszczyłaby całą jednostkę. W wypadku efektu krytycznego "trafienie komór z amunicją", gdy gracz w następnym rzucie wyrzuci "6" (wybuch okrętu), to automatycznie zamieniamy wynik rzutu na eksplozję średniej wielkości. Okręt traci połowę punktów swojej pierwotnej WTR i