

Armada Española [Epoka VI Predrednoty] [] [995 / 995]

Amiral Torgillo

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

	Poszukiwanie min	#	\$	Przed rozpoczęciem bitwy nasze trałowce przeszukały część obszaru bitwy, oznaczając lokalizację pól minowych. Przeciwnik, który wykupił pole minowe będzie dysponował tylko jednym znacznikiem, zamiast dwóch.
		1	20	

		Cristóbal Colón #2	2	3-6	9-14	17-20	45°	16	9	320	55	375	Steam Engine, Ram, Okręt Flagowy Kapitan: Niezłomny 1 x Słaby węgiel 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowe pompy 1 x Okrętowa maskotka 1 x Wzmocnione komory amunicyjne 1 x Torpeda stabilizowana żyroskopem	
		Reina Regente #3	3	3-6	9-14	17-20	60°	8	7	165	45	210	Steam Engine, Poor Seakeeping, Ram Kapitan: Meteorolog 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowe pompy 1 x Okrętowa maskotka 1 x Wzmocnione komory amunicyjne 1 x Torpeda stabilizowana żyroskopem	
		Transport Ship 3 (Columbia) #3	3	3-5	8-13	16-18	45°	4	9	65	55	120	Steam Engine, Transport Ship Kapitan: Doskonały mechanik 1 x Dodatkowi marines 1 x Węgiel wysokiej jakości 1 x Dodatkowa drużyna przeciwpożarowa 1 x Dodatkowa drużyna naprawcza 1 x Dodatkowe pompy 1 x Okrętowa maskotka	
		Furor - class #4	4	3-8	12-19	23-28	75°	4	4	110	10	150	Steam Engine, High Maneuverability, Poor Seakeeping, Low Draft, Small Target, Multiple Target (2), Stawiacz Min Kapitan: 1 x Torpeda stabilizowana żyroskopem	
		Furor - class #4	4	3-8	12-19	23-28	75°	4	4	110	10	120	Steam Engine, High Maneuverability, Poor Seakeeping, Low Draft, Small Target, Multiple Target (2) Kapitan: 1 x Torpeda stabilizowana żyroskopem	

Niezłomny:

Ten dowódca nie ma zamiaru poddać swojego okrętu. Gracz ignoruje strefę poddania okrętu zaznaczoną na karcie okrętu, którym dowodzi ten kapitan!

Słaby węgiel:

Można wykupić tylko dla okrętów z napędem parowym. Wykupiony działa przez całą grę. Prędkość okrętu (niezależnie od rozkazu) jest mniejsza o 2 węzły (kts) (ale wynosi minimum 1 węzeł). Nie można jednocześnie wykupić słabego węgla i węgla wysokiej jakości.

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 otrzymuje znacznik pożaru.

Torpeda stabilizowana żyroskopem:

Raz w ciągu bitwy gracz może przerzucić jedną kostkę przy rzucie na trafienie z użyciem jednej torpedy.

Meteorolog:

Raz na grę może zmodyfikować wynik rzutu na początkową siłę wiatru lub na zmianę siły wiatru w trakcie gry o +1 lub -1.

Doskonały mechanik:

Prędkość okrętu (niezależnie od rozkazu) jest większa o 1 węzeł (kts). Dodatkowo pozwala na próbę naprawy uszkodzeń (np. uszkodzenia steru, mocnego przechyłu, itd.) w tej samej turze, w której zostały one spowodowane.

Dodatkowi marines:

Maksymalnie 4 grupy na okręcie 1. klasy, 3 grupy na okręcie 2. klasy itd. Każda grupa modyfikuje wynik abordażu o +2.

Węgiel wysokiej jakości:

Można wykupić tylko dla okrętów z napędem parowym (steam engine). Jakość węgla wpływa na ciśnienie w kotłach, a zatem i na prędkość okrętu. Prędkość okrętu (niezależnie od rozkazu) jest większa o 2 węzły (kts). Nie można jednocześnie wykupić słabego węgla i węgla wysokiej jakości.

Dodatkowa drużyna naprawcza:

Umożliwia przerzut 1 nieudanego rzutu na naprawę innych uszkodzeń. Dodatkowo, jeśli okręt ma zalanie lub pożar, to naprawa innych uszkodzeń kończy się powodzeniem na

4+ (zamiast 6+). Maksymalnie 1 taka drużyna na okręt.