

Matrice des tactiques de combat

		Flotte Au Vent*			
		Poursuite Générale	Action Rapprochée	Sillage de l'Amiral	Former la Ligne de Bataille
Flotte Sous le Vent	Retraite Générale + Pleines Voiles	BP 4	RL 4	BP 4	La flotte Sous le Vent se retire
	Retraite Générale + Voilure de Combat	BP 5	RL 5	BP 5	BL 5
	Soutien Mutuel	RL	BL 1 / FA	RL 1 / BL	FA 1 / BL
	Sillage de l'Amiral	FA 1 / MG	FA	Choix de l'Amiral	BL
	Former la Ligne de Bataille 6	FA	FA 1 / MG	FA	BL

* Si la flotte Au Vent est stationnaire dans une zone de patrouille et refuse le combat ou rompt le combat, elle est placée Hors Position. Si la flotte Au Vent est en mouvement et refuse le combat ou rompt le combat, elle continue son mouvement.

1 – Durant le premier round de combat seulement

2 – A la fin du round en cours, la flotte Au Vent peut Rompre le combat si l'ennemi est en voilure de combat, ou peut faire une Retraite Précipitée si l'ennemi est en pleines voiles.

3 – L'amiral en chef avec le plus fort total Navigation + commandement (modifié) choisit le résultat de la matrice à utiliser pour le round en cours (en cas d'égalité c'est l'amiral Au Vent qui choisit).

4 – Si la flotte Au Vent est en voilure de combat, la flotte Sous le Vent peut faire Retraite avant le combat ; c'est considéré comme une sortie d'un port réussie ou une entrée au port réussie, le cas échéant.

5 – Si c'est le 2ème round de combat ou plus tard, et que la flotte Au Vent est en voilure de combat, la flotte Sous le Vent peut faire une Retraite Précipitée après le round de combat en cours.

6 – Si elle est à l'ancre, la flotte Sous le Vent (+1 au Commandement de l'amiral) doit choisir « Former la Ligne de Bataille » jusqu'au round qui suit celui où elle a Levé l'Ancre.

Si une flotte a plus de 50% de ses navires endommagés ou naufragés, elle est automatiquement et immédiatement en voilure de combat.

Une Retraite se produit avant de résoudre le round de combat. Une Retraite Précipitée ou une Rupture du Combat se produit après avoir résolu le round de combat en cours.

Code	Résultat	Dés de bonus	Notes
BL	Bataille en Ligne	3ème round ou plus : Au Vent + 1 dé Sous le Vent + 1 dé	
FA	Feu d'Attrition	Sous le Vent + 1 dé	
RL	Rompre la Ligne	Au Vent + 1 dé	Commandement amiral Sous le Vent : -1 *
MG	Mêlée Générale	Au Vent + 2 dés Sous le Vent + 1 dé	Commandement des 2 amiraux : -1 *
BP	Bataille de Poursuite	Au Vent + 1 dé Sous le Vent + 1 dé	Les deux flottes n'utilisent que la moitié de leur puissance de feu (arrondie par excès)

* Le facteur de commandement est réduit jusqu'à la fin de la bataille, il ne peut pas être réduit de plus de 1.

Traductions des termes de la matrice de combat

General Chase (GC)	Poursuite Générale
Close Action (CA)	Action Rapprochée
Admiral's Wake (AW)	Sillage de l'Amiral
Form Line of Battle (FL)	Former la Ligne de Bataille
General Withdrawal (GW)	Retraite Générale
Wear Together (WT)	Soutien Mutuel
Easy Sail	Voilure de Combat
Full Sail	Pleines Voiles
Hot Action (HA)	Bataille en Ligne (BL)
Withering Fire (FA)	Feu d'Attrition (FA)
Break the Line (RL)	Rompre la Ligne (RL)
Pell Mell Battle (MG)	Mêlée Générale (MG)
Running Battle (BP)	Bataille de Poursuite (BP)