

[2D6] Determinar a direcção do vento (8)	
2	Calmaria! Reduz a velocidade de todos os navios em 2 nós apenas este turno.
3	Alteração de vento. Roda a direcção do vento um sector no sentido dos ponteiros do relógio.
4-10	Sem alteração de vento, nem velocidade, nem direcção este turno.
11	Alteração de vento. Roda a direcção do vento um sector no sentido contrário dos ponteiros do relógio.
12	Ventania! Aumenta a velocidade de todos os navios em 1 nó apenas este turno.

[D6] Determinar as condições do tempo (38)	
1	Um espelho! Adiciona +1 ao tiro em todos os disparos
2-4	Calmo. Não se aplica modificações ao tiro
5	Picado. Penaliza em -1 o tiro. É necessário um teste de habilidade par utilizar mais de vela de manobra. Não pode utilizar todo o pano.
6	Revolto. Penaliza todo o tiro com -1. Os navios só podem mover com velas de manobra

[D6] Teste de habilidade (9)	
Resultado requerido	Nível de treino da guarnição
6	Inexperiente
5-6	Regular
4,5,6	Veterana

Entrelaçar cabos e velas (32)	
Entrelaçar	Distância >= 1UD se ambos os navios falharem teste de habilidade com bónus +2, ficam agarrados e param.
Libertar	Se agarrados, liberta com um teste de habilidade com uma penalização de -1. Afastam-se 1UD e velocidade máxima de velas de manobra.

[D6] Baixas por Abordagem (24)	
Inexperiente	4 ou menos
Regular	5 ou menos
Veterana	6 ou menos

Danos e efeitos (26, 27, 28, 32)	
Integridade "quebrou e falhou o teste de habilidade"	Rendição do navio
Integridade "metade"	Reduz # de canhões de cada tipo e cada bordo para metade (arredondado para cima). Não pode utilizar todo o pano.
Acção de reparação	Não pode disparar, alterar o rumo ou o nível de velas. Um teste de habilidade com sucesso D6 de reparação, se falhar 1 ponto de reparação.
Incêndio	Recebe danos imediatos: Micro & Pequeno (D3), Médio (D6), Grande & Extra Grande (D10). Se acção de reparação simultânea +2 no teste de habilidade e não há explosão com "1"

Abordagem (24, 25)	
Aproximação	Qualquer um dos navios não pode estar a todo o pano. Têm de estar a menos de 3UD.
Contacto	O navio activo faz um teste de habilidade. Se tiver sucesso ambos os navios ficam em contacto, presos e param imediatamente. Não podem fazer tiro.
Contactos múltiplos	Os navios em contacto são considerados como um só alvo e como tal, qualquer navio pode juntar-se à abordagem desde que esteja a 3UD e nas condições de contacto.
Activação de navios presos	No um segundo turno, o navio com maior número de pontos de integridade é activado primeiro. Em contactos múltiplos a facção que tiver maior número de pontos de integridade.
Tiro sobre navios em contacto	Quando se dispara contra navios em contacto, aplica-se os danos iguais a todos dentro do mesmo campo de tiro. Não há tiros críticos.
Combate corpo-a-corpo	Em cada activação posterior ao momento do contacto é efectuado um corpo-a-corpo. Factor de combate igual a integridade /10 (arredondado superior) = número de D10 rolados. Resultado na tabela de Baixas por Bordagem . No primeiro turno de abordagem o navio activo soma +1 ao factor da tabela de baixas por abordagem. Cada D10 com sucesso dá 2 pontos de dano e se tirar "1" (crítico) faz 4 pontos de dano.
Resultado do combate	O navio que fizer mais danos ao inimigo é o vencedor do combate. Em caso de empate nada acontece. O navio que perde se tem menos de metade dos seus pontos de integridade tem de fazer um teste de habilidade, se falhar rende-se. Um navio que fique com zero pontos de integridade é considerado que a guarnição foi toda morta, ou capturada. O fica a flutuar e é capturado.

Black Seas – Quick Reference

V2

[D10] Tiro, Alcance e Dano (15, 16, 18)	
Factor Base	5 ou menos
Canhões pesados	Alcance: 20UD Dano em II: 2 pontos de integridade Dano em T de proa: + 1 ponto de integridade Dano em T de popa: dobro dos pontos de integridade
Canhões Ligeiros	Alcance: 14UD Dano em II: 1 pontos de integridade Dano em T de proa: + 1 ponto de integridade Dano em T de popa: dobro dos pontos de integridade
Carronadas	Alcance: 8UD Dano em II: 3 pontos de integridade Dano em T de proa: + 1 ponto de integridade Dano em T de popa: dobro dos pontos de integridade
Morteiros	Alcance: 22UD Dano em II: 1D6 de integridade (1-6) Dano em T de proa: + 1 ponto de integridade (2-7) Dano em T de popa: dobro dos pontos de integridade (2-12)

Modificadores de Tiro (17, 33)		
Alvo opcional	Inexperiente e regular Veterano	Mais próximo Teste de habilidade
Tiro de mais que uma bateria no mesmo turno	1ª e 2ª bateria 3ª bateria 4ª bateria	Sem penalização -1 -2
Alcance	Morteiros ou alvo a mais de 10UD Queima-roupa 3UD ou menos	-2 +2
Guarnição	Inexperiente Veterana	-2 +2
Velocidade	Tiro com o navio a todo o pano Tiro em mar revolto Tiro em mar picado Alvo moveu mais de 10UD Tiro com o navio ancorado	-2 -2 -1 -1 +2
Alvo	Micro Pequeno Grande ou extra grande Mar um espelho	-2 -1 +1 +1
Visibilidade	Campo de tiro parcial	-2
Tiro inicial	Primeira bordada do navio	Ver tiro inicial
Tiro alto	Canhões e morteiros Carronadas	-2 -1
Tiro de oportunidade	Fire as she bears	-2

Tiro inicial do navio	
micro	Sem modificação
pequeno	+ 1 canhão ligeiro
médio	+1 canhão ligeiro e +1 canhão pesado
Grande	+1 canhão ligeiro, +1 canhão pesado, +1 caronada
Extra Grande	+1 canhão ligeiro, +2 canhões pesados, +1 caronada

Sequência de turnos	
1ª fase	Determinar as condições do vento
2ª fase	Determinar as condições do tempo e marcar a sequência de activação dos navios
Por ordem de activação	
3ª fase	1) Activar individualmente cada navio a) Verificar a atitude do vento b) Declarar o nível das velas c) Mover o navio d) No final do movimento declarar abordagens 2) Resolver tiro 3) Resolver abordagens