

Annexe C : Les listes de navires – Détail :

Annexe C16 : Marchands

Ces listes comprennent pour chaque navire 4 parties :

- Partie 1 : l'identification du navire avec ses dates
 - Orig = Origine : le pays codé
 - Classe = La classe du navire, codée en prenant la lettre du type de navire plus le nombre de canons, plus pour les frégates et plus petits navires, le calibre des plus gros de ces canons. Exemples : V118 = Vaisseau de 118 canons ; F036_18 = Frégate de 36 canons de 18 livres ; C024_12 = Corvette de 24 canons de 12 livres
 - Nom = le nom sous lequel le navire est connu aux dates indiquées ensuite et selon son armement et sa possession (donc un même navire peut apparaître plusieurs fois dans plusieurs listes s'il a été capturé, sous différents noms s'il a été renommé ou sous le même nom s'il a été réarmé ou transformé.)
 - Début = Année où il apparaît sous ce nom et cet aspect
 - Fin = Année où il disparaît sous ce nom ou cet aspect
- Partie 2 : les caractéristiques du navire dans le jeu
 - Pui = Puissance = nombre de cases de puissance sur la fiche
 - Eq = Equipage = nombre de cases d'équipage
 - Vit = Vitesse = nombre de cases de vitesse
 - Vir = Virages = nombre de virages
- Partie 3 : les valeurs en budget du navire selon l'entraînement de l'équipage
 - M = équipage mauvais (-2 dés)
 - R = équipage recrues (-1 dés)
 - N = équipage normal
 - V = équipage vétéran (+1 dés)
 - E = équipage d'élite (+2 dés)
- Partie 4 : Le devenir du navire, s'il est connu.

Lettre du type de navire : V = Vaisseau ; TT = Transport de troupes ; S = Sloop ; R = Razé (ex-vaisseau) ; Pri = Navire-Prison ; Mar = navire marchand (plus ou moins armé) ; Hop = Navire-Hôpital ; K = Caraque ; G = Goélette ; FV = Frégate à vapeur ; FR = Frégate à rames ; F = Frégate ; Ch = Chébec ; C = Corvette ; BG = Brick-Goélette ; B = Brick.

Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles

Annexe C16 : Marchands

Navire			Date		Caractéristiques				Budget					Devenir
Orig	Classe	Nom	Déb	Fin	Puis	Eq	Vit	Vir	M	R	N	V	E	
Mar	Marchand gros	A définir			2	1	6	4	6	8	11	14	17	
Mar	Grand Indiaman	A définir			4	3	5	3	9	13	17	21	26	
Mar	Indiaman moyen	A définir			2	3	6	4	7	10	13	16	20	
Mar	C020_08	Corvette de transport			2	1	6	4	6	8	11	14	17	
Mar	B016_06	Brick goélette de transport			2	3	6	4	7	10	13	16	20	