

Flying Colors

AIDES DE JEU

Table de Détermination de la Puissance de Feu (12.8)

Rang Relatif	Portée (Hexs jusqu'à la Cible)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G	3	2	2	1	0	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	1	1	0	-	-	-
5	7	5	4	3	2	2	1	0	-	-
4	10	7	6	5	4	3	2	1	0	-
3	12	9	8	6	5	4	2	2	1	0
2	15	12	10	7	6	5	3	2	2	1
1	17	14	12	9	8	7	5	3	2	2
(1)	19	13	14	11	10	8	6	4	3	2

Modificateurs de Rang Relatif

- +1 par groupe de 6 points de dégâts à la coque
- +1 bordée partielle

Modificateurs de Puissance de Feu

- 1 Rang dans un cercle noir si la puissance de base est *grisée*
- +1 Rang dans un cercle blanc si la puissance de base est *grisée*
- + ? Audace de l'attaquant
- ? Audace du Défenseur
- +2 Tir à bout portant

Procédure

- Déterminez la ligne du Rang Relatif
- Modifiez le rang en montant ou en descendant
- Croisez le rang modifié avec la portée pour déterminer la puissance de feu.
- Modifiez la puissance de feu

Notes

- '-' indique que le tir n'a aucun effet.
- Les navires équipés uniquement de caronades ne peuvent pas tirer à une portée supérieure à 5
- Les décalages de rangs dépassant la ligne G entraînent automatiquement 'aucun effet' pour le résultat
- Les navires dont le tir n'a aucun effet reçoivent quand même un marqueur de tir (Fired)

Table de Caronade

	1779-1786	1787-1826
Tir Britannique—portée 3 ou moins	+1	+1
Tir Britannique—portée 1 ou moins	+1	+1
Tir Américain—portée 3 ou moins	N/A	+1
Tir Américain—portée 1 ou moins	+1	+1
Tir Français/Hollandais—portée 3 ou -	N/A	+1
Tir Espagnol—portée 1 ou moins	N/A	+1
Rang rouge—portée 3 ou moins	+1	+1

Table de Mouvement

Avantage du Vent	Voilure normale	Pleines Voiles
Vent arrière	4	6
Au large	5	8
Au près	2	3
Face au vent (Enchaîné !)	0	0

Effets de la Météo (11.13) : Calme : -1, Venteux : +1

Coûts pour Virer :

- Du large à vent arrière = 1 PM
- Du large au près = 2 PM

Table de Louvoisement (11.3)

Jet de Dé	Points de Mouvement
0 ou moins	Enchaîné !
1-2	0
3-5	1
6 ou plus	2

Modificateurs

- + ? Qualité de Commandement
- 1 Si endommagé
- 1 Si ennemi dans un rayon de trois hexs
- +1 Si ennemi au delà de 10 hexs

Changement du Vent (4.0)

Jet de Dé	Changement
0-5	Pas de changement
6-7	Un point dans le sens horaire
8	Deux points dans le sens horaire
9	Un point dans le sens inverse

Table du Transfert des Commandants (13.5)

Jet de Dé	Résultat
4 ou moins	Pas de Transfert
5-9	Commandant Transféré

Modificateur

- ? Valeur d'Audace

Table de Désengagement (11.11)

Jet de Dé	Résultat
0-4	Désengagé
5 ou plus	Raté

Modificateurs

- ? Qualité de Commandement
- +1 Emmêlé
- +2 Emmêlé et Grappiné

Table de Dérive (11.4)

Jet de Dé	Résultat
0-4	Peut dériver d'un hex avant de virer
5 ou plus	Doit dériver d'un hex avant de virer

Modificateur

- ? Qualité de Commandement

Table de Collision (11.8)

Jet de Dé	Résultat
0-9	Pas de Collision
Plus de 9	Emmêlé !

Modificateurs

- ? par Qualité de Commandement
 - +1 par navire de Rang 3 ou 4
 - +2 par navire de Rang 1 ou 2
 - +3 par navire de Rang (1)
 - + ? nombre de PM que le navire qui bouge ne peut dépenser
- Note : Appliquez les modificateurs pour le navire qui bouge et le navire immobile.*

Table d'Echouage (11.7)

Jet de Dé	Résultat
<0	Echoué, dégât 1H
0-2	Echoué
3-5	Dégât 1H
>5	Aucun effet

Modificateurs

- + ? Qualité de Commandement
- ? Valeur du Récif
- 1 Navire de Rang 4-6
- 2 Navire de Rang 1-3
- 3 Navire de Rang (1)

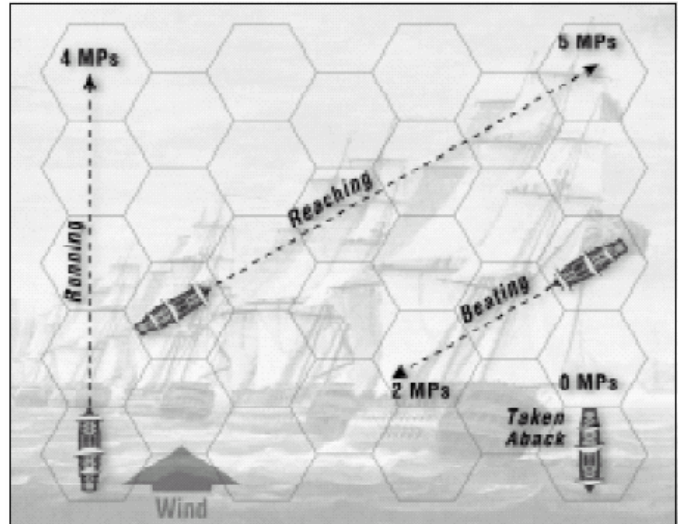
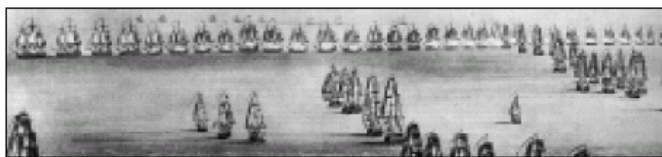


Table d'Evasion (11.9)

Jet de Dé	Résultat
0-6	Evasion réussie
7 ou plus	Jet de Grappinage

Modificateurs

- ? Qualité de Commandement du navire qui s'évade
- +1 Navire qui s'évade de Rang 3 ou 4
- +2 Navire qui s'évade de Rang 1 ou 2
- +3 Navire qui s'évade de Rang (1)
- +1 Navire qui s'évade endommagé

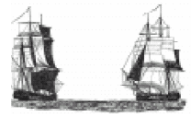


Table de Grappinage (11.9)

Jet de Dé	Résultat
0-4	Grappiné
5 ou plus	Raté

Modificateurs

- +/- Différence d'équipage
- 1 si la cible a amené ses couleurs
- 2 si emmêlé



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

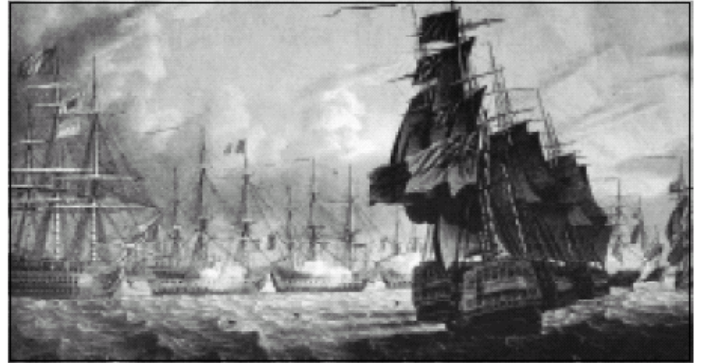
Couler (13.3)

Jet de Dé	Résultat
5 ou moins	Aucun Effet
6-9	Le navire coule*

* tout navire emmêlé avec le navire qui coule coule avec lui. (les navires grappinés ne sont pas affectés)

Modificateur

- ? Points de dégâts restant dans la coque



Amener les Couleurs (13.3)

Lorsqu'il ne reste plus que **5 points de dégâts ou moins** dans la coque d'un navire :

Jet de Dé	Résultat
3 ou moins	Aucun Effet
4-9	Le navire amène les couleurs

Modificateur

- ? Points de dégâts restant dans la coque

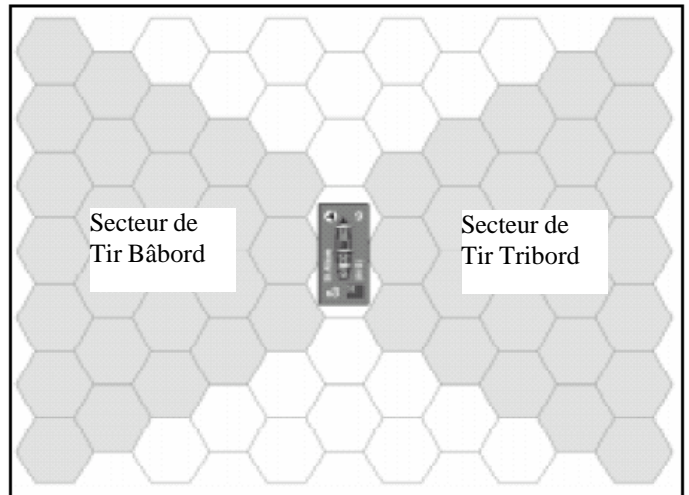


Table des Incendies (13.4)

Jet de Dé	Résultat
0-2	Feu éteint
3-4	Feu éteint, dégât 1R
5-6	Dégât 1R*
7-8	Dégât 1R*
9	Dégâts 1R, 1H*

* Le feu peu s'étendre. Lancez un dé pour chaque navire emmêlé ou grappiné. Le feu s'étend sur un résultat de sept ou plus (+1 si emmêlé, +2 si emmêlé et grappiné). Après avoir déterminé si le feu s'étend, lancez un autre dé : si le résultat est '9' le navire en feu explose ! Le navire qui explose coule immédiatement ainsi que tous les navires avec lesquels il est emmêlé ou grappiné.

Table de Démoralisation (15.2)

Lorsqu'il ne reste plus que **5 points de dégâts ou moins** dans la coque d'un navire :

Jet de Dé	Résultat
0 ou moins	La flotte abandonne le combat !
1-9	La flotte continue à se battre !

Modificateur

-1/-2 Différence de taille des flottes
 + ? Valeur d'Audace
 - ? Qualité de l'amiral si il est mort ou capturé

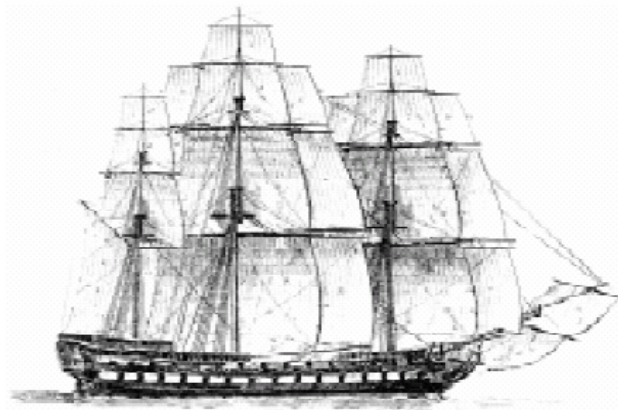


Table de Résultats des Dégâts (12.9)

Puissance de Feu Modifiée

Die Roll	<0		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R
0-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	HR	
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	HR	2R*	2H
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	HR	2R*	2H	2RH	2HR
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	HR	2R*	2H	2RH	2HR	3R	3H
4	-	-	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	HR	2R*	2H	2RH	2HR	3R	3H	3R	3H	
5	-	-	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	2H	R*	H	2RH	2HR	2R	2H	2RM	2HM	3R	3H	
6	-	-	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	2H	R*	2H	2RH	2HR	2R	2H	3R	3H	3R	3H	3R*	3H*	
7	R	H	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	2H	R*	2H	2RH	2HR	2R	2H	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	3RH	3HR	
8	R	H	H	R	R	H	M	M	2R	2H	R*	2H	2RH	2HR	2R	2H	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	3RH	3HR	4R	4H	
9	H	R	R	H	M	M	2R	2H	R*	2H	RH	HR	2R	2H	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	3RH	3HR	4R	4H	3RM	3HM	
10	R	H	M	M	2R	HR	R*	2H	RH	HR	2R	2H	2R	2H	3R	3H	3R*	3H*	3RH	3HR	4R	4H	3RM	3HM	5R	5H	
11	M	M	2R	HR	R*	2H	RH	HR	2R	2H	2R	2H	3R	3H	2R*	2H*	3RH	3HR	4R	4H	3RM	3HM	5R	5H	4R*	4H*	
12+	2R	HR	R*	H	RH	HR	2R	2H	2R	2H	3R	3H	2R*	2H*	2RH	2HR	4R	4H	3RM	3HM	5R	5H	4R*	4H*	4RH	4HR	

Puissance de Feu Modifiée

Die Roll	12		13		14		15		16		17		18		19		20		>20	
	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H	R	H
0-	2R*	2H	2RH	2HR	3R	3H	3R	3H	4R	4H	4R*	4H*	4RH	4HR	5R	5H	6RM	6HM	7R	7H
1	2RH	2HR	3R	3H	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	4RH	4HR	5R	5H	5RM	5HM	7R	7H	7R*	7H*
2	3R	3H	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	4RH	4HR	5R	5H	4RM	4HM	6R	6H	6R*	6H*	6RH	6HR
3	3R	3H	4R	4H	3R*	3H*	3RH	3HR	5R	5H	4RM	4HM	6R	6H	6R*	6H*	6RH	6HR	7R	7H
4	4R	4H	3R*	3H*	3RH	3HR	4R	4H	4RM	4HM	6R	6H	6R*	6H*	5RH	5HR	6R	6H	7R	7H
5	3R*	3H*	3RH	3HR	4R	4H	4RM	4HM	6R	6H	5R*	5H*	5RH	5HR	6R	6H	7R	7H	8R	8H
6	3RH	3HR	4R	4H	4RM	4HM	6R	6H	5R*	5H*	5RH	5HR	6R	6H	7R	7H	8R	8H	7R*	7H*
7	4R	4H	4RM	4HM	6R	6H	5R*	5H*	5RH	5HR	6R	6H	7R	7H	7R	7H	7R*	7H*	6R2H	6H2R
8	3RM	3HM	5R	5H	5R*	5H*	5RH	5HR	6R	6H	6R	6H	7R	7H	6R*	6H*	5R2H	5H2R	7RH	7HR
9	5R	5H	5R*	5H*	5RH	5HR	6R	6H	6R	6H	7R	7H	6R*	6H*	5R2H	5H2R	6RH	6HR	7RM	7HM
10	4R*	4H*	4RH	4HR	6R	6H	6R	6H	7R	7H	6R*	6H*	5R2H	5H2R	6RH	6HR	7RM	7HM	9R	9H
11	4RH	4HR	5R	5H	5RM	5HM	7R	7H	6R*	6H*	5R2H	5H2R	6RH	6HR	6RM	6HM	9R	9H	8R*	8H*
12+	5R	5H	4RM	4HM	7R	7H	6R*	6H*	5R2H	5H2R	6RH	6HR	6RM	6HM	8R	8H	8R*	8H*	7R2H	7H2R

Modificateurs

Type de cible : Voilure

- +1 le navire qui tire est Français
- +1 tir au vent
- 1 tir sous le vent
- +2 cible Pleines Voiles

Type de cible : Coque

- +1 le navire qui tire est Britannique
- +1 tir au vent
- 1 tir sous le vent

Autres Modificateurs

- +# bonus de caronade cumulatif
- +2 le navire qui tire est à l'ancre

Ajoutez 2H si enfilade de poupe (après voir doublé)
Doublez tous les dégâts M si le tir est à bout portant

* Probabilité d'incendie (13.4)