

Flying Colors

Fleet Actions in
The Age of Sail



by

Mike Nagel

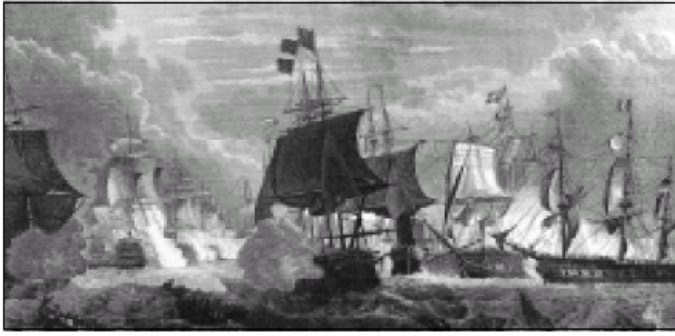
LIVRET DE REGLES

Corrections au 29/12/05 incluses
TABLE DES MATIERES

1. Introduction	2	10. Empilement.....	5
2. Matériel	2	11. Mouvement.....	5
3. Séquence de Jeu	3	12. Tirs	8
4. Sens du Vent.....	3	13. Dommages	11
5. Commandants de Flottes	4	14. Mêlée.....	12
6. Détermination des Formations.....	4	15. Détermination de la Victoire	13
7. Détermination de l'Initiative	5	16. Bibliographie	14
8. Non Commandé.....	5	17. Remerciements.....	14
9. Orientation.....	5	18. Scénarios.....	15



GMT Games, LLC ? P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



1.0 Introduction

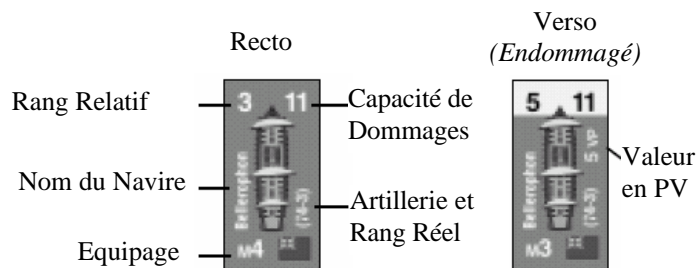
Flying Colors est un jeu de simulation de combat naval sur la période s'étendant entre 1750 et 1825. Contrairement à la majorité des autres jeux sur ce sujet, ce jeu simule des actions de grandes flottes et non les minutieuses opérations des navires. Ceci permet aux joueurs de comparer la qualité des flottes et de leur commandement. Ce jeu est conçu pour être joué vite, avec un minimum de référence aux règles.

2.0 Matériel

Un exemplaire complet de *Flying Colors* contient le matériel suivant :

- 3 Cartes
- 4 Planches de Pions
- 1 Livret de Règles
- 1 Fiche d'Aide de Jeu
- 1 Bloc de Fiches de Statut

La Carte – Elle est composée de plusieurs sections représentant chacune une étendue d'eau où se déroulent les engagements navals. Les sections peuvent être configurées de différentes façons en fonction des scénarios. Les hexagones imprimés sur les cartes sont utilisés pour normaliser le mouvement. Différentes teintes de bleu sont utilisées pour représenter diverses profondeurs d'eau. L'utilisation de ces profondeurs dépend du scénario joué. Une rose des vents est imprimée sur chaque carte afin de déterminer dans quel sens souffle le vent. « le sens du vent 1 » se trouve vers le bord de la rangée « xx01 » de chaque carte. Les directions du vent tournent dans le sens horaire jusqu'à la « direction 6 ».



Navires - Ces unités représentent les navires qui composent les flottes. Les navires sont classés en fonction du nombre de canons qu'ils transportent. Un navire de « 1^{er} Rang » étant le plus gros et transportant 100 canons ou plus. Les navires de rangs 1 à 4 sont considérés comme des « vaisseaux de ligne » et sont représentés par des pions 1x1 1/2 de pouce. Les navires de rang 5 et plus sont des navires plus petits (frégates, canonnières, etc.) et sont représentés par des pions 1/2 x 1/2 pouce.

Chaque navire est imprimé avec son nom et les mesures suivantes utilisées au cours du jeu :

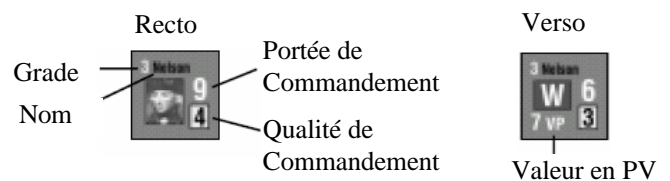
- **Rang Relatif** (Une indication sur la puissance de feu pouvant être projetée depuis une bordée)
- **Capacité de Dommages** (Le nombre de pertes que peut subir la coque du navire et toujours agir en plate-forme de tir efficace)
- **Equipage** (La capacité du navire à envoyer et repousser des équipes d'abordages)
- **Valeur en Points de Victoire**
- **Artillerie et Rang Réel** (Le nombre de canons transportés par le navire ainsi que son Rang Réel). Ces valeurs n'affectent pas le jeu et ne sont données qu'à titre informatif.

Symboles de Modificateur du Rang Relatif : Le Rang Relatif d'un navire est modifié par la couleur et la forme du symbole qui l'entoure. Un Rang Relatif dans un cercle jaune désigne un navire de Premier Rang avec au moins 120 canons. Si le cercle est blanc, les canons sont relativement lourds ; si le cercle est noir, les canons sont relativement légers. Un Rang Relatif dans un hexagone rouge indique un navire armé principalement de canonnades. Ces facteurs affectent la puissance de feu du navire.

La couleur du navire indique sa nationalité :

- Rouge : Britannique
- Orange : Hollandais
- Mauve : Danois
- Bleu : Français
- Doré : Espagnol

Commandants—Ces pions d'un demi pouce représentent les commandants de flottes disponibles dans chaque scénario. Ces commandants sont le cœur du système de contrôle et de commandement du jeu, car ils permettent à une flotte d'agir à l'unisson. Les pions des commandants sont également colorés en fonction de la nationalité.



Valeurs d'Audace – En plus des statistiques données sur chaque pion, pour chaque scénario, chaque nationalité reçoit une valeur 'd'Audace'. Cette valeur représente le comportement historique du camp dans la bataille, c'est aussi un indicateur de la qualité et de la flexibilité globale de la flotte ainsi que la ténacité de ses commandants.

Questions ?

Si vous avez des questions à propos des règles, nous serons heureux d'y répondre. Il y a trois façons d'obtenir une réponse à vos questions.























E-Mail

Concepteur : Mike Nagel mpnagel@comcast.net
 Développeur : John Alsen johngalsen@aol.com
 Editeur : GMTGames@aol.com

Internet : Posez vos questions dans le forum Flying Colors sur www.consimworld.com

Courrier : Envoyez vos questions avec une enveloppe timbrée contenant votre adresse à : GMT Games, ATTN : Flying Colors Q's, P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232

Marqueurs – Ces marqueurs servent à indiquer le statut des navires et des éléments de jeu.

	Dommages à la coque		Emmêlé
	Dommages à la voilure		Amener les Couleurs
	Démâté		Tir tribord
	Enchaîné !		Tir bâbord
	Pertes humaines		Tir bilatéral
	Capturé		Non Commandé
	Ancré		Vulnérable !
	Pleines Voiles		Sens du vent
	Incendie		Batterie
	Echoué		Commandement séparé
	Grappiné		Dérive

Le nombre de marqueurs fourni n'est pas une limite de conception. Si des marqueurs supplémentaires sont nécessaires, les joueurs peuvent en fabriquer d'autres, ou utiliser des marqueurs similaires provenant d'autres jeux.

Fiches de Statut – Si les joueurs préfèrent éviter d'utiliser beaucoup de marqueurs pour indiquer le statut des navires, ils peuvent utiliser les fiches de statut avec (de préférence) un crayon de papier. Inscrivez chaque navire avant de commencer à jouer et cochez les cases de dommages en trop pour chacun d'eux. Lorsque les navires sont endommagés, cochez les cases de dommages selon les besoins. Les fiches de statut peuvent aussi être utilisées pour indiquer les statuts de mouvement et de tir. Les fiches de statut peuvent être examinées par tous les joueurs et ne sont pas cachées.

Dé – On utilise un dé à 10 faces. Le '0' vaut zéro (et non dix).

Echelle du Jeu – Les hexs représentent en gros 100 mètres d'un bord à l'autre et chaque tour de jeu représente de cinq à dix minutes.

3.0 Séquence de Jeu

La séquence de jeu donne l'ordre dans lequel vous devez accomplir les fonctions expliquées dans les règles. La séquence de jeu est répétée pendant un certain nombre de tours, comme indiqué dans chaque scénario.

Aperçu Général du Jeu – Après avoir vérifié un éventuel changement du sens du vent (tours 5, 10, 15 etc.) chaque joueur détermine si ses navires sont ou non commandés et qui commande chaque formation. Un jet de dé détermine qui sera le premier joueur actif. Le joueur actif choisit une formation et déplace/fait tirer chaque navire individuellement. Après que tous les navires de la formation aient terminé leurs actions, la main passe à l'autre camp qui active à son tour une formation. Les joueurs alternent les formations jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées. Les navires non commandés sont ensuite activés individuellement, le joueur ayant l'initiative choisissant d'agir en premier ou bien de passer avec un de ses navires. Après que tous les navires aient bougé, toutes les mêlées sont résolues. Enfin, on vérifie le statut de chaque navire ainsi que les conditions de victoire.

I. Segment d'Ajustement du Vent (tous les 5 tours)

II. Détermination du Commandement

III. Détermination de l'Initiative

IV. Cycle d'Activation

- Choix d'une Formation
- Activation des Navires
- Mouvement (et Tir) des Navires
- Désengagement
- Choix d'une autre Formation ou Fin du Cycle d'Activation (*les joueurs alternent l'activation des formations jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées*)

V. Cycle des Navires Non Commandés

- Choix du Navire
- Test de Commandement
- Mouvement (et Tir) du Navire
- Désengagement
- Choix d'un autre navire ou fin du cycle (*les joueurs alternent l'activation des navires non commandés [un par un] jusqu'à ce qu'ils aient tous été activés*)

VI. Mêlée

VII. Vérification du Statut des Navires

- Navires en Feu
- Dérive
- Couler
- Amener les couleurs

VIII. Détermination de la Victoire

4.0 Sens du Vent

4.1 Segment d'Ajustement du Vent

A partir du tour cinq (5) et ensuite tous les cinq tours (5, 10, 15, etc.) lancez un dé pendant le Segment d'Ajustement du Vent et consultez la table du Changement de Vent. Le résultat indique la direction et le nombre de points (côtés d'hexs) dont l'indicateur de direction doit être ajusté pour indiquer la nouvelle direction.

NOTE DE JEU : la table du Changement de Vent est conçue pour des scénarios se déroulant dans l'hémisphère nord. Pour

les joueurs qui créent leurs propres scénarios, inversez les colonnes 'sens horaire' et 'sens inverse' si nécessaire lors d'une bataille au sud de l'équateur.

4.2 Effets du Vent

Le vent affecte la vitesse de mouvement des navires (11.1) ainsi que leur capacité à tirer (12.9). Pour cette dernière, un navire tire 'sous le vent' si la cible est sous le vent de la bordée du tireur. Un navire tire 'au vent' si la cible est au vent par rapport à la bordée du tireur. Un navire dont le vent souffle directement sur sa poupe ou sa proue n'obtient aucun bénéfice pour le tir.

5.0 Commandants de Flotte

La victoire ou la défaite en mer pendant cette période était souvent liée à la flexibilité du commandant de la flotte et à sa capacité à donner des ordres clairs et concis à ses commandants subordonnés. Le système de commandement décrit ici est le cœur du système de jeu.

5.1 Commandants

En général, un amiral est assigné à chaque flotte ainsi qu'un ou plusieurs commandants subordonnés, en fonction du scénario. Les unités de commandants représentent ces individus, et elles sont placées avec les unités de navires. Les unités de commandants ont un grade indiqué à côté de leur nom. Plus cette valeur est haute, plus le grade est élevé. On peut empiler plusieurs commandants sur un même navire (bien que pour la sécurité de la flotte, vous ne souhaiterez probablement pas faire ça).

Chaque commandant à une qualité de commandement ainsi qu'une portée de commandement. La qualité de commandement est un modificateur au dé utilisé dans diverses circonstances, et le plus souvent pour déterminer l'initiative de la flotte au début de chaque tour. Plus la valeur est élevée, plus la flotte est flexible. La portée de commandement est le nombre maximum d'hexs auquel un navire sans commandant peut être inclus dans une formation pour les règles d'activation. Plus cette valeur est élevée, plus le nombre de navires pouvant être activés en une seule fois pour le mouvement et le combat sera important.

Navire Amiral : C'est le navire où se trouve l'amiral de la flotte au début du scénario. Inversement, un navire désigné comme le navire amiral au début d'un scénario doit contenir l'amiral (dans le cas où plusieurs commandants partagent le grade le plus élevé). Un amiral ne peut pas quitter son navire à moins qu'il ne soit endommagé (retourné) ou en feu.

5.2 Formations

Les groupes de navires sont appelés des formations. Tous les navires qui font partie de la même formation sont activés ensemble et doivent tous bouger avant que l'ennemi ne soit autorisé à bouger. Les formations sont faites par une des ces deux méthodes :

- Formation—en faisant partie d'une Formation, ou
- Groupe—en étant à Portée de Commandement d'un Commandant.

NOTE : Les Groupes/Formations peuvent inclure des navires de nationalités différentes.

Groupes : Tous les navires à Portée de Commandement d'un Commandant peuvent faire partie de cette formation individuelle. La Portée de Commandement est calculée en comptant le nombre d'hexs entre l'hex de proue ou de poupe du navire du commandant et l'hex de proue ou de poupe du navire en question. Lorsque vous comptez les hexs, ne comptez pas celui où se trouve le navire du commandant. Les hexs contenant des navires ennemis ne peuvent pas être comptés, mais les joueurs peuvent les contourner. Si un navire est à portée de plusieurs commandants, c'est le propriétaire du navire qui détermine avec quelle formation il sera activé.

NOTE DE CONCEPTION : Le concept de Portée de Commandement n'est pas seulement la capacité à diffuser des ordres aux navires avec des drapeaux de signalisation. Il prend aussi en compte la capacité d'un commandant de flotte à donner des plans de bataille définis à l'avance de façon à permettre à la flotte de maintenir sa cohésion une fois l'engagement commencé.

Formations : Les navires peuvent être placés sur la carte de façon à se trouver en formation. Pour être en formation :

- Chaque navire de la formation doit se trouver dans un rayon de 4 hexs d'au moins un autre navire de la même formation (voir exemple page 15).
- Tous les navires de la formation doivent être orientés dans la même direction (même s'ils ont des vitesses différentes), et
- Il doit y avoir un commandant dans un des navires de la formation.

Il n'y a pas de limite au nombre de navires pouvant être inclus dans une formation. Lors de l'activation d'une formation, les navires peuvent être activés dans n'importe quel ordre.

Non Commandé : Les navires ne correspondant pas à une des deux conditions sont Non Commandés (voir 8.0) et ne peuvent être déplacés que lorsque tous les navires de toutes les formations ont bougé. Les formations sont déterminées au début de chaque tour, donc un navire peut devenir non commandé au cours d'un tour, mais il sera considéré comme faisant partie de la formation jusqu'à la fin du tour.

5.3 Flottes Mixtes

En général, les navires les plus petits (5è classe et plus) ne faisaient pas partie de 'la ligne' et par conséquent ils ne participaient pas directement aux grandes actions navales. Ils étaient utilisés pour la reconnaissance, pour protéger les flancs et pour faire transiter des messages. Il n'était pas considéré comme prudent (ou correct) pour un vaisseau de ligne de tirer sur les petits navires. Par contre, ces petits navires engageaient quand même les gros si il y avait une chance de survie raisonnable et la possibilité de faire une grosse prise.

Lorsque les petits navires (un demi pouce) sont en jeu avec des grands navires, ces derniers ne peuvent pas tirer sur ces premiers (même en défense) tant qu'un petit navire n'a pas tiré et infligé des dégâts à un navire de ligne. Les petits navires peuvent s'engager entre eux librement.

6.0 Détermination des Formations

Après avoir vérifié le changement du vent, les joueurs doivent déterminer quels navires sont dans quelles formations, et si il y a des navires non commandés. En commençant par le joueur qui a perdu l'initiative au tour précédent (ou la flotte avec l'Audace la plus faible pour le premier tour), indiquez le nombre de navires composant une formation spécifique, selon les règles de formations définies plus haut. Ensuite l'autre joueur désigne les navires d'une formation spécifique. Les joueurs continuent à alterner la définition des formations jusqu'à ce qu'elles aient toutes été définies. Lorsqu'un joueur a désigné sa dernière formation, l'autre joueur peut diviser les navires qu'il lui reste en plusieurs formations si il le souhaite et si c'est possible.

7.0 Détermination de l'Initiative

Après avoir déterminé les formations, chaque joueur lance un dé pour déterminer l'initiative. Les joueurs ajoutent la qualité de commandement de leur amiral au jet de dé (si il est toujours en vie). Le joueur avec le résultat modifié le plus élevé gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, le vainqueur est le camp avec l'Audace la plus élevée.

Le joueur qui a gagné l'initiative choisit ensuite la formation qu'il va activer ou passe la main à son adversaire. Ensuite les joueurs alternent l'activation des formations jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées. Si un joueur a désigné plus de formations que son adversaire, il peut en activer plusieurs à la suite après que son adversaire ait activé toutes ses formations.

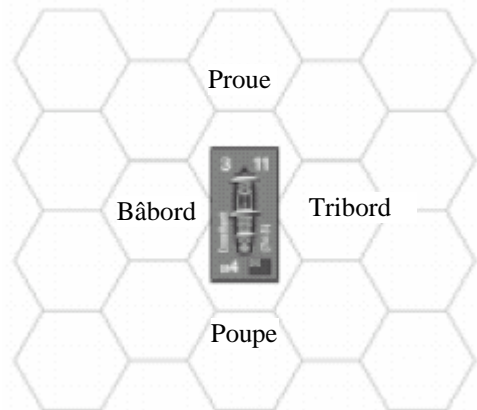
Lorsque toutes les formations ont été activées, les joueurs activent leurs navires non commandés un par un. Le joueur qui a gagné l'initiative décide du joueur qui activera en premier un navire non commandé. Ensuite les joueurs alternent l'activation des navires non commandés jusqu'à ce qu'ils aient tous été activés.

8.0 Non Commandé

Les navires qui ne sont pas commandés peuvent être limités dans ce qu'ils peuvent faire lorsqu'ils sont activés. A chaque fois qu'un navire non commandé est activé, on lance un dé et on compare le résultat avec la Qualité de Commandement de l'amiral (déduisez la valeur d'Audace comme indiqué dans la description du scénario). Si le résultat est inférieur ou égal à la Qualité de Commandement, le navire peut agir comme si il était commandé. Si le test de commandement échoue, le navire ne peut pas terminer son mouvement dans un hex adjacent à un navire ennemi (si possible) ni tirer, à moins qu'il n'ait commencé son activation adjacent ou accroché à un navire ennemi. Voir aussi 12.11.

Si l'amiral est tué ou capturé au cours du jeu, utilisez la meilleure Qualité de Commandement des commandants encore en jeu. Si il n'y en a plus, la Qualité de Commandement de la flotte est égale à zéro (0).

Les navires d'un camp qui commence un scénario sans commandant sont Non Commandés pendant toute la durée du scénario (à moins que les règles du scénario n'indiquent autre chose).



9.0 Orientation

Lorsqu'il est placé sur la carte, un navire occupe un ou deux hexs en fonction de sa taille. L'avant d'un navire doit toujours faire face à un côté d'hex et non à un angle. Si il y a des difficultés à déterminer l'orientation d'un navire, c'est l'adversaire qui choisit l'orientation appropriée.

Plusieurs côtés d'hexs entourent chaque navire. Le côté d'hex de l'avant est le côté d'hex de proue du navire. Le côté d'hex arrière est le côté d'hex de poupe. Tous les côtés d'hex à gauche et à droite du navire sont les côtés d'hexs bâbord et tribord respectivement.

10.0 Empilement

Il ne peut pas y avoir plus d'un navire par hex à la fin du mouvement d'un navire. Il peut y avoir n'importe quel nombre de commandants et de marqueurs dans un navire. Si un navire n'a pas d'autre choix que de terminer son tour dans le même hex qu'un autre navire, il y a un risque de collision et d'emmêlement (voir 11.8).

11.0 Mouvement

Lorsqu'une formation est activée (ou un navire seul pendant la phase des navires non commandés), un joueur doit déplacer ses navires sur la grille hexagonale d'un hex à un hex adjacent. On ne peut pas sauter des hexs pendant un mouvement.

11.1 Vitesses de Mouvement

En fonction de sa position par rapport au vent, un navire aura un certain nombre de Points de Mouvement (PM) à dépenser pendant son tour. Les navires doivent dépenser tous leurs points de mouvement pendant leur tour (*Exception : collisions, ancrages, grappins et échouage*). Voir aussi Mettre les Voiles à Contre (11.5). Les PM ne peuvent pas être économisés pour des tours ultérieurs.

La position d'un navire par rapport au vent est décrite par les termes nautiques suivants :

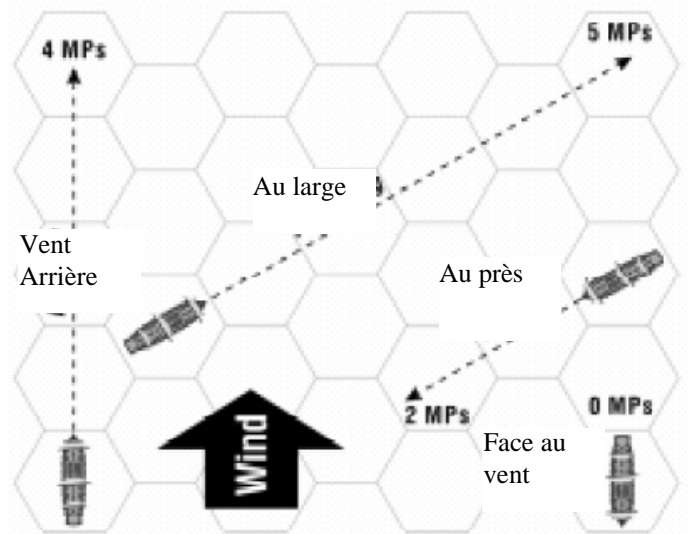
Vent arrière – Le navire est orienté dans la même direction que le vent (4 PM).

Au large – Le navire est orienté à 60 degrés vers la gauche ou la droite par rapport au sens du vent (5 PM).

Au près - Le navire est orienté à 120 degrés vers la gauche ou la droite par rapport au sens du vent (2 PM).

Face au vent – Le navire est orienté dans la direction opposée à celle du vent (0 PM). Appelé aussi 'enchaîné !'

NOTE DE JEU : Ces vitesses de mouvement peuvent aussi être modifiées si le navire est Pleines Voiles (11.12) et par les Effets Météorologiques (11.13).



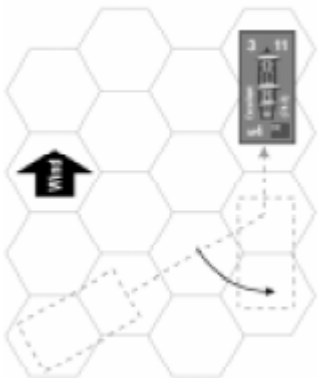
Cette illustration montre les quatre positions par rapport au vent ainsi que le nombre de Points de Mouvement donnés.

Bonus pour les petits navires – Les petits navires (pions de un demi pouce) peuvent éventuellement ajouter un PM à leur capacité, si ils peuvent avoir au moins un PM. Une fois déclaré, ce bonus ne peut pas être annulé avant la fin du tour.

NOTE DE CONCEPTION : Certains joueurs peuvent se demander pourquoi tous les navires ont les mêmes vitesses et pourquoi le nombre de PM est fixe. La réponse est : ce niveau de détail n'est pas adapté à l'échelle de conception du jeu. En fait, ce jeu porte sur les actions de flottes et non les capacités des navires individuels.

11.2 Virer

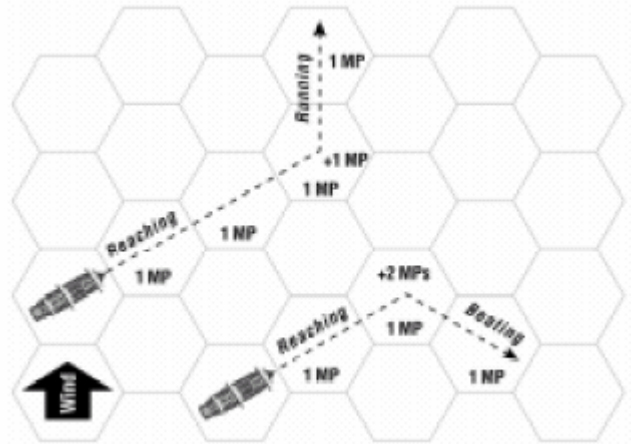
Un navire se déplace en avançant directement dans l'hex face à sa proue. Après avoir avancé, il peut faire pivoter sa poupe à gauche ou à droite dans un hex adjacent. **Un navire ne peut faire pivoter sa poupe qu'une seule fois par hex traversé.** A moins de 'louvoyer' (voir plus bas), un navire ne peut jamais faire pivoter sa poupe directement face au vent.



Se déplacer vers l'avant coûte un PM par hex. Pivoter peut ou non coûter des PM en fonction de la direction prise par rapport au vent (doublez ces coûts si le navire est Toutes Voiles Dehors, 11.12) :

De 'au large' à 'vent arrière' : 1 PM
De 'au large' à 'au près' : 2 PM

Tout autre changement de direction de coûte pas de PM.

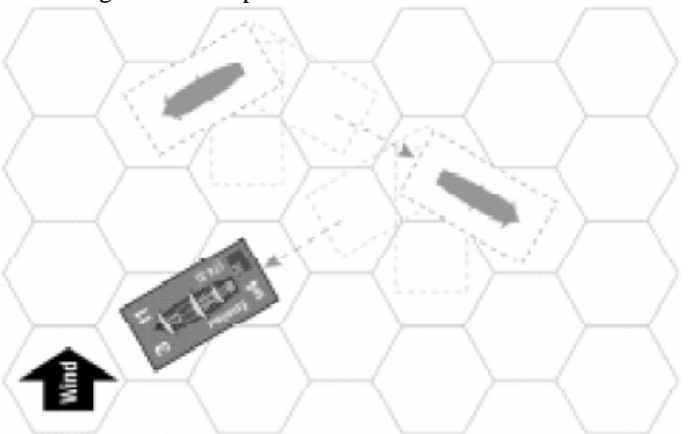


EXEMPLES : Tourner de 'au large' à 'vent arrière' coûte 1 PM. Tourner de 'au large' à 'au près' coûte 2 PM.

11.3 Louvoyer

Un navire au près au début de son tour peut tenter de faire pivoter sa proue à travers le vent et dans l'hex à 120 degrés d'où il a commencé. Ce procédé est appelé 'louvoyer' et est une façon efficace d'avancer vent debout. C'est également une manœuvre risquée, surtout en combat.

Lorsqu'il annonce une tentative de louvoisement, le joueur pivote le navire dans son hex de poupe et oriente la proue dans la direction opposée à celle du vent. Ensuite le joueur lance un dé et applique les modificateurs appropriés. Trouvez le résultat du dé sur la table de Louvoisement afin de déterminer combien le navire garde de PM pendant la manœuvre.



EXEMPLE DE LOUVOISEMENT : L'illustration montre comment un navire peut bouger de deux hexs face au vent en louvoyant. Le processus prend deux tours pour être complété » (contrairement à Virer qui nécessitera quatre tours pour arriver au même résultat). Pour engager son premier louvoisement, le navire fait pivoter sa proue dans la direction opposée à celle du vent. Puis on lance un dé et on vérifie le résultat sur la table de Louvoisement. Dans cet exemple, le résultat est deux PM. La première action (qui ne coûte pas de PM) est d'éloigner la proue du vent. Les deux PM sont ensuite utilisés pour avancer droit devant. Pendant le second tour, le

navire tente un autre louvoisement, mais dans la direction opposée. Le résultat de la manœuvre est de rapprocher le navire de deux hexs par rapport au vent.

Si le Louvoisement réussit (le navire n'est pas 'Enchaîné!'), faites le encore pivoter de 60 degrés de façon à terminer le louvoisement. Tous les PM restant peuvent être utilisés pour avancer ou virer normalement. Les navires ne peuvent faire qu'un seul louvoisement par tour.

Exception Importante : Les petits navires (un demi pouce) font toutes leurs rotations dans l'hex qu'ils occupent, car ils n'ont pas de proue ou de poupe distincte pour virer ou louvoyer. En dehors de cette différence, les mêmes mécanismes s'appliquent dans tous les cas.



Placez un marqueur 'Enchaîne !' sur un navire qui ne réussit pas son louvoisement. Les navires enchaînés sont considérés en dérive pour les règles de grappinage.

11.4 Dérive

Les navires grappinés (11.9), emmêlés (11.8), démâtés (13.1) ou qui ont baissé les couleurs (13.3) n'ont pas de PM. Les navires qui commencent le tour 'Enchaînés' ou qui ont subi suffisamment de dégâts à la voilure pour réduire leur vitesse de mouvement à zéro n'ont pas de PM. Dans ces cas, déplacez ces navires d'un hex dans le sens du vent pendant le segment de Dérive de la phase de Vérification du Statut des Navires. Si le vent est calme, le mouvement de dérive ne se produit que pendant les tours pairs (11.13). Placez un marqueur de dérive (Adrift) sur les navires ayant zéro PM lors de leur activation afin d'indiquer ce statut.

Un navire qui dérive ne peut jamais causer de collision. Si une dérive doit faire entrer un navire dans un hex déjà occupé par un autre navire alors le navire qui dérive reste sur place.

Table de Dérive : Pour tenter de déplacer un navire sans PM (sans collision ni emmêlement), lancez un dé (déduisez la qualité de commandement du commandant empilé sur le navire). Si le résultat est supérieur à quatre (4), le navire doit se déplacer d'un hex dans le sens du vent puis sa proue peut pivoter de 60 degrés à gauche ou à droite si son propriétaire le désire. Si le résultat est inférieur ou égal à quatre, le joueur peut déplacer le navire vers la gauche ou la droite sans le déplacer ou bien laisser le navire dériver d'un hex avant de le faire pivoter.

11.5 Mettre les Voiles à Contre

Les navires peuvent réduire leur vitesse en 'mettant les voiles à contre'. Pour cela, un navire dépense 1 PM dans son hex sans avancer. On ne peut dépenser qu'un seul PM par hex pour cette manœuvre. Dépenser un PM pour cette manœuvre compte pour le prérequis nécessaire à un virage (un navire peut virer sur place). Un navire ne peut pas mettre ses voiles à contre avant de louvoyer, mais il peut le faire après que le louvoisement ait réussi. Le nombre maximum de PM qu'un navire peut dépenser pour mettre les voiles à contre est la moitié de sa capacité de mouvement initiale, arrondie au supérieur.

EXEMPLE : Un navire commence son tour vent arrière avec une capacité de mouvement de trois (3). Le navire peut dépenser jusqu'à 2 PM pour mettre ses voiles à contre. Il dépense son premier PM pour cela et virer pour arriver au large (sans dépenser d'autres PM). Il dépense un second PM pour avancer d'un hex. Il dépense son troisième PM pour mettre les voiles à contre. Le navire a dépensé 3 PM mais n'a avancé que d'un seul hex.

11.6 Ancrage

Les navires peuvent commencer un scénario à l'ancre, ou peuvent mouiller l'ancre au cours de la partie. L'ancrage ne peut être utilisé que si cela est autorisé dans le scénario ou dès qu'il y a des haut-fonds sur la carte (et dans ce cas même en dehors des haut-fonds). L'ancrage est la seule façon d'arrêter le mouvement.

Lorsqu'il est activé, un navire ancré peut rester sur place ou faire pivoter sa proue ou sa poupe dans un hex adjacent (ou pivoter sur place si c'est un petit navire). Un navire à l'ancre qui tire applique un DRM +2 sur la Table de Résultats des Dommages.

Mouiller l'ancre—Les navires peuvent mouiller l'ancre à tout moment au cours de leur mouvement. Tous les PM restant après avoir mouillé l'ancre sont perdus. Indiquez les navires à l'ancre avec un marqueur d'ancre.



Couper l'ancre—Les navires peuvent tenter de couper l'ancre lorsqu'ils sont activés pour le mouvement. Lancez un dé pour chaque navire qui tente de couper l'ancre. Déduisez la qualité de commandement du commandant empilé sur le navire faisant le jet. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, l'ancre est coupée.

Au tour suivant celui où l'ancre a été coupée, le navire bouge normalement. Au tour où elle est coupée, le navire ne peut que virer comme indiqué plus haut. Un navire peut toujours virer, même si la tentative pour couper l'ancre échoue.

NOTE : on ne lève jamais une ancre pendant un combat : c'est une opération au cabestan, très longue et très fatigante pour l'équipage. En combat on coupe le câble d'ancre.

11.7 Echouage

Dans certains scénarios, des parties de la carte sont définies en tant que 'récifs' ou 'hauts fonds'. Toutes les zones totalement entourées par des haut-fonds sont aussi des haut-fonds, avec la même valeur de profondeur, sauf si le scénario précise une valeur différente. Les navires qui traversent des hauts fonds (volontairement ou non) peuvent s'échouer.

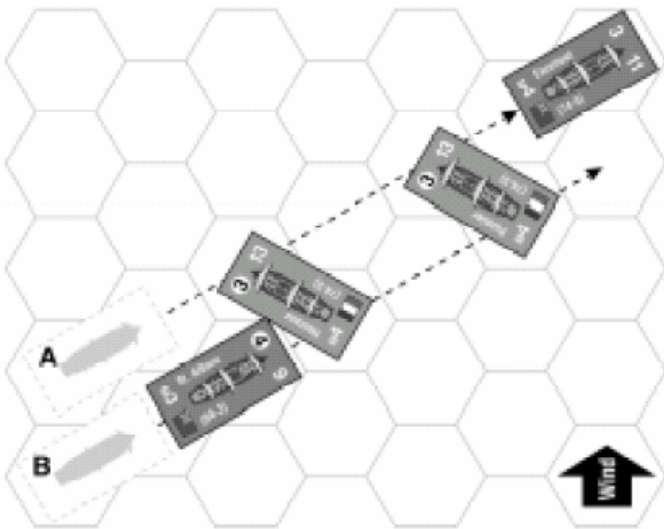
Lorsqu'une partie d'un navire entre dans un hex de récifs, faites un jet sur la table d'échouage. Modifiez le résultat par la valeur de profondeur des hauts fonds, le Rang Relatif du navire et la qualité de commandement du commandant empilé sur le navire.

Les navires échoués ne peuvent plus bouger jusqu'à la fin de la partie, mais ils peuvent toujours utiliser leurs canons (si un ennemi s'approche suffisamment). Placez un marqueur 'échoué' (Aground) sur les navires échoués afin d'indiquer leur état.

11.8 Collisions

Les navires peuvent traverser des hexs occupés par d'autres navires, du moment qu'ils ne terminent pas leur mouvement dans un hex occupé par un autre navire. Si il est impossible d'éviter de terminer le mouvement d'un navire dans un hex occupé par un autre navire, alors les navires peuvent entrer en collision et s'emmêler. Qu'une collision se produise ou non, le navire qui bougeait termine son mouvement dans la position qu'il avait avant d'entrer dans l'hex de l'autre navire. Les navires ne peuvent pas volontairement entrer en collision !

Pour vérifier si il y a collision, lancez un dé et trouvez le résultat sur la table de Collision. Déduisez la qualité de commandement de n'importe quel commandant disponible sur le navire en mouvement et sur le navire 'cible'. Ajoutez au résultat le Rang Relatif du navire en mouvement et celui de la cible (+1, +2 ou +3 chacun), et +1 si le navire en mouvement est endommagé ainsi que le nombre de PM que le navire en mouvement n'a pas pu dépenser. Si le résultat modifié est supérieur à 9 alors le navire en mouvement s'emmêle avec le premier navire dont il n'a pas pu traverser l'hex. Placez un marqueur 'emmêlé' (Fouled) sur les deux navires pour indiquer cet état. Les navires emmêlés 'dérivent'.



EXEMPLE DE COLLISION : Les navires A et B sont 'au large' et ont donc une capacité de mouvement de 5 PM. Le navire A passe à travers les deux navires ennemis sans entrer en collision. Le navire B n'a pas suffisamment de PM pour traverser le second navire ennemi, donc on le recule devant le premier navire et on fait un test de collision. Les deux navires sont, pour l'instant, sans aucuns dommages. Les modificateurs sont : +4 pour les PM non dépensés, +1 pour la classe du navire qui bouge et +1 pour la classe du navire cible, soit un total de +6. Note : cet exemple n'est pas correct dans l'absolu, le navire B devant manœuvrer pour passer derrière le premier adversaire.

11.9 Grappinage

Pour attaquer un navire ennemi afin de le capturer, il doit d'abord être grappiné. Si au cours de son mouvement un navire partage un côté d'hex bâbord ou tribord avec un navire ennemi en dérive, enchaîné, démâté ou emmêlé, il peut tenter de le grappiner. Si le navire ennemi n'est pas déjà grappiné, emmêlé, démâté ou échoué, il peut tenter de s'enfuir en faisant un jet sur la table d'Évasion et en appliquant les modificateurs appropriés. Si le navire cible a réussi à s'enfuir, alors le navire

en mouvement doit continuer son mouvement. Sinon le navire en mouvement peut tenter de grappiner en faisant un jet sur la table de Grappinage. Si il réussit, le navire qui aborde termine immédiatement son mouvement. Placez un marqueur grappiné (Grappled) à cheval sur les deux navires.

Les navires emmêlés peuvent tenter de grappiner le navire avec lequel ils sont emmêlés, mais on ne peut faire qu'une seule tentative par tour lorsqu'un navire est activé pour le mouvement.

11.10 Effets de l'Emmêlement/Grappinage

Les navires emmêlés et/ou grappiné ne peuvent pas bouger lorsqu'ils sont activés. A la place, ils peuvent tenter de se désengager.

Les navires qui restent emmêlés et/ou grappinés à la fin du tour dériveront pendant le segment de Dérive de la phase de Vérification du Statut des Navires.

11.11 Désengagement

Lorsqu'il est activé, un navire grappiné et/ou emmêlé peut tenter de se libérer du navire ennemi.

Les navires désirant se désengager doivent lancer un dé et consulter la table de Désengagement. Si c'est réussi, retirez tous les marqueurs emmêlé (fouled) et/ou grappiné (grappled) du navire qui se désengage et du navire avec lequel il était attaché.

11.12 Pleines Voiles

Un navire peut passer pleines voiles ou revenir à la voilure normale la fin de son mouvement si il le désire. Les navires opérant à pleines voiles peuvent se déplacer plus loin au cours d'un tour, mais son plus enclins à subir des dommages à la voilure en cas de combat. Un navire qui a subi six points de dommages à la voilure ou qui est endommagé ne peut pas naviguer pleines voiles et perd ce statut si il l'avait.

Pour naviguer pleines voiles, augmentez la capacité de mouvement du navire du montant suivant (en plus du bonus pour les petits navires, voir 11.1), en fonction de leur position par rapport au vent :

Au près :	+1
Vent arrière :	+2
Au large :	+3

Lorsqu'un navire pleines voiles est attaqué, ajoutez deux (2) au résultat du dé lorsque la voilure est prise pour cible.

11.13 Effets de la Météo

Certains scénarios peuvent proposer une option de Condition Météo, soit 'Venteux' soit 'Calme'. Si il fait venteux, augmentez les PM des navires de un (si ils ont au moins 1 PM) et ajoutez un au dé de Changement de Météo. Si le vent est Calme, diminuez les PM des navires de un et déduisez un au dé de Changement de Météo. De plus, lorsque le vent est Calme, le mouvement de dérive n'est effectué que les tours pairs.

12.0 Tirs

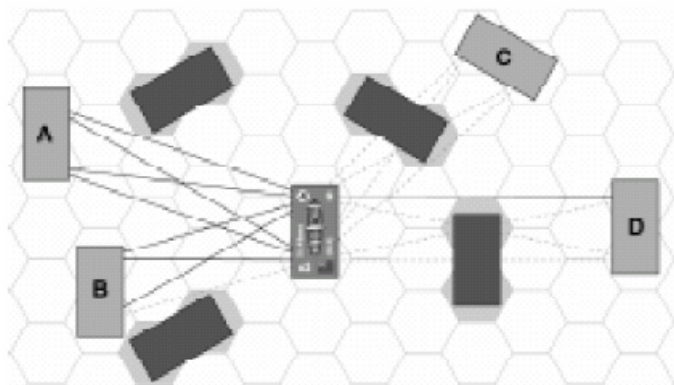
Un navire peut tirer deux fois par tour, une fois par côté. **Les navires ne peuvent tirer qu'après avoir dépensé au moins un PM** à moins que le navire ne soit resté immobile parce qu'il est grappiné, emmêlé, à l'encre ou en dérive. *Notez que mettre les voiles à contre coûte un PM (11.5)*. Un navire peut tirer avant ou après avoir fait un virage gratuit (avec le vent) après avoir dépensé un PM. Un navire peut faire tirer ses deux bordées simultanément, ou à différents moments au cours de son mouvement. Chaque bordée est résolue séparément.

12.1 Ligne de Vue

Pour pouvoir tirer sur un navire ennemi, il doit exister une ligne de vue dégagée entre le navire qui tire et sa cible. Les hexs occupés par des navires amis ou ennemis bloquent la ligne de vue. C'est l'hex entier qui bloque la ligne de vue et non le pion ou la silhouette.

Pour déterminer si une ligne de vue existe, tracez une ligne imaginaire entre le centre de l'hex de proue et de poupe, ou entre le centre de l'hex occupé par un petit navire et le centre des hexs de proue et de poupe ou le centre de l'hex occupé par un petit navire. Si une de ces lignes passe à travers un hex occupé alors la ligne de vue est bloquée dans cette direction. Notez que si une ligne de vue passe sur un côté d'hex occupé par un navire et que le deuxième hex partageant ce côté d'hex n'est pas occupé, alors la ligne de vue existe.

Si il n'est pas possible de tracer des lignes de vue entre tous les hexs de l'attaquant et tous les hexs du défenseur, mais qu'il existe au moins une ligne de vue dégagée, alors une attaque est quand même possible. Ces cas sont traités en tant que 'bordées partielles' (voir 12.5 plus bas).

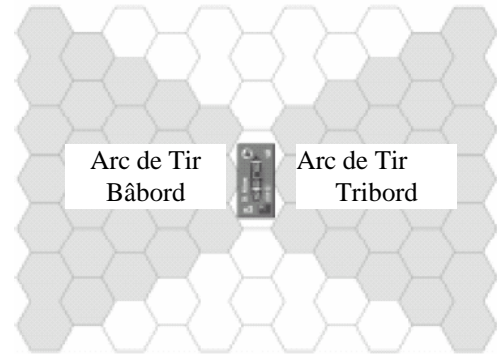


EXEMPLE DE LIGNES DE VUE : Les navires les plus foncés sont des obstacles à la ligne de vue (navires amis ou ennemis). Les navires A à D sont des navires ennemis. Le St. Albans à une ligne de vue dégagée vers A, une ligne de vue partielle vers B et D, et pas de LDV vers C. Notez que pour le cas D, la LDV passe le long d'un côté d'hex.

12.2 Arc de Tir

Un navire ne peut tirer que sur des cibles se trouvant totalement ou partiellement dans l'arc de tir de ses canons. L'arc de tir d'un navire part du centre des hexs de proue et de poupe d'un navire (ou depuis le centre de son seul hex dans le cas d'un petit navire) et s'étend à travers tous ses hexs bâbord et tribord. Tous les hexs se trouvant totalement ou

partiellement dans cet arc peuvent être attaqués. Le diagramme de bordées montre les arcs de tir des navires.



12.3 Procédure de Résolution des Tirs

Tous les tirs doivent suivre les étapes indiquées :

- A. Sélection de la cible
- B. Interruption du tir défensif (12.4)
- C. Détermination du type d'attaque (12.5)
- D. Détermination de la portée (12.6)
- E. Choix du type de cible (12.7)
- F. Calcul de la puissance de feu modifiée (12.8)
- G. Lancez 1d10 et consultez la Table de Résultats des Dommages (12.9)
- H. Appliquez les dommages à la cible (12.9 et 13.0)
- I. Indiquez que la bordée a tiré.

12.4 Tir Défensif

Dès qu'un navire activé à choisi une cible, et avant de déterminer sa puissance de feu, tout navire adverse à portée et avec une ligne de vue vers le navire activé peut faire un tir défensif contre lui. Le navire adverse peut ou non être commandé. *Exception : Tir d'abordage.*

Le tir défensif ne peut provenir que d'un navire n'ayant pas encore tiré avec la bordée appropriée. La procédure de tir défensif est la même que celle du tir offensif.

Après avoir résolu le tir défensif, le navire activé peut ou non choisir de retenir son tir. Si le navire activé retient son tir et attaque plus tard au cours du tour, il sera soumis à d'autres interruptions pour tir défensif.

OPTIONNEL : Au lieu d'utiliser le tir défensif décrit ci-dessus, le joueur immobile peut choisir de tirer avec n'importe quelle bordée sur le navire activé pour chaque PM dépensé (y compris les PM dépensés pour tourner). Notez que cette règle optionnelle permet une plus grande flexibilité (et aussi plus de réalisme), mais elle n'est pas recommandée pour les grands scénarios car elle ralentit considérablement le jeu.

12.5 Types d'Attaques

Un navire peut faire trois types d'attaques en fonction de sa position par rapport à la cible. Le type de l'attaque doit être déterminé avant le tir.

Bordée Partielle : Si un seul des deux hexs du navire cible se trouve dans le secteur de tir de l'attaquant, alors le navire attaque avec un Rang Relatif supérieur de un à ce qui est imprimé sur le pion. Les lignes de vue partielles peuvent aussi entraîner des bordées partielles.

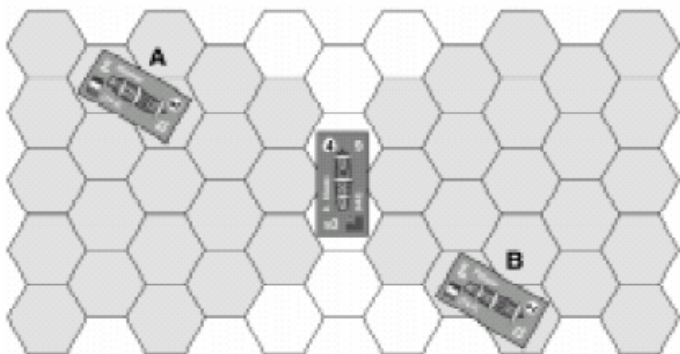
Bordée Complète : Si tous les hexs de la cible sont dans la ligne de vue et dans le secteur de tir de l'attaquant, et qu'un ou deux des hexs de l'attaquant sont dans le secteur de tir de la cible, alors l'attaque est résolue sans modifier le Rang Relatif de l'attaquant.

Enfilade : Si les hexs de la cible sont dans la ligne de vue et dans le secteur de tir de l'attaquant, et que les hexs du navire de l'attaquant ne sont pas dans le secteur de tir du défenseur alors tous les dommages sont doublés (quelle que soit la table utilisée). Si l'hex de proue ou de poupe de l'attaquant à une ligne de vue bloquée alors son Rang Relatif est augmenté de un (en fait une enfilade partielle). Si une attaque en enfilade est dirigée contre la poupe de la cible (la cible s'éloigne de l'attaquant) alors ajoutez 2 points de dommages à la coque. Ces points de dommages supplémentaires ne sont pas doublés, et sont infligés même si le tir ne provoque pas d'autres dégâts.

Enfilade à courte portée : Si toutes les conditions suivantes sont remplies alors l'attaque est à courte portée :

- Tous les hexs de la cible sont dans la ligne de vue et dans le secteur de tir de l'attaquant ;
- Un seul des hexs du navire en attaque se trouve dans le secteur de tir de la cible ; et
- La portée entre les deux navires est un hex ou moins.

Ajustez les dommages comme indiqué dans le paragraphe enfilade.



Le *St. Albans* à une enfilade (enfilades complètes) contre les navires A et B. L'enfilade contre B est contre sa poupe, donc il y aura deux points de dommages supplémentaires.

12.6 Portée

La distance maximum à laquelle un navire peut être attaqué est de dix hexs (exceptions : la caronade a une portée maximum de 5 hexs, 12.12). Cette limite inclut l'hex cible mais pas l'hex de proue ou de poupe du tireur.

Il est possible que la portée entre l'attaquant et la cible soit différente selon que vous comptiez la portée depuis (ou vers) l'hex de proue ou de poupe d'un navire. Si une telle situation se produit, utilisez toujours la portée la plus courte des deux.

12.7 Type de Cible

Avant de tirer, le tireur doit déterminer si il tire dans les voiles ou dans la coque de la cible. Cette sélection indique la table à utiliser pour la résolution du tir. Tirer dans la coque d'un navire réduira sa capacité à tirer et cela augmentera ses chances de couler. Tirer dans les voiles d'un navire réduira sa vitesse et pourra éventuellement déclencher un incendie.

12.8 Détermination de la Puissance de Feu

La capacité d'un navire à projeter sa force est appelée sa puissance de feu.

La puissance de feu d'un navire est déterminée en croisant son Rang Relatif avec la portée jusqu'à la cible sur la Table de Détermination de la Puissance de Feu.

Étape 1 : Commencez par trouver le Rang Relatif du navire dans la colonne Rang Relatif. Si le navire est un gros navire de premier rang (son Rang Relatif est entouré d'un cercle jaune), utilisez la ligne un (1). Le Rang Relatif est modifié par les facteurs cumulatifs suivants :

- Augmentez le Rang Relatif (remontez dans la colonne) de un si l'attaque est une bordée ou une enfilade partielle.
- Augmentez le Rang Relatif de un par tranche de six points de dommages à la coque sur le navire qui tire.

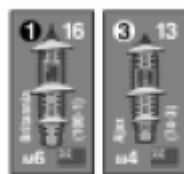
EXEMPLE : Un navire avec un Rang Relatif de 3 et 14 Points de Dommages à la Coque (+2) faisant une bordée partielle (+1) aura un Rang Relatif modifié de 6.

NOTE : Si les modificateurs cumulés donnent un Rang Relatif hors de la table (supérieur à 'G') alors l'attaque n'a aucun effet et la bordée du navire est indiquée comme ayant tiré.

Étape 2 : Ensuite, reportez-vous à l'intersection du Rang Relatif modifié et de la portée jusqu'à la cible pour déterminer la 'puissance de feu'.

Étape 3 : Modifiez cette puissance de feu par les facteurs cumulatifs suivants :

- +1 Le Rang Relatif du navire qui tire est dans un cercle blanc (sur le pion) et la puissance de feu non modifiée sur la table de Détermination de Puissance de feu est sur fond gris.
- 1 Le Rang Relatif du navire qui tire est dans un cercle noir (sur le pion) et la puissance de feu non modifiée sur la table de Détermination de Puissance de feu est sur fond gris.
- + ? Valeur d'Audace de la flotte du navire qui tire.
- ? Valeur d'Audace de la flotte du navire cible.
- +2 Tir à bout portant (12.10).
- +2 (Optionnel) si c'est la première fois que la bordée tire. (Cette règle nécessite un peu de paperasserie supplémentaire).



EXEMPLE : Les deux navires à gauche se tirent dessus à une distance de trois hexs. Les deux navires tirent avec leurs bordées complètes et ils ont tous deux moins de 6 points de dommages à la coque—donc leurs Valeurs Relatives ne sont pas modifiées. La puissance de feu du *Britannia* (à une portée de 3 hexs) est 12, et elle passe à 11 à cause du cercle noir. La puissance de feu de l'*Ajax* est de 8 et passe à 9 à cause du cercle blanc.

12.9 La Table de Résultats des Dommages

Après avoir déterminé la puissance de feu, consultez la Table de Résultats des Dommages et lancez 1d10. Le dé peut être modifié pour les raisons suivantes :

Si le Type de Cible (12.7) est Voilure :

- +1 Si le navire qui tire est Français.
- +1 Tir 'au vent' (4.2)
- 1 tir 'sous le vent' (4.2)
- +2 La cible est Pleines Voiles (11.12)

Si le Type de Cible (12.7) est Coque :

- +1 Si le navire qui tire est Britannique
- +1 Tir 'au vent' (4.2)
- 1 Tir 'sous le vent' (4.2)

Autres Modificateurs :

- +# Bonus de caronade cumulatif (12.12)
- +2 Si le navire qui tire est à l'ancre (11.6)

Procédure : Reportez-vous à l'intersection du résultat du dé modifié et de la puissance de feu déterminée précédemment. Utilisez le type de colonne approprié—voilure ou coque. Le résultat indique le type de dommages causés à la cible (si il y en a).

Résultats : Un résultat 'H' indique un coup porté à la coque. Un résultat 'R' indique un coup porté à la voile. Un résultat 'M' indique un coup porté à l'équipage. Un nombre à gauche de la lettre indique le nombre de points de dommages de ce type (*exemple : 2HRM se traduit par deux points de dommages à la Coque, un à la Voilure et un à l'Equipage*). Voir 13.0 Dommages. Un astérisque (*) indique qu'il y a une chance de déclaration d'incendie sur le navire cible (voir 13.4 pour les navires en feu).

Marqueurs de Dommages : Utilisez les marqueurs de dommages à la Coque, à la Voilure et à l'Equipage pour indiquer les différents types de dommages. Aucun navire ne peut voir son équipage passer en-dessous de '1'.

12.10 Tir à Bout Portant

Un navire peut tirer lorsqu'il traverse un hex occupé par un navire ennemi. Le tir des deux navires impliqués reçoit un modificateur de +2 à la puissance de feu contre la cible (12.8). Doublez tous les résultats de pertes d'Equipage lors d'un tir à bout portant. Si le navire se déplace dans la longueur du navire ennemi alors le joueur en mouvement peut choisir de quel côté il va passer (bâbord ou tribord). Le tir de ce type est une Bordée Complète. Si le déplacement se fait en traversant le navire (croisement en 'T') alors le tir du navire en mouvement est une enfilade (complète) et le tir défensif est une bordée partielle : on ne quadruple pas les pertes d'équipage dans ce cas.

12.11 Tir Grappiné/Emmêlé

Si un navire tire sur un navire grappiné et/ou emmêlé et que le navire adverse peut faire un tir en retour, alors le navire adverse est le *seul* navire qui peut faire un tir en retour. Dans ce cas, le tir provenant de chaque navire est considéré **simultané** (appliquez les résultats de combat après que les deux navires aient tiré) et le bonus de +2 à la puissance de feu pour tir à bout portant est appliqué (voir 12.10).

Notez que les navires grappinés/emmêlés ne peuvent tirer que si cela est autorisé par leur secteur de tir. Il est possible que la position des navires grappinés/emmêlés n'autorise que des bordées ou des enfilades partielles.

12.12 Caronades

Les caronades étaient des canons courts à gros calibre qui tiraient à courte portée, ils ont été utilisés pour la première fois par les Britanniques en 1779.

En fonction de l'année où se déroule le scénario, les navires peuvent être équipés de divers types de caronades. Ils apportent des modificateurs bénéfiques et cumulatifs pour les jets sur la Table de Résultats des Dommages. Utilisez la table suivante pour déterminer les modificateurs. Notez que les navires avec un Rang Relatif imprimé dans un hexagone rouge sont principalement armés de caronade et ont une portée maximum de 5 hexs.

Type de Tir	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	N/A	+1
Tir Espagnol—portée 1 ou moins	N/A	+1
Valeur Rouge—portée 3 ou moins	+1	+1

EXEMPLE : Un navire Britannique avec une valeur de tir en rouge tirant à une portée de 1 hex aura un modificateur de +3 sur la Table de Résultats des Dommages.

12.13 Batteries Côtières

Certains scénarios indiquent qu'un ou plusieurs hex contiennent des batteries côtières. Dans le cadre du jeu, ce sont des ensembles de canons qui harassent les navires ennemis passant à leur portée.

Une batterie côtière est activée en tant que formation individuelle (ou formations si il y en a plusieurs) et elle est toujours commandée.

Les batteries côtières peuvent tirer deux fois par tour (offensivement et/ou défensivement) dans n'importe quelle direction. Utilisez les marqueurs Tir Bâbord et Tir Tribord (Fired Port et Fired Starboard) pour indiquer le statut de tir.

Les règles du scénario indiquent la 'Valeur' de la batterie et combien de dommages elle peut subir. Lorsqu'on tire sur une batterie, seule la colonne Coque est utilisée et il n'y a pas de modificateur au jet de dé. Tous les résultats qui ne concernent pas la coque sont ignorés. Les batteries ne sont pas soumises aux enfilades. Les batteries peuvent tirer à travers les navires amis sans aucun effet.

Batteries Flottantes : Les batteries flottantes (celles ancrées dans des zones navigables) ne bougent pas. Elles peuvent être emmêlées mais jamais abordées. Elles coulent immédiatement dès qu'elles ont absorbé leur capacité de dommage maximale. Tout navire emmêlé avec une batterie flottante qui coule est également éliminé.

Valeur d'Audace des Batteries : Le scénario indique la valeur d'Audace des batteries si elle est différente de celle de leur flotte amie. Toutes les batteries partagent la même Audace. L'Audace des batteries n'est utilisée que pour modifier la puissance de feu pendant le combat et n'affecte aucun jet de dé. Toutes les batteries gagnent aussi un modificateur au dé automatique de +2 sur la table de Résultats des Dommages (l'équivalent des navires à l'ancre).

13.0 Dommages

Au cours du combat les navires seront inévitablement endommagés. En fonction du type de dommage subi, les navires perdront leur capacité à bouger (dommages à la voilure) ou courent le risque de couler ou de se rendre (dommages à la coque).

13.1 Dommages à la Voilure

Pour chaque groupe de trois points de dommages à la voilure (ignorez les restes), réduisez la vitesse de mouvement du navire de un. Un navire qui a subi 15 points de dommages à la voilure est 'démâté' et ne peut plus que dériver jusqu'à la fin de la partie. Voir aussi 11.4.

Pendant le segment de dérive de la phase de Vérification du Statut des Navires, chaque navire immobile dérive d'un hex dans le sens du vent, tant que la dérive n'entraîne pas une collision. La dérive ne peut jamais causer de collisions.

Tant qu'un navire qui dérive n'a pas sa capacité de dommages à la coque réduite à zéro, il peut toujours être activé pour tirer.

13.2 Dommages à l'Équipage

Pour chaque point de dommage d'équipage subi, diminuez la valeur de l'équipage du navire de un. La valeur de l'équipage d'un navire ne peut jamais passer en-dessous de un. Doublez toutes les pertes d'équipage résultant d'un tir à bout portant (la mitraille est bien plus efficace à courte portée).

13.3 Dommages à la Coque

Les navires peuvent avoir deux états possibles, endommagé et non endommagé. Les navires commencent la partie avec leur face non endommagée visible (à moins que les règles spéciales du scénario n'indiquent autre chose). Lorsqu'un navire a subi un nombre de points de dommages à la coque supérieur ou égal à sa capacité de dommages, retournez-le sur sa face endommagée (en reportant les dommages supplémentaires). *Exemple : Un navire avec une capacité de dommages de quatre subit six points de dommages à la coque. Retournez le navire sur sa face endommagée et reportez deux points de dommages.* La face endommagée présente des attributs réduits (artillerie, équipage, etc.). Les points de dommage Voile ou Equipage sont conservés.

Pour chaque groupe de six points de dommages à la coque (ignorez les restes), augmentez le Rang Relatif du navire de un (ce qui signifie que le nombre de canons disponibles diminue). Un navire qui n'a plus que quelques points de dommages à la coque reçoit un marqueur 'Vulnérable' pour indiquer qu'il peut couler (trois points restant) ou amener les couleurs (cinq points restant).

Un navire endommagé ne peut plus tirer si sa capacité de dommages à la coque a été réduite à zéro. Les points de dégâts en surplus sont ignorés.

Couler – Lorsqu'un navire endommagé n'a plus que trois (3) points de coque ou moins, il court le risque de couler. Pendant le segment de vérification des navires qui coulent, lancez un dé et déduisez le nombre de points de dommages à la coque que le navire peut encore subir. Si le résultat est supérieur à cinq (5), le navire coule. Lorsqu'un navire coule, tous les commandants qui sont dessus sont éliminés. De plus, tout navire emmêlé (mais pas grappiné) avec le navire qui coule, coule avec lui (en envoyant ses commandants par le fond).

Amener les Couleurs – Lorsqu'un navire n'a plus que cinq (5) points de coque ou moins, il peut amener ses couleurs (se rendre) pendant le segment 'Amener les couleurs' de la phase de Vérification du statut des navires. Lancez un dé et déduisez le nombre de points de dommages à la coque que le navire peut encore subir. Si le résultat est supérieur à trois (3), le navire amène ses couleurs. Les navires qui ont amené leurs couleurs ne peuvent plus bouger ni tirer. Ils dériveront d'un hex pendant le segment de Dérive de la phase de Vérification du Statut des Navires. Une tentative de capture d'un navire qui a amené ses couleurs est automatique. A moins d'avoir été capturé, un navire qui a amené ses couleurs est considéré comme coulé pour les conditions de victoire.

Les marqueurs de 'Vulnérabilité' sont fournis pour indiquer que les navires peuvent couler ou se rendre pendant la phase de Vérification du Statut des Navires à la fin d'un tour.

13.4 Incendies

Lors d'un tir, tout résultat contenant un astérisque (*) indique qu'un incendie a pu se déclarer dans les voiles de la cible. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de dommages à la coque et/ou à la voilure causé par l'attaque alors le navire prend feu. Un incendie ne se déclare pas si le résultat obtenu est '9', quel que soit le nombre de dommages subis.

Pendant le segment des Navires en Feu de la phase de Vérification du Statut des Navires, déterminez le statut de l'incendie en lançant un dé sur la table des Incendies. Le feu peut s'éteindre, causer des dommages supplémentaires, ou même s'étendre aux navires emmêlés ou abordés à proximité.

Si il y a une chance que le feu se propage (résultat de 5 à 9) pendant le segment des Navires en Feu, appliquez les résultats indiqués sur la table des Incendies et lancez un autre dé. Un résultat de '9' entraîne l'explosion du navire en feu et il coule ! Retirez du jeu le navire qui a explosé ainsi que les navires emmêlés ou grappinés. (*Note de jeu : ceci est différent d'un navire qui coule simplement, qui lui n'affecte pas les navires grappinés.*)

13.5 Transfert de Commandant

Lorsqu'un navire est endommagé ou en feu, tout commandant sur ce navire peut tenter de se transférer sur un autre navire. Si il y a plusieurs commandants sur un navire, ils doivent chacun faire un transfert individualisé. Les commandants ayant réussi leur transfert vont sur le navire ami non endommagé ni incendié le plus proche. Si deux navires ou plus sont

équidistants, c'est le propriétaire des navires qui choisit où va le commandant. Les transferts peuvent être tentés dès qu'un navire avec un commandant est activé (ex : avant que le navire n'ait bougé ou tiré).

Pour faire un transfert, lancez un dé et déduisez le Valeur d'Audace de la flotte. Si le résultat est supérieur ou égal à cinq (5), le commandant peut quitter le navire.

Le navire amiral ne change jamais durant une partie, même si le commandant en chef quitte son bord.

13.6 Pertes des Commandants

Lorsqu'un navire transportant un ou plusieurs commandants subit des dommages de n'importe quel type (y compris les pertes en mêlée), lancez un dé pour chaque commandant à bord. Sur un résultat de '9', un commandant est blessé. Retournez le pion sur sa face 'blessé' (wounded).

Un commandant blessé voit sa portée de commandement réduite de moitié (arrondie au supérieur) et sa valeur de commandement réduite de un. Lorsqu'un commandant est blessé, lancez un autre dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Audace du camp, le commandant a été tué et il est retiré du jeu.

Un commandant peut être blessé plusieurs fois, mais il n'y a pas d'effets supplémentaires. Lorsque ceci se produit, relancez simplement le dé pour voir si il est tué (en d'autres termes, un '9' doit être obtenu pour qu'il y ait une probabilité que le chef meure).

14.0 Mêlée

Les forces adverses peuvent capturer les navires ennemis en les abordant. Un navire capturé rapporte généralement plus de points de victoire qu'un navire coulé.

Lorsque tous les navires ont été activés (avec ou sans commandement), il peut y avoir un combat de mêlée entre les navires grappinés. Seuls les navires grappinés avec un navire ennemi (ou un navire ami capturé) peuvent engager un combat de mêlée.

Le joueur qui a gagné l'initiative au début du tour choisit l'ordre de résolution des mêlées. Après avoir choisi un groupe de deux navires abordés, le joueur qui a l'initiative indique si il va attaquer et combien de points d'équipage il va utiliser (si nécessaire). Si le joueur qui a l'initiative refuse l'attaque, alors l'autre joueur peut choisir d'attaquer et allouer des points d'équipage. Si le joueur qui n'a pas l'initiative refuse aussi le combat alors il n'y a pas de mêlée.

14.1 Détermination de la Valeur de Combat de Mêlée

Avant d'engager la mêlée, il faut déterminer la valeur de combat de chaque navire engagé. Pour trouver cette valeur, vérifiez la valeur de l'équipage du navire, déduisez le nombre de dommages à l'équipage et ajoutez la qualité de commandement de tous les commandants à bord.

Combat Multi Navires :

Si l'attaquant a un navire en abordage avec plusieurs navires ennemis, il peut diviser sa valeur de combat de mêlée comme il le souhaite entre les différents navires ennemis (*exemple : Si un navire dont la valeur de combat en mêlée de 5 est en abordage avec deux navires ennemis, il peut utiliser trois points contre un navire et deux points contre l'autre*). Il faut attribuer au moins un point à chaque attaque sinon l'ennemi capture automatiquement le navire qui attaque.

Si deux navires ou plus abordent un seul navire en défense, on additionne les valeurs de Combat de Mêlée de tous les attaquants pour obtenir une seule valeur.

Si deux navires ou plus abordent deux navires ou plus en défense (deux contre deux, trois contre quatre, etc.), alors l'attaquant indique comment il attribue ses points d'équipage. Les points d'équipage des navires en défense ne sont pas alloués—they restent sur les navires pour repousser l'attaque.

Rapport de Force : Lorsque les valeurs de combat de mêlée de l'attaquant et du défenseur ont été déterminées, on divise la valeur de l'attaquant par la valeur du défenseur pour obtenir un rapport de force, en arrondissant en faveur du camp ayant le Rang Relatif le plus bas (augmenté de un pour chaque groupe de six points de dommages à la coque), ou en faveur du défenseur en cas d'égalité. Ce rapport indique combien de dés il faut lancer pour chaque camp afin de déterminer le vainqueur du combat de mêlée.

Notez que le défenseur à toujours un seul dé de combat, quel que soit le nombre de points de combat disponibles. Si l'attaquant ne peut pas avoir au moins autant de points de combat de mêlée que le défenseur, alors il n'y a pas d'attaque. Quel que soit le nombre de points de combat pouvant être apportés par l'attaquant, on ne peut jamais lancer plus de quatre dés (rapport maximum de 4:1).

EXEMPLE DE VALEUR DE COMBAT DE MELEE : *L'attaquant à une valeur de combat totale de 11 et le défenseur 4. En supposant que l'attaquant se jette sur un navire avec un meilleur Rang Relatif, le rapport sera de 2 contre 1. Si c'est l'attaquant qui a un meilleur Rang Relatif, le rapport sera de 3 contre 1.*

14.2 Résolution de la Mêlée

Pour résoudre une mêlée, chaque joueur lance un nombre de dé égal à la valeur déterminée par le rapport de force. Ensuite chaque camp additionne le total de ses résultats puis on fait une comparaison. Un des résultats suivants va se produire :

Le Jet du Défenseur est Supérieur : Le défenseur a repoussé l'assaut de l'attaquant. L'attaquant perd un point d'équipage pour chaque navire impliqué dans l'attaque.

Egalité : Le défenseur a repoussé l'assaut de l'attaquant. Chaque camp perd un seul point d'équipage. Si plusieurs navires sont impliqués dans l'attaque, les joueurs peuvent choisir le navire qui perd le point.

Le Jet de l'Attaquant est Supérieur : L'assaut de l'attaquant est réussi et le navire du défenseur est capturé. L'attaquant perd un point d'équipage parmi ses navires impliqués et on place un marqueur de capture sur le navire capturé.

14.3 Navires Capturés

Les navires capturés ne peuvent pas attaquer, mais ils peuvent faire partie d'une formation dans le cadre de l'activation et du mouvement. Les navires capturés qui ne font pas partie d'une formation doivent tenter de s'éloigner du navire ennemi le plus proche si c'est possible.

Les navires capturés peuvent être recapturés. Un navire capturé à une valeur d'équipage inhérente de un (1) quelle que soit la valeur imprimée sur le pion. L'arrondi pour la Mêlée est toujours en faveur de l'attaquant. Les navires capturés sont attaqués de la même façon que les navires non capturés. Si un navire est recapturé, retirez le marqueur de Capture et ajoutez suffisamment de points de dommages à l'équipage pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'un seul point d'équipage.

Les navires recapturés partagent les mêmes attributs que les navires capturés si des forces ennemies les attaquent à nouveau. Les navires recapturés peuvent tirer normalement (l'équipage a été relâché).

14.4 Le Pont de Nelson

Si un navire capturé est emmêlé avec un autre navire ennemi, le camp qui l'a capturé peut immédiatement essayer d'aborder le second navire et tenter de le capturer avec les points d'équipage qu'il lui reste avec un combat de mêlée. Des attaques continues peuvent être tentées contre des navires ennemis emmêlés supplémentaires, tant que chaque attaque est réussie et que l'attaquant a suffisamment d'équipage pour tenter un assaut.

NOTE HISTORIQUE : C'est ainsi que Nelson est devenu célèbre à la Bataille du Cap St. Vincent. Le San Nicolas est entré en collision et s'est emmêlé avec le San José. Nelson a abordé et capturé ce premier et a également capturé le San José avant que son équipage n'ait eu le temps de se rallier !

14.5 Saborder des Navires

Lorsqu'il est activé, un navire capturé peut être sabordé au lieu d'être déplacé. Un joueur peut vouloir faire ceci pour éviter que ce navire ne soit recapturé. Les navires sabordés comptent comme si ils avaient été coulés pour les conditions de victoire. Un équipage peut aussi saborder son propre navire plutôt que de tomber aux mains de l'ennemi si il en a l'opportunité, bien que l'ennemi gagnera des points de victoire pour cette perte. Un navire sabordé est simplement retiré du jeu lorsqu'il est activé. Tous les effets des navires emmêlés avec des navires qui coulent s'appliquent aux navires sabordés.

15.0 Détermination de la Victoire

Une partie peut se terminer de deux façons :

1. Lorsque le nombre de tours indiqué dans le scénario s'est écoulé (à ce moment on fait le compte des points de victoire pour les navires capturés, coulés, et endommagés) ;
2. Dès qu'une des flottes retraite (15.2).

15.1 Points de Victoire

A la fin de la partie, on compte la valeur des navires :

- Navires ennemis capturés : 2x la valeur en PV.
- Navires ennemis coulés : valeur en PV.
- Navires ennemis endommagés : $\frac{1}{2}$ x valeur en PV (gardez les fractions).
- Commandant tué : valeur en PV.

Les navires non endommagés qui quittent la carte sont considérés comme endommagés et ne comptent dans les points de victoire que pour le camp ayant l'Audace la plus basse. Les navires endommagés qui quittent la carte sont comptés normalement. Un navire ne vaut que sa valeur maximum (donc un navire endommagé et capturé ne vaut que la valeur d'un navire capturé).

NOTE DE CONCEPTION : Le camp avec l'Audace la plus élevée est l'agresseur ; il perdra donc des points de victoire si il quitte la zone de combat.

Les navires survivants non endommagés qui n'ont pas été capturés ne valent aucun point, ni les navires recapturés au cours de la partie (bien que ces derniers n'apporteront pas de points à l'adversaire).

Une bataille qui dure jusqu'au dernier tour sans qu'aucun des camps ne soit démoralisé (voir plus bas) est une victoire normale pour le camp ayant le plus de points de victoire. Si il y a égalité, alors le camp ayant l'Audace la plus basse remporte une victoire marginale.

15.2 Test de Démoralisation

Au premier tour où un camp perd un navire (coulé, capturé, rendu, oui qui a quitté la carte) et à chaque tour suivant, lancez un dé sur la table de Démoralisation pendant le segment de Détermination de la Victoire. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro (0) alors cette flotte a décidé de rompre le combat et de s'enfuir. La flotte qui ne s'est pas enfuie remporte une victoire substantielle.

Il est possible que les deux camps retraitent simultanément. Additionnez les points de victoire accumulés pour déterminer le vainqueur—c'est une victoire marginale.

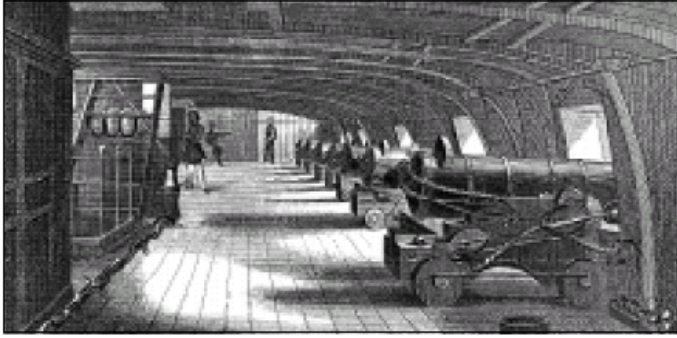
Une flotte qui perd tous ses commandants ou son navire amiral (le navire qui transportait l'amiral de la flotte au début de la partie) est automatiquement démoralisée. Un jet doit néanmoins être fait pour la flotte adverse si il y a une chance qu'elle soit aussi démoralisée (ce qui peut ainsi apporter une victoire normale ou marginale à la flotte qui retraite).

Modificateurs de Démoralisation

- Réduisez le résultat du dé de un si il y a plus de navires endommagés dans la flotte adverse, ou de deux si le rapport de navires non endommagés de la flotte adverse est de deux contre un ou plus.
- Ajoutez l'Audace du camp qui fait le jet au résultat du dé.
- Déduisez la qualité de commandement de l'amiral si il a été blessé ou tué.

Dans le cas où un camp (ou les deux) ait une flotte multinationale, chaque nationalité doit faire un jet séparé en utilisant sa propre valeur d'Audace (mais utilisez l'amiral et le rapport de navires perdus globalement, sans tenir compte de la

nationalité). Si une des nationalités est démoralisée alors toute la flotte est démoralisée, à moins que les règles du scénario n'indiquent autre chose.



16.0 Bibliographie

Voir le livret de règles VO page 14.

17.0 Remerciements

Il y a eu plusieurs jeux et concepteurs qui ont eu une influence directe sur la conception de *Flying Colors*. Ils méritent une mention spéciale.

Fighting Sail de Joe Balkosi ; (SPI, 1981) : Ce jeu est un diamant qui prouve que les actions navales de l'époque de la marine à voiles peuvent être simulées de façon simple et rapide. Plusieurs mécanismes de mouvement de *Flying Colors* ont été inspirés par ce jeu.

Close Action de Mark A. Campbell ; (Clash of Arms, 1997) ; Certainement la simulation de combat naval de l'époque de la marine à voile la plus précise, mais elle est très complexe et demande beaucoup de temps et de monde pour jouer les gros scénarios. Ce fut principalement une source pour une double vérification des ordres de bataille et des positions initiales des scénarios. J'ai aussi beaucoup appris du scénario Leander contre Généreux de *Close Action*, qui va très bien avec les autres scénarios choisis. Mark m'a aussi aidé à la recherche sur le scénario du Cap St. Vincent.

War Galley de Richard Berg ; (GMT Games 1999) : Un de mes jeux favoris. Ce jeu prouve que de très grandes actions navales peuvent être simulées avec un système jouable et rapide. Le système de commandement de *Flying Colors* est un descendant direct de ce jeu.

Les membres du forum 'Naval History During the Age of Line Tactics' ont également été importants pour le développement de ce jeu, en m'aidant pour les ordres de bataille. L'adresse du forum est : www.voy.com/39735/.

J'aimerais aussi remercier les nombreux aficionados de la marine à voiles sur consimworld.com qui m'ont donné beaucoup de précisions et qui m'ont aidé pour que le système de *Flying Colors* soit ce qu'il est aujourd'hui.

Crédits

CONCEPTION & DEVELOPPEMENT DE LA VERSION
RELATIVE RANGE : Mike Nagel

DEVELOPPEMENT GMT GAMES : John Alsen

AIDE A LA RECHERCHE HISTORIQUE : Niek van Diepen

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

ILLUSTRATION ET CONCEPTION DELA BOITE :
Rodger MacGowan

CARTE, PIONS ET MISE EN PAGE : Mark Simonitch

TESTEURS : Louis Ayotte, Dave Bohnenberger, Phil Carroll, Chuck Davis, Mathieu de Hingh, Don Hern, Kevin Ingoldsby, Niek van Diepen, Vincent Lefavrais, Marleen Overkamp, Lewis Ritter, Frank van den Bergh, Rik van Ginneken, Mark van Roekel, Barry Setser, Richard Simon, Graham Stephens

RELECTEURS : Kevin Duke, Tom Wilde

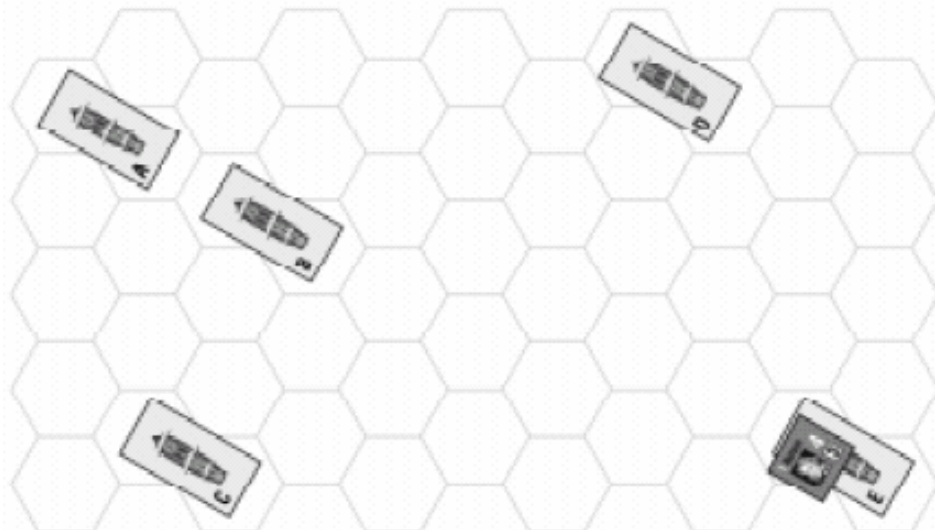
COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

TRADUCTION : Noël Haubry

CONSEILLER TECHNIQUE : Florent Maisonneuve

RELECTURE VF : Florent Maisonneuve & Eric Siwczak



EXEMPLE DE FORMATION :

Chaque navire est dans un rayon de 4 hexs d'au moins un autre navire de la même formation, tous les navires de la formation sont orientés dans la même direction, et l'un des navires de la formation contient un commandant.

18.0 Scénarios

Voici les divers scénarios qui peuvent être joués en utilisant les pions fournis dans *Flying Colors*. Dans chaque scénario vous trouverez les indications suivantes :

Historique : Des détails historiques concernant la bataille.

Tours : La durée du scénario. Après que le nombre de tours indiqué a été joué, calculez les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Audace : Le modificateur d'Audace pour chaque nationalité impliquée dans la bataille. Ces valeurs sont utilisées pour déterminer différents modificateurs au cours de la partie.

Vent : La direction initiale du vent. Placez le marqueur de vent sur la rose des vents avec la flèche pointant vers le numéro du sens du vent. Si vous utilisez une configuration de carte avec deux roses des vents ou plus qui pointent dans des directions différentes, utilisez la rose des vents de la carte avec la lettre d'identification la plus proche du 'A'.

Configuration : C'est la façon dont les cartes doivent être assemblées pour former la carte complète. Lors de l'assemblage de la carte, les bords courts devraient légèrement se recouvrir et les bords longs devraient se toucher sans se recouvrir. Lorsque deux bords long sont en contact, les demi hexs non numérotés sont considéré comme faisant partie des demi hexs numérotés correspondant sur la carte adjacente.

Hauts- Fonds : C'est la liste des récifs utilisés et des modificateurs à utiliser pour vérifier l'échouage. Les ancres ne peuvent être utilisées que dans les scénarios où il y a des hauts-fonds.

Unités : Ce sont les navires et les commandants en jeu au début de la partie ou qui doivent entrer en renforts. La position de départ de chaque navire est indiqué, ainsi que les hexs de proue/poupe pour les grands navires, ou un seul hex et une direction pour les petits navires. Les batteries ont également leurs position d'indiqué ainsi que l'indication 'Valeur/Capacité de Dommages'.

NOTE DE CONCEPTION : En fonction de la limitation du nombre de pions,

nous avons du doubler l'utilisation de certains navires. Dans ces cas, le vrai nom du navire est indiqué dans la description du scénario, suivi du nom de substitution (le navire que vous allez utiliser) entre parenthèses. J'espère pouvoir fournir ces navires 'manquants' dans une extension future ou bien dans un numéro de C3i.

18.1 Faites le Vous-même

Si vous voulez essayer quelque chose de différent, ou si vous voulez concevoir un scénario et l'utiliser dans un tournoi, vous pouvez utiliser les valeurs de construction des navires pour créer des flottes équilibrées. Tout d'abord, déterminez le nombre de points que chaque joueur pourra dépenser (75 à 100 points donnent une flotte de taille modérée). Pour acheter les flottes, les navires et les commandants ont un coût égal à leur valeur en points de victoire. Une flotte doit commencer avec au moins un commandant. Utilisez une carte pour les petits scénarios, deux pour ceux de taille moyenne et trois pour les grands scénarios.

Lorsque les flottes ont été achetées et les camps déterminés (A ou B), le joueur B devrait placer sa flotte près du centre de la carte, avec les formations qu'il souhaite. Ensuite le camp A choisi un bord de carte pour faire entrer sa flotte en formation. Lorsque ces étapes sont terminées, lancez un dé pour déterminer le sens du vent.

Tours : 15 (plus ou moins, au choix)

Audace : Après la construction des flottes, chaque joueur lance un dé et ajoute le nombre de points de construction non dépensés au résultat. Celui qui a le résultat le plus élevé obtient un point d'Audace. En cas d'égalité, les Audaces sont de même valeur.

Bord Nord : Au choix

Vent : Lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 6, placez le marqueur de vent dans cette direction. Sur un résultat de 7 à 10, relancez.

Camp A : Le camp avec l'Audace. Il a automatiquement l'initiative au premier tour.

Camp B : Le camp sans l'Audace.

18.2 Jouer en Tournoi

Les joueurs peuvent utiliser *Flying Colors* pour jouer en tournoi. Les scénarios historiques ont tous un penchant pour un camp ou l'autre sous la forme de la valeur d'Audace. Le camp avec l'Audace la plus élevée est supposé gagner la plupart du temps. Ceci est fait exprès, mais cela peut être ennuyeux pour un jeu en tournoi !

Pour ceux souhaitant jouer à *Flying Colors* de façon compétitive, nous vous suggérons quelques options :

- Les tests de démoralisation sont enclenchés dès qu'un navire ennemi est endommagé (à l'opposé de coulé, rendu ou capturé). Ceci réduira énormément la durée de chaque partie.
- Les joueurs devraient faire une enchère secrète pour un modificateur au test de démoralisation pour jouer le camp avec l'Audace la plus élevée. Par exemple, si un joueur fait une enchère de deux points pour jouer le camp historiquement supérieur, l'autre joueur pourra ajouter deux (+1) à ses tests de démoralisation. En cas d'égalité, les enchères ne devraient pas être refaites plus de trois fois. Si il y a toujours égalité après la troisième enchère, lancez un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne l'enchère pour jouer la meilleure flotte.

18.3 Minorque

20 Mai 1756 – L'amiral Britannique John Byng navigue depuis Portsmouth pour relever Port Mahon à Minorque assiégé par les Français. La flotte Française commandée par La Gallissonière est de puissance équivalente à la flotte Britannique, mais cette dernière est légèrement supérieure en nombre et a l'avantage du vent. Après la confusion en début de combat, Byng refuse de pousser l'avantage et retraite, laissant Port Mahon aux Français. Cette action (ou plutôt ce manque d'action) a conduit Byng en cour martiale, puis à son peloton d'exécution.

Tours : 10

Audace : Britannique (1), Français (0)

Sens du vent : 4

Cartes : AB

BRITANNIQUES

Defiance-b (60)..... B4603-4502
Portland (50)..... B4301-4201
Lancaster b (64)..... A4033-3932
Buckingham (68) avec *West*
..... A3731-3631
Captain-b (64) A3429-3328
Intrepid (64) A3127-3027
Revenge-b (64)..... A2825-2724
Princess Louisa (60)..... A2523-2423
Trident (64) A2221-2120
Ramillies-b (74) avec *Byng*
..... Navire amiral A1919-1819
Cullooden (74) A1617-1516
Deptford (50)..... A1813-1712
Kingston (60) A1315-1215

FRANCAIS

Orphée (64) B4410-4309
Hippopotame (50)..... B4108-4008
Redoutable (74) avec *Glandèves*
..... B3807-3706
Sage (64)..... B3505-3405
Guerrier (74)..... B3204-3103
Fier (50) B2902-2802
Foudroyant (80) avec *Galisonnière*
..... Navire amiral B2601-2534
Téméraire (74)..... A2333-2233
Content (64) A2032-1931
Lion (64) A1730-1630
Couronne (74) avec *La Clue*
..... A1429-1328
Triton (64)..... A1127-1027

18.4 Le Cap Henry

16 Mars 1871 – Début avril, une petite force Française a quitté Newport avec des renforts pour Lafayette afin de combattre Arnold en Virginie. Les Britanniques ont envoyé une force d'interception de Long Island deux jours plus tard. Les flottes se sont finalement rencontrées au Cap Henry à l'embouchure de la Chesapeake. Plutôt que de se faire intercepter en débarquant les troupes, la flotte Française vire pour combattre.

Tours : 8

Audace : Britanniques (0) Français (1)

Sens du vent : 6 (Venteux)

Cartes : AB

BRITANNIQUES

Robuste (74)..... B3206-3106
Europe (64) B2907-2808

Prudent (64)..... B2609-2509
Royal Oak (74) avec *Arbutnot*
..... Navire amiral B2310-2211
London (98) avec *Graves* 2-5-1
..... B2012-1912
America (64) B1713-1614
Adamant (50)..... B1415-1315
Bedford (74)..... B1116-0117

FRANCAIS

Conquérant (74)..... A4831-4930
Jason (64) A5129-5229
Ardent (64)..... A5428-5527
Duc de Bourgogne(80) avec *Destouches*
..... A5726-5826
Neptune-b (74) avec *Médine*
..... Navire amiral A6025-6124
Romulus (44)..... A6323 (Direction 5)
Eveillé (64)..... A6622-6721
Provence (64) A6920-7020

Règles Spéciales : A cause de la mer particulièrement agitée et du fort vent au cours de cette bataille, un navire qui tire sous le vent réduit sa puissance de feu de deux, en plus des autres modificateurs.

18.5 Le Combat de la Chesapeake

5 Septembre 1781 – Une flotte Britannique espérant relever le Général Cornwallis arrive trop tard pour empêcher la flotte Française commandée par De Grasse d'entrer à Chesapeake. En voyant arriver les Britanniques, De Grasse envoya 24 navires pour leur faire face.

Tours : 16

Audace : Britannique (0) Français (2)

Sens du vent : 6

Cartes : ABC

BRITANNIQUES

Shrewsbury (74) C4403-4502
Intrepid (64) C4601-B4734
Alcide (74) B4732-4832
Princessa (70) avec *Drake*
..... B4830-4929
Ajax-b (74)..... B4927-5027
Terrible (74) B5025-5124
Europe (64)..... B5122-5222
Montagu (74)..... B5220-5319
Royal Oak (74)..... B5317-5417
London (98) avec *Graves* 3-5-2
..... Navire amiral B5415-5514
Bedford (74)..... B5512-5612
Resolution (74)..... B5610-5709
America (64) B5707-5807
Centaur (74) B5701-A5734
Monarch (74)..... A5732-5731

Barfleur (98) avec *Hood* 2-6-4
..... A5830-5829
Invincible (74) A5827-5826
Belliqueux (64)..... A5824-5823
Alfred (74)..... A5821-5820

FRANCAIS

Pluton (74)..... C2803-2802
Marseillais (74)..... B2834-2833
Bourgogne (74)..... B2831-2830
Diadème (74)..... B2828-2827
Réfléchi (64)..... B2825-2824
Auguste (80) avec *de Bougainville*
..... B2822-2821
Saint-Esprit (80)..... B2819-2818
Caton (64)..... B2816-2815
César (74)..... B2614-2613
Destin (74)..... B2611-2610
Ville de Paris (104) avec *de Grasse*
..... Navire amiral B2608-2607
Victoire (74) B2605-2604
Sceptre (74) B2602-2601
Northumberland (74)..... A2633-2632
Palmier (74)..... A2630-2629
Solitaire (64)..... A2627-2626
Citoyen (74)..... A2624-2623
Scipion (74)..... A2620-2619
Magnanime (74)..... A2617-2616
Hercule (74)..... A2614-2613
Languedoc (80) avec *Monteil*
..... A2611-2610
Zélé (74)..... A2608-2607
Hector (74) A2605-2604
Souverain (74) A2602-2601

18.6 Le Combat de St. Kitts

26 Février 1782 – L'amiral Hood se rapproche d'une flotte Française à l'ancre commandée par de Grasse, cette dernière soutenant des troupes assiégeant une garnison Britannique sur l'île de St. Kitts. De Grasse lève l'ancre pour aller à la rencontre de Hood, mais Hood se glisse derrière lui dans l'ancre qu'il vient juste de quitter. De Grasse est alors forcé de faire demi-tour et d'engager la ligne Britannique à l'ancre, pour éviter l'isolement de l'infanterie française sur la côte.

Tours : 24

Audace : Français (0) Britannique (2)

Cartes : ABC

Hauts-Fonds : Récifs B, C, E, F (-1)

BRITANNIQUE

Bedford (74) avec *Affleck*
..... Navire amiral B1-20-1919
Russel (74)..... B1917-1916
Montagu (74)..... B1914-1913
St. Albans (64)..... B1911-1910

Alcide (74)	B1908-1907
America (64)	B1905-1904
Intrepid (64)	B1902-1901
Torbay (74)	A1933-1932
Princessa (70) avec Drake	A1633-1632
Prince George (Prince of Wales 98)	A1630-1629
Ajax-b (74).....	A1627-1626
Prince William (64)	A1624-1623
Shrewsbury (74)	A1621-1620
Invincible (74).....	A1618-1617
Barfleur (98) avec Hood 3-7-4	A1914-2014
Monarch (74).....	A2213-2312
Centaur (74)	A2511-2611
Belliqueux (64).....	A2810-2909
Resolution (74).....	A3108-3208
Prudent (64).....	A3407-3506
Canada (74).....	A3705-3805
Alfred (74)	A4004-4103

FRANÇAIS

Pluton (74)	A3319-3410
Bourgogne (74).....	A3520-3620
Auguste (80).....	A3618-3717
Neptune-b (74) avec Monteil	A3819-3918
Ardent (64).....	A3916-4016
Scipion (74).....	A4117-4217
Citoyen (74)	A4215-4314
Glorieux (74).....	A4416-4515
Diadème (74).....	A4513-4613
Northumberland (74)	A4714-4814
César (74).....	A4812-4911
Languedoc (80).....	A5113-5112
Ville de Paris (104) avec de Grasse	Navire amiral A5110-5210
Sceptre (74).....	A5311-5411
Saint Esprit (80).....	A5409-5508
Eveillé (64).....	A5610-5709
Zélé (74).....	A5707-5807
Magnanime (74)	A5908-6008
Jason (64).....	A6006-6105
Marseillais (74).....	A6207-6306
Duc de Bourgogne (80) avec Barras	A6304-6404
Palmier (74).....	A6505-6605
Sagittaire (50).....	A6603-6702
Hercule (74)	A6804-6903
Souverain (74).....	A6901-7001

Règles Spéciales :

Tous les navires Britanniques commencent à l'ancre.



18.7 13 Prairial, an II (Glorious First of June)

29 mai au 1^{er} juin 1794 – *L'amiral Richard 'Black Dick' Lord Howe intercepte une escadre Française protégeant un convoi de grain à 400 miles à l'ouest de Ouessant. Après quatre jours d'escarmouches interrompues par le brouillard, la flotte finit par s'engager de façon décisive. Plusieurs navires Français sont capturés et coulés, mais les marchands réussissent à s'éloigner.*

PLACEMENT HISTORIQUE :

Voici les placements pour chacune des trois journées de ce combat. L'Audace et le sens du vent sont identiques pour chaque bataille, mais le nombre de tours est indiqué avec chaque placement. Les joueurs peuvent choisir de livrer une journée de bataille seule ou bien jouer la bataille de trois jours comme indiqué dans la préparation de la campagne.

18.71 13 Prairial, an II

PLACEMENT DU 28 MAI

Audace : Français (0) Britannique (1)

Sens du vent : 3

Cartes : ABC

Tours : 15

BRITANNIQUES

Audacious (74)	A2524-2525
Bellerophon (74) avec Pasley	A2527-2528
Thunderer (74).....	A2530-2531
Russel (74)	A2533-2534
Leviathan (74)	B2502-2503
Caesar (80)	B2505-2506
Royal Sovereign (100) avec Graves 2-5-1	B2508-2509
Marlborough (74)	B2511-2512
Defence (74).....	B2514-2515
Imprenable (98)	B2517-2518
Tremendous (74).....	B2520-2521
Barfleur (98).....	B2523-2524
Culloden (74).....	B2526-2527
Invincible (74)	B2529-2530
Gibraltar (80).....	B2532-2533
Queen Charlotte (100) avec Howe	Navire amiral C2502-2503
Brunswick (74).....	C2505-2506
Valiant (74)	C2508-2509
Queen (98).....	C2511-2512
Orion (74).....	C2514-2515
Ramilles-b (74).....	C2517-2518
Alfred (74).....	C2520-2521
Royal George (100) avec Hood 2-6-4	C2523-2524

Montagu (74).....	C2526-2527
Majestic (74).....	C2529-2530
Glory (98).....	C2532-2533

FRANÇAIS

Montagnard (74)	A4924-4925
Scipion (74).....	A4927-4928
Républicain (110)	A4930-4931
Convention (Sceptre 74).....	A4933-4934
Mont Blanc (74).....	B4902-4903
Jemappes (74).....	B4905-4906
Neptune-b (74).....	B4908-4909
Entreprenant (74).....	B4911-4912
Patriote (74).....	B4914-4915
Northumberland (74).....	B4917-4918
Vengeur (Marseillais 74).....	B4920-4921
Achille (74).....	B4923-4924
Jacotin (Auguste 80).....	B4926-4927
Montagne (120) avec Villaret	Navire amiral B4929-4930
Juste (80).....	B4932-4933
Tyrannicide (74)	C4902-4903
Peletier (74).....	C4905-4906
Tourville (74).....	C4908-4909
Eole (74).....	C4911-4912
Mucius (74)	C4914-4915
Impétueux (74)	C4917-4918
Terrible (110) avec Bouvet	C4920-4921
Indomptable (80).....	C4923-4924
Gasparin (74).....	C4926-4927
Révolutionnaire (110)	C4929-4930
America (74).....	C4932-4933

18.72 13 Prairial, an II

PLACEMENT DU 29 MAI

Audace : Français (0) Britannique (1)

Sens du vent : 3

Cartes : ABC

Tours : Pas de limite, combattez jusqu'à ce qu'un camp soit démoralisé.

BRITANNIQUES

Bellerophon (74) avec Pasley	A2527-2528
Thunderer (74).....	A2530-2531
Russel (74).....	A2533-2534
Leviathan (74).....	B2502-2503
Caesar (80)	B2505-2506
Royal Sovereign (100) avec Graves 2-5-1	B2508-2509
Marlborough (74).....	B2511-2512
Defence (74).....	B2514-2515
Imprenable (98).....	B2517-2518
Tremendous (74).....	B2520-2521
Barfleur (98).....	B2523-2524
Culloden (74).....	B2526-2527
Invincible (74)	B2529-2530
Gibraltar (80).....	B2532-2533
Queen Charlotte (100) avec Howe	Navire amiral C2502-2503
Brunswick (74)	C2505-2506

Valiant (74).....	C2508-2509
Queen (98).....	C2511-2512
Orion (74).....	C2514-2515
Ramilles-b (74).....	C2517-2518
Alfred (74).....	C2520-2521
Royal George (100) avec Hood 2-6-4 C2523-2524
Montagu (74).....	C2526-2527
Majestic (74).....	C2529-2530
Glory (98).....	C2532-2533

FRANÇAIS

Montagnard (74).....	A4927-4928
Jemappes (74).....	A4930-4931
Républicain (110).....	A4933-4934
Convention (Sceptre 74) .	B4902-4903
Entreprenant (74).....	B4905-4906
Mucius (74).....	B4908-4909
Eole (74).....	B4911-4912
Northumberland (74).....	B4914-4915
Tourville (74).....	B4917-4918
Mont Blanc (74).....	B4920-4921
America (74).....	B4923-4924
Achille (74).....	B4926-4927
Neptune-b (74).....	B4929-4930
Montagne (120) avec Villaret Navire amiral B4932-4933
Juste (80).....	C4902-4903
Pelletier (74).....	C4905-4906
Vengeur (Marseillais 74).	C4908-4909
Jacobin (Auguste 80).....	C4911-4912
Scipion (74).....	C4914-4915
Patriote (74).....	C4917-4918
Gasparin (74).....	C4920-4921
Indomptable (80).....	C4923-4924
Terrible (110) avec Bouvet C4926-4927
Impétueux (74).....	C4929-4930
Tyrannicide (74).....	C4932-4933

Notes :

1. Vous pourriez vous demander ce qu'il est arrivé à l'Audacious Britannique. Il a été endommagé et a quitté la bataille après la première journée.

2. La météo n'a pas permis de livrer bataille le 30 mai.

**18.73 13 Prairial, an II****PLACEMENT DU 1^{er} JUIN**

Audace : Français (0) Britannique (1)

Sens du vent : 3

Cartes : ABC

Tours : Pas de limite, combattez jusqu'à ce qu'un camp soit démoralisé.

BRITANNIQUES

Caesar (80).....	A2527-2528
Bellerophon (74) avec Pasley A2530-2531
Leviathan (74).....	A2533-2534
Russel (74).....	B2502-2503
Royal Sovereign (100) avec Graves 2-5-1 B2505-2506
Marlborough (74).....	B2508-2509
Defence (74).....	B2511-2512
Imprenable (98).....	B2514-2515
Tremendous (74).....	B2517-2518
Barfleure (98).....	B2520-2521
Invincible (74).....	B2523-2524
Culloden (74).....	B2526-2527
Gibraltar (80).....	B2529-2530
Queen Charlotte (100) avec Howe Navire amiral B2532-2533
Brunswick (74).....	C2502-2503
Valiant (74).....	C2505-2506
Orion (74).....	C2508-2509
Queen (98).....	C2511-2512
Ramilles-b (74).....	C2514-2515
Alfred (74).....	C2517-2518
Montagu (74).....	C2520-2521
Royal George (100) avec Hood 2-6-4 C2523-2524
Majestic (74).....	C2526-2527
Glory (98).....	C2529-2530
Thunderer (74).....	C2532-2533

FRANÇAIS

Trajan (74).....	A4924-4925
Eole (74).....	A4927-4928
America (74).....	A4930-4931
Téméraire (74).....	A4933-4934
Terrible (110) avec Bouvet B4902-4903
Impétueux (74).....	B4905-4906
Mucius (74).....	B4908-4909
Tourville (74).....	B4911-4912
Gasparin (74).....	B4914-4915
Convention (Sceptre 74) .	B4917-4918
Trente-et-un Mai (74).....	B4920-4921
Tyrannicide (74).....	B4923-4924
Juste (80).....	B4926-4927
Montagne (120) avec Villaret Navire amiral B4929-4930
Jacobin (Auguste 80).....	B4932-4933
Achille (74).....	C4902-4903
Vengeur (Marseillais 74).	C4905-4906
Patriote (74).....	C4908-4909
Northumberland (74).....	C4911-4912
Entreprenant (74).....	C4914-4915
Jemmapes (74).....	C4917-4918
Neptune-b (74).....	C4920-4921
Pelletier (74).....	C4923-4924
Républicain (110) avec Nielly C4926-4927
Sans Pareil (74).....	C4929-4930
Scipion (74).....	C4932-4933

18.74 13 Prairial, an II**PLACEMENT POUR LA BATAILLE ENTIÈRE**

Pour ceux qui aiment vraiment se faire du mal, cette bataille peut être livrée en une campagne de trois engagements. Si vous jouez de cette manière, préparez chaque engagement selon les instructions suivantes.

Placements : Commencez la partie comme indiqué pour le scénario du 28 mai. Après avoir terminé le premier scénario, retirez du jeu tous les navires endommagés, rendus ou capturés. Ils sont comptés comme coulés pour la détermination de la victoire. Chaque joueur doit noter ses navires ayant survécu et indiquer secrètement comment ils seront déployés pour la prochaine bataille. Ensuite le joueur Français déploie ses navires dans la colonne 49xx, entre les hexs 4910 de la Carte A et 4934 de la Carte C. Ensuite le joueur Britannique déploie ses navires dans la colonne 25xx entre les hexs 2510 de la carte A et 2534 de la carte C. Jouez le second scénario jusqu'à ce que l'un des camps soit démoralisé. Cette démoralisation ne compte pas comme une victoire automatique, mais elle met simplement fin à la seconde journée de bataille. Comme à la fin du premier scénario, retirez du jeu tous les navires endommagés et notez comment les navires ayant survécu seront déployés au début de la troisième journée de bataille. Chaque joueur prépare ses forces en fonction des limitations imposées au déploiement de la seconde journée. La troisième bataille dure également jusqu'à ce que l'un des camps soit démoralisé. Lorsqu'une démoralisation se produit, la campagne se termine, mais cela n'est pas considéré comme une victoire automatique. A la place, additionnez les points de victoire accumulés pendant les trois jours. Le joueur avec le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est une victoire Française.

Règles Spéciales

Renforts : A la fin de la seconde journée de combat, les Français reçoivent quatre navires : Téméraire, Trente-et-un mai, Trajan et Sans Pareil ainsi que l'amiral NIELLY. Ils sont ajoutés au plan de déploiement Français pour la troisième journée de bataille. Nielly rejoint le Républicain si il est toujours en jeu. Sinon il rejoint le Sans Pareil ou n'importe quel navire de plus

de 80 canons qui n'a pas subit de dommages.

Dommages : Tous les dommages subis par un navire pendant un combat sont gardés entre chaque bataille. Par exemple si un navire termine une journée de bataille avec deux points de dommages dans la voilure et trois dans la coque, alors il commence la journée suivante avec ces mêmes dommages.

Météo : Pendant les deux premières journées le vent est 'Calme'. La troisième journée, il est normal.

18.8 La Baie d'Audierne

13 Janvier 1797 – Sir Edward Pellew intercepte un vaisseau de ligne Français à l'extérieur de la baie d'Audierne par grosse mer. Le Droits de l'Homme ne peut pas utiliser les canons de son pont inférieur. Après environ cinq heures de combat, le navire Français et l'Amazon terminent en épaves sur les côtes de la baie.

Tours : 20

Audace : Britannique (1) Français (0)

Sens du vent : 6 (Venteux)

Carte : A

Hauts-Fonds : Récif D (-1)

BRITANNIQUES

Indefatigable (44) avec *Pellew*

...Navire amiral, A6826 (Direction 6)

Amazon (36).....A6429 (Direction 6)

FRANÇAIS

Droits de l'Homme (74).. A4815-4814

Règles Spéciales

1. Le Droits de l'Homme commence avec six points de dommages dans la coque pour simuler les effets de la grosse mer et des conditions à bord anormalement surpeuplées (il transportait des soldats). Il est toujours commandé.

2. Les navires ne peuvent aborder que si ils sont emmêlés.

18.9 Cap St. Vincent

14 Février 1797 – Une flotte Britannique commandée par Sir John Jervis intercepte une flotte espagnole au large de la côte Portugaise. Jervis réussit à couper la ligne espagnole en deux sections et manœuvre pour engager la plus grosse après avoir traversé la plus petite. Ensuite, dans une grande manœuvre, le Commodore Horatio Nelson à la queue de la ligne Britannique quitte sa position pour engager et piéger le plus grand groupe de navires espagnols. Dans la mêlée qui s'ensuivit, Nelson captura deux navires grâce à un abordage.

Tours : 20

Audace : Britannique (2) Espagnol (0)

Sens du vent : 5

Cartes : AB

BRITANNIQUES

Culloden (74)..... A2811-2812

Blenheim (98)..... A2815-2816

Dreadnought (98) avec *Parker P.*

..... A2819-2820

Orion (74)..... A2823-2824

Colossus (74)..... A2827-2828

Irresistible (74)..... A2831-2832

Victory (100) avec *Jervis*

..... Navire amiral B2801-2802

Egmont (74)..... B2805-2806

Goliath (74)..... B2809-2810

Britannia (100) avec *Thompson*

..... B2813-2814

Barfleur (98)..... B2817-2818

Captain (74) avec *Nelson I-4-3*

..... B2821-2822

Namur (90)..... B2825-2826

Diadem (64)..... B2829-2830

Excellent (74)..... B2833-2834

ESPAGNOL

San Francisco de Paulo (San Francisco

de Asis 74)..... A1409-1308

Oriente (74)..... A18081707

San Fermin (San Justo 74)

..... A1811-1710

Conde de Regla (112)..... A2210-2109

Principe de Asturias (112) avec *Moreno*

..... A2213-2112

San Isidro (74)..... A3811-3710

San Ildefonso (74)..... A3914-3814

Conquistador (74)..... A3917-3817

Salvador del Mundo (112)

..... A3920-3820

Purissima Concepcion (112)

..... A4316-4216

San José (112)..... A4421-4320

Firme (74)..... A4123-4023

Soberano (74)..... A4717-4617

Mejicano (112)..... A4720-4620

San Nicolas (80)..... A4523-4423

Santisima Trinidad (136) avec *Cordoba*

..... Navire amiral A4825-4724

San Juan Nepomuceno (74)

..... A5320-5220

Glorioso (74)..... A5323-5223

San Antonio (74)..... A5126-5026

San Genaro (74)..... A5723-5623

Neptuno (80)..... A5726-5626

Atlante (74)..... A5428-5327

Santo Domingo (64)..... A4113-4013

San Pablo (74)..... A5019-4918

Infante don Pelayo (74)... A5023-4922

18.10 Kamperduin

11 Octobre 1797 – Une flotte Hollandaise commandée par l'amiral de Winter a navigué depuis son ancrage à Texel pour tester la force de la Flotte Britannique de la Mer du Nord. La formation franco-hollandaise a reçu des nouvelles d'une mutinerie à Spithead, mais elle ne savait pas que la marine Britannique s'était ralliée et revenue à pleine puissance le temps que la nouvelle atteigne Paris. En voyant la taille de la flotte Britannique, de Winter fit une pause dans des hauts-fonds. Voyant que le temps jouait contre lui, l'amiral Duncan ordonna à sa flotte d'attaquer sans formation... un peu à la manière de Nelson à Trafalgar.

Tours : 20

Audace : Britannique (2) Hollandais (0)

Sens du vent : 6

Cartes : AB

Hauts-Fonds : Récifs B, D (-1)

BRITANNIQUES

Venerable (74) avec *Duncan*

..... Navire amiral A5532-5632

Triumph (74)..... A5630-5729

Ardent (64)..... A5932-6032

Bedford (74)..... A6030-6129

Lancaster (66)..... A6430-6529

Director (64)..... A6428-6527

Belliqueux (64)..... A6626-6725

Adamant (50)..... A6828-6827

Isis (50)..... A6823-6922

Monarch (74) avec *Onslow*

..... A5212-5311

Powerful (74)..... A5308-5408

Monmouth (64)..... A5406-5505

Russell (74)..... A5705-5805

Montagu (74)..... A6007-6106

Veteran (64)..... A6103-6203

Agincourt (64)..... A6501-6601

HOLLANDAIS

Delft (60).....	A4502-4501
Alkmaar (56).....	A4505-4504
Haerlem (68).....	A4508-4507
Jupiter (72) avec <i>Reyntjes</i>	A4511-4510
Cerberus (68).....	A4514-4513
Mars (44).....	A4517 (Direction 4)
Leijden (68).....	A4520-4519
Brutus (74) avec <i>Bloys</i>	A4523-4522
Batavier (56).....	A4526-4525
Wassenaar (64).....	A4529-4528
Staten-Generaal (74).....	A4532-4531
Vrijheid (74) avec <i>de Winter</i>	
..... Navire amiral	B4501-4534
T. H. De Vries (64).....	B4504-4503
Hercules (64).....	B4507-4506
Gelijkheid (68).....	B4510-4509
Beschermers (56).....	B4513-4512

Règles Spéciales : Les navires Hollandais n'ont pas à faire de jet pour s'échouer si ils entrent dans un hex de hauts-fonds.

18.11 Bec du Raz

21 Avril 1798 – L'équipage vétérans du Mars se jette sur les recrues de l'Hercule après une poursuite de six heures. Les deux navires s'abordent et pendant qu'ils tirent à bout portant, le Hercule rate par deux fois son abordage du Mars. Après deux heures de combat rapproché, le Hercule finit par baisser les couleurs.

Tours : 12

Audace : Britannique (1) Français (0)

Sens du vent : 5 (Venteux)

Carte : A

Hauts- Fonds : Récif, B, C (-1)

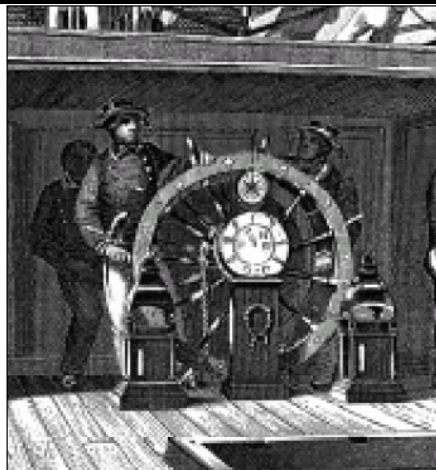
BRITANNIQUES :

Mars (74)..... A5418-5518

FRANÇAIS :

Hercule (74)..... A4117-4118

Règles Spéciales : Les deux navires sont toujours commandés. Le capitaine Britannique (Alexander Hood) à une qualité de commandement de 2. Le Hercule doit au moins être dans une position (vulnérable) pour baisser les couleurs afin que le Britannique puisse gagner.

**18.12 Aboukir**

1-2 août 1798 – Nelson navigue jusqu'à la baie d'Aboukir pour rencontrer la flotte Française à l'ancre. La flotte Britannique se sépare et encercle les navires Français, en désamorce la majorité et détruit le navire amiral Orient ainsi que le vice amiral Bruy. La Victoire Britannique a stoppé la réussite de Napoléon en Afrique.

Tours : 30

Audace : Britannique (2) Français (0)

Sens du vent : 4

Cartes : ABC

Hauts-Fonds : Récifs A, D (-1), Récifs B, C, E (-2)

BRITANNIQUES

Orion (74) avec *Saumarez* 2-4-3

..... A2719-2819

Theseus (74)..... A3124-3224

Goliath (74)..... A2221-2320

Zealous (74)..... A2724-2824

Audacious (74)..... A3524-3624

Vanguard (74) avec *Nelson* 3-9-4

..... Navire amiral A3924-4024

Defence (74)..... A4519-4619

Minotaur (74)..... A4322-4422

Bellerophon (74)..... A4716-4816

Majestic (74)..... A4913-5013

Leander (50)..... A4910-5010

Alexander (74)..... A4701-4601

Swiftsure (74)..... A5004-5003

Culloden (74) : voir règles spéciales

FRANÇAIS

Guerrier (74)..... A2028-2029

Conquérant (74)..... A2032-2033

Spartiate (74)..... B2002-2003

Aquilon (74)..... B2006-2007

Peuple Souverain (Souverain 74)

..... B2010-2011

Franklin (80)..... B2014-2015

Orient (120) avec *Bruy*

..... Navire amiral B2018-2019

Tonnant (80)..... B2121-2122

Mercure (74)..... B2125-2126

Heureux (74)..... B2129-2130

Guillaume Tell (80)..... B2233-2234

Généreux (74)..... C2203-2204

Timoléon (74)..... C2207-2208

Règles Spéciales

1. Tous les navires Français commencent le scénario à l'ancre. Aucun ne peut bouger ni tirer en aucune façon avant de couper l'ancre. Au début de chaque tour, lancez un dé. Si le résultat est inférieur au numéro du tour en cours alors la flotte Française est activée et peut agir et réagir normalement. Si la flotte Française réussit à s'activer, ajoutez *Villeneuve* 2-4-1 sur le Guillaume Tell (qui, au moment de l'attaque, avait déterminé qu'il n'était pas possible de venir à l'aide du front de la ligne Française). Les Britanniques peuvent utiliser les ancres si ils le souhaitent.

2. Le joueur Britannique lance un dé pendant le placement initial. Si il obtient de 7 à 9, le Culloden commence dans les hexs 4510-4610. Sinon il commence échoué en 4205-4302 et ne peut pas bouger pendant toute la durée du scénario.

18.13 Goza de Candia

18 août 1798 - Après la victoire de Nelson à Aboukir, les navires ont été renvoyés en Angleterre pour répandre la nouvelle. L'un de ces navires, le Leander, fut intercepté par le Généreux Français. Après cinq heures de résistance acharnée, le Leander fut finalement capturé.

Tours : 20

Audace : Britannique (1) Français (0)

Sens du vent : 6

Carte : A

BRITANNIQUES :

Leander (50)..... A1616-1716

FRANÇAIS

Généreux (74)..... A1605-1604

Règles Spéciales : Le Français ne gagne qu'en capturant le Leander. Tout autre résultat est une victoire Britannique. Le Leander ne peut pas se saborder pour forcer une victoire Britannique. Les deux navires sont toujours commandés.

18.14 El Ferrol

25 août 1800 – L'amiral Sir John Borlase Warren fait la liaison avec une petite escadre dirigée par Pellew puis continue avec une flotte d'invasion pour prendre d'assaut le port d'El Ferrol. Une escadre Espagnole commandée par Moreno est au port et prête à l'action. Les Britanniques ont pris le port assez facilement, car rien ne semble indiquer que les Espagnols soient sortis à la rencontre des Britanniques. Ce scénario présente une opportunité pour Moreno de repousser les envahisseurs.

Tours : 12

Audace : Britannique (1) Espagnol (0)

Sens du vent : 6

Carte : A

BRITANNIQUES

London (98)..... A5101-5201
Impétueux (Mars 74) avec **Pellew**
..... A4803-5902
Courageux (74)..... A4504-4604
Captain (74)..... A4206-4305
Renown (74) avec **Warren**
..... Navire amiral A3907-4007

ESPAGNOLS

Argonauta (80) A2833-2834
San Hermenegildo (112) . A2830-2831
San Fernando (96) avec **Moreno**
..... Navire amiral A2827-2828
Real Carlos (112)..... A2824-2825
San Antonio (San Pablo 74)
..... A2821-2822
San Augustin (74)..... A2818-2819

18.15 Copenhague

2 avril 1801 – La flotte Britannique régit à l'embargo placé sur le transport par la nouvelle 'Ligue des Neutres'. La cible de cette première action est Copenhague. Une flotte commandée par l'amiral Sir Hyde Parker engage les défenses flottantes Danoises, mais n'y arrive pas à cause d'une navigation difficile. Parker appelle à la retraite prématurément, mais Nelson ignore l'ordre (la légende dit qu'il n'a pas vu le signal parce qu'il était borgne) et par la persistance et des manœuvres politiques, il réussit à sauver la journée.

Tours : 24

Audace : Britannique (1), Danois (0), Batteries Danoises (2)

Sens du vent : 1 (Calme)

Cartes : ABC

Hauts-Fonds : Récifs H, I (-2), L (-1)

BRITANNIQUES

Defiance (74) avec **Graves T.**
..... C4614-4615
Monarch (74)..... C4617-4618
Ganges (74)..... C4620-4621
Elephant (74) avec **Nelson 2-7-3**
..... C4823-4923
Glatton (56)..... C5124-5225
Ardent (64)..... C5426-5526
Edgar (74) C5727-5828
Bellona (74)..... C6029-6129
Russell (74)..... C6330-6431
Isis (50)..... C6632-6732
Polyphemus (64)..... C6933-7034

London (98) avec **Parker H**

..... Navire amiral A6308-6307
Veteran (64) A6010-6009
Ramillies-b (74)..... A6106-6105
Defence (74)..... A5904-5903

DANOIS

Trekroner (74) B2223-2222
Danmark (74) B2319-2318
Mars (64)..... B2411-2412
Elephanten (70) B2709-2710
Indfødsretten (64) B3413-3414
Holsteen (60)..... B3517-3516
Sjælland (74) B3724-3723
Dannebrog (64) avec **Fischer**
..... Navire amiral B3929-3930
Prøvesteenen (56)..... C4110-4109
Batterie Svaerdfisken (4/18)..... C3902
Batterie Hajen (4/18)..... B3933
Batterie flottante #1 (4/18)..... B3827
Batterie Sohesten (4/18)..... B3620
Batterie Trekroner-A (1/36)..... B3115
Batterie Trekroner-B (1/36)..... B3116
Batterie Lynetten (4/18)..... B2825
Jylland (48)..... C3904 (Direction 4)
Wagrien (Valkyrien) (48)
..... C4006 (Direction 4)
Iris (40) B2528 (Direction 4)
Charlotte Amalia... B3622 (Direction 4)

Règles Spéciales : Tous les navires Danois commencent à l'ancre et restent commandés tant qu'ils sont à l'ancre. Seuls le Trekroner, le Danmark, le Holsteen, l'Iris et la Charlotte Amalia peuvent lever l'ancre. Les autres navires danois ne sont pas gréés et ont été remorqués jusqu'à leur emplacement.

Ne faites pas de jet pour le changement du vent. Le vent reste dans sa direction initiale pour toute la durée du scénario.

Si (lorsque) les Britanniques ratent un test de démoralisation, tous les navires dans un rayon de 12 hexs de Hyde Parker sont retirés du jeu, à moins qu'ils

ne soient également dans le rayon de commandement de Nelson ou de Graves. Commencez un autre tour, déterminez les formations pour Nelson et Graves. Tout autre navire non commandé est retiré du jeu. Lancez un dé pour Nelson et pour Graves et déduisez leur qualité de commandement respective. Si le résultat est supérieur à cinq, alors la formation est retirée du jeu. Si une formation n'est pas démoralisée alors la partie continue en utilisant les formations Britanniques qui restent. Si Nelson et Graves restent, Nelson devient l'amiral de la flotte et l'Elephant le navire amiral. Tout navire retiré du jeu par ce processus spécial de démoralisation ne compte pas dans les points de victoire à moins d'avoir été endommagé. Après la première démoralisation Britannique, traitez le reste de la flotte comme si les navires retirés du jeu n'avaient jamais existé (on ne fait plus de jets de démoralisation jusqu'à ce qu'au moins un des navires restant ait été coulé, rendu ou capturé).

18.16 La Baie d'Algeciras

6 Juillet 1801 – L'amiral Saumarez apprend que les Français font un effort pour relever des forces en Egypte. Grâce à un temps calme ; il ne peut pas intercepter la force Française commandée par Linois avant qu'elle ne soit à l'ancre sous la protection des canons espagnols dans des eaux peu profondes. A 9h, Saumarez choisit d'attaquer, mais le faible vent et les récifs dangereux révèlent que c'est une erreur !

Tours : 18

Audace ; Britannique (0), Français (2), Batteries Espagnoles (3)

Sens du vent : 5

Carte : C

Hauts-Fonds : Récifs D (-1), Récifs E, F, G (Automatique)

BRITANNIQUES

Pompee (74) C3412-3413
Hannibal (74)..... C3416-3417
Audacious (74) C3420-3421
Venerable (74)..... C3424-3425
Spencer (74) C3227-3228
Caesar (80) avec **Saumarez 3-5-3**
..... Navire amiral C3030-3031

FRANÇAIS

Formidable (80) avec *Linois*
..... Navire amiral C2608-2609
Indomptable (80)..... C2711-2712
Desaix (Tyrannicide 74).. C2815-2816

ESPAGNOLS

Batterie côtière (3/24)..... C2626
Batterie côtière (3/24)..... C2721
Batterie côtière (3/24)..... C1810
Batterie côtière (3/24)..... C1804

Règles Spéciales

1. Les mauvaises conditions météo s'appliquent à toute la durée du scénario. Au début de chaque tour, lancez un dé, en fonction du résultat diminuez le nombre de points de mouvement de chaque navire : 0-2 (aucun) ; 3-6 (-1) ; 7-8 (-2) ; 9 (-3).

2. Le Français commence à l'ancre et doit y rester.

3. Le Français obtient automatiquement l'initiative au premier tour.

**18.17 Le Déroit de Gibraltar**

12-13 juillet 1801 – Saumarez a réussi à réparer les dommages subis dans la baie d'Algeciras en un temps record et navigue pour engager une flotte Franco-Espagnole lors d'une action de nuit. Les deux navires Espagnols les plus en arrière sont tellement surpris qu'ils se tirent mutuellement dessus jusqu'à leur destruction !

Tours : 24

Audace : Britannique (3), Français (1), Espagnol (0)

Sens du vent : 2 (Venteux)

Cartes : AB

Hauts-Fonds : Récif D (-1)

BRITANNIQUES

Superb (74)..... A2603-2602

FRANÇAIS

Saint-Antoine (74)..... A2407-2406
Formidable (80) avec *Dumanoir*
..... A2709-2708
Desaix (Tyrannicide 74).. B4815-4814
Indomptable (80)..... B4827-4826

ESPAGNOLS

Real Carlos (112)..... A2803-2802
San Hermenegildo (112). A2403-2402
Argonauta (80)..... B4818-4817
San Augustin (74)..... B4821-4820
San Fernando (96)..... B4822-4823
Sabina (34) avec *Moreno*
..... Navire amiral A2211 (direction 4)

Règles Spéciales

1. Il fait venteux pendant toute la durée du scénario. Faites un jet de changement de sens du vent au début de chaque tour à partir du second.

2. Le Superb est toujours commandé.

3. Faites un seul jet pour la démoralisation de la flotte Franco-Espagnole.

4. Le Britannique obtient automatiquement l'initiative au premier tour.

5. Le Real Carlos et le San Hermenegildo commencent non commandés et sous contrôle Britannique. Au début de chaque phase de Détermination des Formations, lancez un dé. Si le résultat est inférieur au tour en cours, le contrôle revient à la flotte Franco-Espagnole. Tant qu'ils sont sous contrôle Britannique, les deux navires Espagnols ne peuvent que se tirer mutuellement dessus de façon offensive et défensive. Ils ne peuvent aussi entrer en collision qu'entre eux. Une fois emmêlés, le contrôle revient automatiquement au joueur Franco-Espagnol.

Renforts Britanniques : Au début de chaque phase de Détermination des Formations, lancez un dé. Si le résultat est inférieur au tour en cours, les navires suivants entrent n'importe où entre A1001 et A7001 : Audacious, Venerable, Spencer, Caesar avec *Saumarez* 3-5-3 (navire amiral). Ces navires doivent entrer en formation (selon 5.2) et sont tous commandés (même si le Caesar n'entre pas sur la carte en fonction de la formation utilisée et du vent). Si le Superb est coulé ou capturé avant l'arrivée des renforts, le scénario se termine immédiatement avec une victoire Franco-Espagnole.

18.18 Le Cap Finistère

22 juillet 1805 – Bataille aussi connue sous le nom de 'l'action de Calder' ou 'la bataille des 15-20', Sir Robert Calder a l'opportunité de battre l'amiral Français Villeneuve avant Trafalgar. Malheureusement Calder manquait de l'instinct de tueur de Nelson et il y avait peu de vent et un brouillard léger lorsqu'il approchait doucement de la flotte Franco-Espagnole. Calder ne réussit qu'à capturer deux navires, le reste ayant réussi à s'enfuir pour rencontrer Nelson à Trafalgar quelques mois plus tard.

Tours : 18

Audace : Britannique (2) Français (1) Espagnol (0)

Sens du vent : 6 (Calme)

Cartes : AB

BRITANNIQUES

Hero (74)..... A3724-3723
Ajax (74)..... A3721-3720
Triumph (74)..... A3718-3717
Barfleur (98)..... A3715-3714
Agamemnon (64)..... A3712-3711
Windsor Castle (98)..... A3709-3708
Defiance (74)..... A3508-3409
Prince of Wales (98) avec *Calder*
..... Navire amiral A3210-3110
Repluse (74)..... A2911-2812
Raisonné (64)..... A2613-2513
Dragon (74)..... A2314-2215
Glory (98) avec *Stirling* .. A2016-1916
Warrior (74)..... A1717-1618
Thunderer (74)..... A1419-1319
Malta (80)..... A1120-1021

ESPAGNOLS

Argonauta (80) avec *Gravina*
..... A3732-3633
Terrible (74)..... A3434-3334
América (68)..... B3101-3002
España (64)..... B2803-2703
San Rafael (80)..... B2504-2405
Firme (74)..... B2206-2106

FRANÇAIS

Pluton (74)..... B1907-1808
Mont-Blanc (74)..... B1609-1509
Atlas (74)..... B1310-1211
Berwick (74)..... B1213-1214
Neptune (80)..... B1315-1416
Bucentaure (80) avec *Villeneuve* 3-6-3
..... Navire amiral B1716-1715
Formidable (80) avec *Dumanoir*
..... B1914-2014
Intrépide (74)..... B2213-2312
Scipion (74)..... B2511-2611
Swiftsure (74)..... B2810-2909

Indomptable (80)	B3108-3208
Aigle (74)	B3407-3506
Achille (74)	B3705-3805
Algéciras (74)	B4004-4103

Règles Spéciales

Retirez deux à la puissance de feu finale à cause du brouillard.

18.19 Trafalgar

21 octobre 1805 – Nelson et Collingwood découvrent une force Franco-Espagnole commandée par Villeneuve près du Déroit de Gibraltar. Bougeant en deux colonnes, les Britanniques séparent la ligne ennemie. La flotte combinée sombre dans la confusion et Nelson obtient sa plus grande victoire mais au prix de sa propre vie.

Tours : 16

Audace : Britannique (2), Français (1), Espagnols (0)

Sens du vent : 6 (Calme)

Cartes : ABC

BRITANNIQUES

Victory (100) avec <i>Nelson</i> 3-9-4 Navire amiral B4206-4305
Africa (64)	B4326-4426
Temeraire (98)	B4504-4604
Neptune (98)	B4705-4805
Leviathan (74)	B4803-4902
Conqueror (74)	B5101-5201
Britannia (100) avec <i>Northesk</i> B5401-A5534
Agamemnon (64)	A6033-6132
Ajax (74)	A5733-5833
Orion (74)	A6130-6230
Minotaure (74)	A6429-6528
Spartiate (74)	A6727-6827
Royal Sovereign (100) avec <i>Collingwood</i> A4229-4328
Belle Isle (74)	A4527-4627
Mars (74)	A4826-4925
Tonnant (80)	A5124-5224
Colossus (74)	A5325-5425
Bellerophon (74)	A5423-5522
Achilles (74)	A5624-5723
Revenge (74)	A5721-5821
Polyphemus (64)	A5922-6022
Swiftsure (74)	A6019-6118
Dreadnought (98)	A6222-6321
Defiance (74)	A6319-6419
Thunderer (74)	A6520-6620
Prince (of Wales 98) avec <i>Grindall</i> A6820-6919
Defence (74)	A6917-7017

FRANÇAIS

Berwick (74)	A2605-2604
Achille (74)	A2507-2506
Argonaute (74)	A3010-3009
Swiftsure (74)	A2811-2810
Algéciras (74)	A2811-2810
Aigle (74)	A2818-2817
Pluton (74)	A2821-2820
Intrépide (74)	A3026-3025
Fougueux (74)	A3029-3028
Indomptable (80)	A3131-3130
Redoutable (74)	B3102-3101
Bucentaure (80) avec <i>Villeneuve</i> 3-6-3 Navire amiral B3005-3004
Neptune (80)	B2806-2805
Héros (74)	B3210-3209
Mont-Blanc (74)	B3012-3011
Duguay-Trouin (74)	B3016-3015
Formidable (80) avec <i>Dumanoir</i> B3019-3018
Scipion (74)	B3023-3022

ESPAGNOLS

San Juan Nepomuceno (74) A2602-2601
Principe de Asturias (112) avec <i>Gravina</i> A2905-2904
San Idelfonso (74)	A2808-2807
Argonauta (80)	A2913-2912
Montañes (74)	A3016-3015
Bahama (74)	A3020-3019
Monarca (74)	A3023-3022
San Justo (74)	A2932-2931
Santa Ana (112) avec <i>Alava</i> A3234-3233
San Leandro (64)	A2801-2834
Santisima Trinidad (136)	B3107-3106
San Augustin (74)	B2809-2808
San Francisco de Asis (74) B2814-2813
Rayo (100)	B3221-3220
Neptuno (80)	B3125-3124

Règles Spéciales

Lors des tests de démoralisation, faites un jet séparément pour la France et pour l'Espagne, mais utilisez leurs valeurs combinées pour déterminer les modificateurs. Chaque flotte peut se démoraliser individuellement. Si un camp est démoralisé, retirez ses navires du jeu.

18.20 Le Cap Ortugal

4 novembre 1805 – L'amiral Français Dumanoir s'enfuit de Trafalgar avec ses navires endommagés. Un navire de reconnaissance Britannique détecte l'escadre endommagée et l'amiral Richard Strachan, avec une partie de ses forces dispersées, se lance à sa poursuite toutes voiles dehors. Strachan rattrape Dumanoir à l'est du cap Ortugal. Dumanoir, ne voyant pas d'autre alternative, se retourne pour combattre.

Tours : 12

Audace : Britannique (3) Français (1)

Sens du vent : 6

Carte : A

BRITANNIQUES

Caesar (80) avec <i>Strachan</i> Navire amiral A4424-4425
Hero (74)	A4428-4429
Courageux (74)	A4432-4433

FRANÇAIS

Duguay-Trouin (74)	A3720-3721
Formidable (80) avec <i>Dumanoir</i> Navire amiral A3724-3725
Mont-Blanc (74)	A3728-3729
Scipion (74)	A3732-3733

Règles Spéciales

Le Formidable commence le scénario endommagé.

Index

Cette liste est donnée pour vous aider à trouver des réponses aux questions que vous pourriez vous poser en jouant. Les sections de règles appropriées correspondantes sont indiquées.

Abordage	11.9
Ancrage	11.6
Audace	2.0
Au large	11.1
Baisser les Couleurs	13.3
Batteries/Batteries Côtières	12.13
Bonus au Mouvement des Petits Navires	11.1
Bordée	12.5
Bordée Complète	12.5
Bordée Partielle	12.5
Caronade	12.12
Calme	11.13
Collisions	11.8
Commandants	5.1
Commandant de Flotte	5.1
Commandant Subordonné	5.1
Commandement	5.2
Contre	11.1
Couler	13.3
Démâté	13.1
Dérive	11.4
Détermination de la Victoire	15.0
Dommmages à la Coque	13.3
Dommmages à l'Equipe	13.2
Echelle	2.0
Echouage	11.7
Empilement	10.0
Emmêlé	11.10, 12.11
Enchaîné	11.3
Enfilade	12.5
Equilibre en Tournoi	18.2
Face Endommagé (voir Dommmages à la Coque)	13.3
Fiches de Statut	2.0
Formations	5.2

Hex de Poupe	9.0
Hex Tribord	9.0
Incendies (navires en feu)	13.4
Initiative	7.0
Ligne de Vue	12.1
Louvoyer	11.3
Marqueurs de Statut	2.0
Météo	11.13
Mettre les Voiles à Contre	11.5
Mouvement	11.0
Nationalité	2.0
Navire Amiral	5.1
Navires Capturés	14.3
Non Commandé	8.0
Orientation	9.0
Pertes des Commandants	13.6
Pivoter	11.2
Pont de Nelson	14.4
Portée	12.6
Puissance de Feu	12.6
Résolution du Combat en Mêlée	14.2
Résolution du Tir	12.7
Résultats des Pertes	12.9
Rose des Vents	2.0
Sabordement	14.5
Secteur de Tir	12.2
Sens du Vent	4.0
Séquence de Jeu	3.0
Test de Démoralisation	15.2
Tir	12.0
Tir à Bout Portant	12.10
Tir Défensif	12.4
Toutes Voiles Dehors	11.12
Transfert de Commandant	13.6
Valeur (Taille du Navire)	2.0
Valeur de Combat en Mêlée	14.1
Venteux	11.13
Vulnérable	13.3

