

## [P1] ASSIGNER DES PATROUILLES AUX U-BOATS *Lancer 2d6*



Jet	1939 - Mar 1940	1940 Avr - Juin	1940 Juil - Dec	1941 Jan - Juin	Jet
2	Côtes Espagnol	Côtes Espagnol	Côtes Espagnol	Côtes Espagnol	2
3	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Norvège	Côtes Espagnol	Atlantique (W)	3
4	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques (A)	Iles Britanniques <sup>4</sup>	4
5	Iles Britanniques (M)	Iles Britanniques (M)	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Atlantique	5
6	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Atlantique	Iles Britanniques <sup>4</sup>	6
7	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Atlantique	7
8	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Atlantique	8
9	Iles Britanniques (M)	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques (M)	Iles Britanniques <sup>4</sup>	9
10	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Norvège	Atlantique	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	10
11	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Norvège	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	11
12	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Méditerranée <sup>1,5</sup>	12

Jet	1941 Juil - Dec	1942 Jan - Juin	1942 Juil - Dec	1943 Jan - Juin	Jet
2	Méditerranée <sup>1,5</sup>	Arctique	Méditerranée <sup>1,5</sup>	Méditerranée <sup>1,5</sup>	2
3	Côtes Espagnol	Amérique du Nord (A)	Arctique <sup>1</sup>	Atlantique (W)	3
4	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Atlantique (W)	Atlantique (W)	Iles Britanniques <sup>4</sup>	4
5	Atlantique (W)	Amérique du Nord	Amérique du Nord	Amérique du Nord	5
6	Atlantique	Amérique du Nord	Atlantique	Atlantique (W)	6
7	Atlantique	Amérique du Nord	Atlantique	Atlantique	7
8	Atlantique	Atlantique	Atlantique (W)	Atlantique	8
9	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Iles Britanniques <sup>4</sup>	Amérique du Nord	9
10	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Atlantique	Amérique du Nord	Arctique <sup>1</sup>	10
11	Arctique	Caraïbes	Atlantique	Atlantique (W)	11
12	Méditerranée <sup>1,5</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	Côtes Afrique de l'Ouest <sup>2</sup>	12

### Explications

(M) = Mission de Mouillage de mine

(A) = Débarquement d'un agent de l'Abwehr

(W) = Patrouille en meute (Wolfpack)

Si un U-Boat est replacé, toute affectation permanente Arctic ou Med est annulée

(1) **Type IX** traitent les résultats "Méditerranée" et "Arctique" comme "côtes Afrique de l'Ouest"

(2) **Type VII** traitent les résultats "côtes Afrique de l'Ouest" comme "Atlantique"

(3) **Type VII** traitent (excepté type VIID) les résultats "Caraïbes" comme "Atlantique"

(4) **Type VIID** traitent les résultats "Iles Britanniques" normales comme "Iles Britanniques (M)"

(5) **Type VIID** et **VIIC AA** ne sont pas autorisés en "Méditerranée" (relancer si nécessaire)

## [A1] Rencontres Aériennes *Lancer 2d6*



Jet	Résultat
1 ≥	2 <sup>e</sup> attaque sur la table [E3] +1 blessure équipage
2-5	1 attaque sur la table [E3] +1 blessure équipage
6 ≤	Plongée réussie (pas d'attaque aérienne)

### Modificateurs aux jets de dés

-1	Tout l'équipage KIA/SW	+1	1939
-1	Equipage inexpérimenté	-1	1942
+1	Equipage d'élite	-2	1943
-1	Avions en plongée endommagés	-1	Assignement des types de patrouille (M) ou (A)
-1	U-Boat de type VIID ou IX		

### Notes:

\* Exception: La seconde attaque aérienne ne s'applique pas si l'appareil est abattu.

Les attaques aériennes réussies reçoivent un modificateur de +2 sur la table **Attaque Escorte/Aérienne [E3]** et infligent automatiquement une blessure à l'équipage en plus de tout autre résultat Dégât.

## [A2] Attaques AA vs Avions *Lancer 2d6*

Jet	Résultat
3 ≥	Abattu
4-5	Endommagé
6 ≤	Raté

### Modificateurs aux jets de dés

+1	U-Boat type VIIA
-1	U-Boat type IX si aucun canon AA est endommagé
-1	U-Boat type VIIA
-2	U-Boat type VIIA

### Explications des résultats

**Abattu** : La rencontre avec l'avion se termine; passer à la prochaine Case Voyage (deuxième attaque aérienne ignorée).

**Endommagé** : Résoudre la seconde attaque si nécessaire; ensuite passer à la prochaine Case Voyage (Rencontre avec l'avion se termine).

**Raté** : Lancer les dés, Round de combat supplémentaire et si des Escorteurs arrivent, ils reçoivent modificateur +1 "Détection Escorte [E2]"

# [E1] TABLE DES RENCONTRES *Lancer 2d6*



Jet	Transit	Arctique	Atlantique	Iles Brit.	Caraïbes	Jet
2	Avion	Navire de ligne	Navire de ligne	Navire de ligne	Avion	2
3	Avion	Navire	Navire	—	—	3
4	—	—	—	—	Navire	4
5	—	—	—	Navire	—	5
6	—	Convoi	Convoi	Navire + Escorte	Deux navires + Escorte	6
7	—	Convoi	Convoi	—	—	7
8	—	Convoi	—	Navire	Navire	8
9	—	—	Convoi	—	Pétrolier	9
10	—	—	—	Convoi	Pétrolier	10
11	—	—	—	—	—	11
12	Navire <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	Convoi <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	12

Jet	Méditerranée	Amérique du N.	Norvège	Côtes Esp.	Côtes Afrique de l'O.	Jet
2	Avion	Avion	Avion	Avion	Navire de ligne	2
3	Avion	—	Navire de ligne	—	Navire	3
4	Navire de ligne	Navire	Navire+Escorte	—	—	4
5	—	2 navires+Escorte	—	Navire+Escorte	—	5
6	—	Navire	—	Navire	Convoi	6
7	Navire	—	—	Navire	Navire	7
8	Convoi	2 navires	—	—	—	8
9	—	Pétrolier	Navire+Escorte	—	Navire+Escorte	9
10	2 navires+Escorte	—	Navire+Escorte	Convoi	Convoi	10
11	Avion	Convoi	Navire de ligne	Convoi	—	11
12	Avion <sup>1</sup>	Pétrolier <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	Avion <sup>1</sup>	12

Jet	Ajouter 1 round de combat/ Passage de Gibraltar	Golfe de Gascogne/ Missions spéciales
2 ≥	Escorte	Avion
3	Escorte	Avion
4	Avion	Avion
5	Avion	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—
11	—	—
12	— <sup>1</sup>	— <sup>1</sup>

### Modificateurs au jet de dé

#### Ajouter 1 round de combat/ Passage de Gibraltar

-1	1942
-2	1943
-2	Gibraltar

### Modificateurs au jet de dé

#### Golfe de Gascogne uniquement

-1	1942
-2	1943

Ces modificateurs ne s'appliquent pas aux Missions spéciales

**Jour ou Nuit** (*Lancer 1d6*) **Tombée de la nuit** (*Lancer 1d6*)  
 1-3 = Jour 4-6 = Nuit 1-4 = Nuit 5-6 = Cible perdue

**Détermine la taille du navire** (*Lancer 1d6 par navire*)  
 1-3 = Petit Cargo 4-5 = Grand Cargo 6 = Pétrolier

## Explications des résultats

— = Pas de rencontre, Passer à la prochaine Case Voyage.

**Avion** = Résoudre une Rencontre Aérienne ainsi qu'une Attaque Anti-Aérienne.

**Navire** = Lancer les dés pour déterminer la taille et l'Identifiant (ID) du navire. Pas d'escorte.

**Navire + Escorte** = Lancer les dés pour la taille et l'Identifiant du navire. Le navire dispose d'une escorte.

**2 navires** = Lancer les dés pour chaque navire pour connaître leurs tailles et leurs IDs. Pas d'escorte.

**2 navires + Escorte** = Lancer les dés pour chaque navire pour connaître leurs tailles et leurs IDs. Les navires ont une escorte.

**Navire de Ligne** = Lancer les dés pour obtenir l'ID du navire. Le navire dispose d'une escorte et ne peut être suivi à cause de sa vitesse.

**Convoi** = Lancer 4 fois les dés pour connaître chaque taille et ID des navires. Le Convoi a une escorte.

### Notes:

(1) Au premier double 6 (6+6) rencontré durant le résultat d'une patrouille lors d'un Evènement Aléatoire. Ignorer le résultat Rencontre et lancer les dés sur la table des **Evènements Aléatoires [R1]**.

**Exception:** Les Evènements Aléatoires ne s'appliquent pas aux jets 1de dés lors des rounds additionnels de combat et ne peuvent survenir qu'une seule fois lors d'une patrouille donnée. Appliquer le résultat de Rencontre standard à la place.