

## [U1] Table de Tir Torpilles/Canon de Pont *Lancer 2d6*

Courte Portée		Moyenne Portée		Longue Portée	
Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet
<b>8 ou moins</b>	Touché	<b>7 ou moins</b>	Touché	<b>6 ou moins</b>	Touché
<b>9 ou plus</b>	Raté	<b>8 ou plus</b>	Raté	<b>7 ou plus</b>	Raté

Modificateurs des jets de dé

<b>-1</b>	Torpille de Nuit ou de surface non Escorté
<b>-1</b>	Cdt possède Croix de Chevalier+Feuilles de Chênes
<b>+1</b>	Equipage débutant
<b>+1</b>	Equipage Générique SW ou KIA
<b>+1</b>	Cdt est SW
<b>+1</b>	Seconde Salve de Torpille 1
<b>+1</b>	Torpille G7e à Moyenne Portée
<b>+2</b>	Torpille G7e à Grande Portée
<b>+2</b>	Cdt et 1WO sont SW

## [U3] Table des Dégâts d'Attaques *Lancer 1d6*

Jet	Torpille	Canon de Pont
<b>0</b>	—	2 Dégâts
<b>1</b>	4 Dégâts	2 Dégâts
<b>2</b>	3 Dégâts	1 Dégât
<b>3</b>	2 Dégâts	1 Dégât
<b>4+</b>	1 Dégât	1 Dégât

Modificateurs du jet de dé

<b>-1</b>	Canon de Pont de 105mm
-----------	------------------------

Lancer le dé une fois par Touché d'une Torpille et d'un Canon de Pont en utilisant la colonne appropriée.

Explications des Résultats:

# Les Dégâts s'appliquent aux points de dégâts nécessaires pour couler la cible selon la table ci-dessous:

Point pour couler	Type de navire
5 Dégâts	Navire de Ligne
4 Dégâts	10000t ou plus
3 Dégâts	5001-9999t
2 Dégâts	5000t ou moins

Navires endommagés peuvent être automatiquement pourvus

Lancé une fois le dé pour chaque tir de torpille et/ou du Canon de Pont.

(1) Une 2nd Salve n'est possible que lors d'Attaque de Surface de Nuit. Ignorer le modificateur si le Cdt possède la Croix de Chevalier

Résultat **Touché**: Les torpilles doivent être testées pour une éventuelle **Défaillance** [U2]

## [U2] Table de Torpilles défectueuses *Lancer 1d6*

Date	Jet G7a Vapeur	Jet G7e Electrique
1939	<b>1-2</b>	<b>1-3</b>
1940 (Jan-Juin)	<b>1-2</b>	<b>1-3</b>
1940 (Juil-Dec)	<b>1-2</b>	<b>1-2</b>
1941 et plus tard	<b>1</b>	<b>1</b>

Notes:

Lancer une fois pour chaque Torpille qui marque un "Touché". Appliquer un modificateur de +1 si vous disposez de *Super Torpilles* [R1].

Explications des Résultats:

# indique un jet de dé entraînant une Torpille Défaillante. Les Défaillantes n'ont pas d'effet ne ne cause aucun Dégâts au Navire Cible.

## [E2] Table de Détection par l'Escorte *Lancer 2d6*

Jet des dés	Résultats
<b>8 ou moins</b> *	Non détecté
<b>9-11</b>	Détecté
<b>12 ou plus</b>	Détecté (Modif Attaque +1)

un double 1 (1+1 non modifié) donne "non détecté" automatiquement  
\* Une détection à Courte portée (avant de tirer) se produit sur un jet de 10+ (appliquer uniquement les deux premiers modificateurs ci-dessous):

Modificateurs aux Dés

<b>+1:</b> 1941	<b>+2:</b> 1942	<b>+3:</b> 1943
<b>+1</b>	Cdt possède KC+O+S	
<b>+2</b>	Cdt et 1WO sont SW	
<b>+1</b>	Cdt est SW	
<b>+1</b>	Réservoirs Carburant endom.	
<b>+1</b>	Avions Insubm. hors service	
<b>+1</b>	Navire de Ligne	
<b>+1</b>	Torpille G7A/Jour	
<b>+1</b>	Précédemment Détecté	
<b>+1</b>	Courte Portée (Après Tir)	
<b>+1</b>	Attaque en Surf. de Nuit('41+)	
<b>+1</b>	Tir Av+Arr (1er Round uniq')	
<b>+1/-1</b>	Attaque de Meute sur Convoi	
<b>-1</b>	Longue Portée	
<b>-1</b>	Dépasser Profondeur Max.	

## [E3] Table Attaque par Escorte/Avion *Lancer 2d6*

Jet des dés	Résultats
<b>2-3</b>	Pas d'Effet
<b>4-6</b>	1 Touché
<b>7-8</b>	2 Touchés
<b>9-10</b>	3 Touchés
<b>11</b>	4 Touchés
<b>12</b>	5 Touchés
<b>13 ou plus</b>	U-Boat Coulé

Modificateurs aux Dés

<b>+1</b>	Réservoirs carburant touchés
<b>+1</b>	Hydrophones hors service
<b>+1</b>	Batteries endommagées
<b>+1</b>	Par moteur élec. endomm.
<b>+1</b>	Attaque en surface de Nuit (1 <sup>er</sup> Round uniquement)
<b>+1</b>	Lancer 12+ en Détection
<b>+1</b>	1943
<b>+2</b>	Attaque Aérienne

Lancer 1x si l'U-Boat est Détecté  
# **Touchés** égalent au nombre de lancés sur la table des Dégâts des U-Boats [E4]

Ajustement de frappe: manoeuvres d'évasions et qualité d'escorte variable

## [E4] Table des Dégâts de l'U-BOAT *Lancer 1d6+1d6* (Lancer une fois pour chaque Touché reçu par l'Attaque Escorte/Aérienne)

Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet	Jet		
<b>11</b>	Batteries	<b>21</b>	Voie d'eau	<b>31</b>	Voie d'eau	<b>41</b>	Batteries	<b>51</b>	Batteries	<b>61</b>	Batteries
<b>12</b>	Voie d'eau	<b>22</b>	Moteur élec 2	<b>32</b>	Voie d'eau	<b>42</b>	Voie d'eau	<b>52</b>	Voie d'eau	<b>62</b>	Voie d'eau
<b>13</b>	Equipage blessé	<b>23</b>	Moteur diesel 1	<b>33</b>	Equipage blessé	<b>43</b>	Equipage blessé	<b>53</b>	Equipage blessé	<b>63</b>	Equipage blessé
<b>14</b>	Périscopes	<b>24</b>	Canon(s) AA	<b>34</b>	Périscopes	<b>44</b>	Périscopes	<b>54</b>	Périscopes	<b>64</b>	Périscopes
<b>15</b>	Avion insubmer.	<b>25</b>	Moteur diesel 2	<b>35</b>	Avion insubmer.	<b>45</b>	Avion insubmer.	<b>55</b>	Avion insubmer.	<b>65</b>	Avion insubmer.
<b>16</b>	Moteur élec 1	<b>26</b>	Canon 37mm AA	<b>36</b>	Moteur élec. 1	<b>46</b>	Moteur élec. 1	<b>56</b>	Moteur élec. 1	<b>66</b>	Moteur élec. 1

Explications des Résultats:

Les résultats des Dégâts qui ne peuvent pas être appliqués sont ignorés (exemple: "Touché d'un Canon 37 mm" sur un U-Boat de type VII). Pour tous les résultats de Voie d'eau suivant un round de combat, assurez-vous de vérifier qu'il n'y ait pas d'inondation supplémentaire (lancez 1d6: 5-6 donne des dommages d'inondation supplémentaires). Pour une explication complète des résultats des dégâts, veuillez consulter le tableau des résultats des Dégâts subis par l'U-Boat [E5].

## [E5] Table des Dégâts et des Réparations de l'U-Boats



### Voies d'Eau

Placez ou avancez le marqueur Inondation dans une des cases prévues. Lorsque toutes les cases Inondation sont remplies, le sous-marin doit soit mettre de l'air dans les ballasts afin de refaire surface, soit couler.

Après le Round de combat, lancer un dé pour d'éventuelles voies d'eau supplémentaires. Avancer marqueur Inondation si le Mécanicien ne parvient pas à arrêter la voie d'eau. Lorsque le combat est terminé, retirez le marqueur Inondation.

Lancer 1d6	Résultat
1-4	Inondation stoppée
5-6	Voie d'eau supplémentaire

### Moteurs

#### Moteurs Diesels

Si un moteur diesel est hors-service, le U-Boat abandonne la patrouille après le combat. Lancez deux fois les dés par Case Voyage pour tester les *Rencontres [E1]* sur le chemin du retour à la maison. Si les deux moteurs sont hors-services, le navire est sabordé si il y a plus d'une Case Voyage pour revenir au port d'attache. S'il n'y a qu'une seule Case Voyage, le sous-marin est remorqué à la maison.

#### Moteurs Electriques

Si un moteur électrique est hors-service, l'U-Boat ne peut manoeuvrer correctement en profondeur. De cela résulte un modificateur négatif de +1 sur la table *Attaque Escorte/Aérienne [E3]* si un moteur est hors-service, ou de +2 si les deux moteurs le sont.

A la suite d'un combat, tenter une réparation pour chaque moteur endommagé.

Lancer 1d6	Résultat
1-4	Réparer
5-6	Irréparable

### Hydrophones

Ne peut pas effectuer d'action d'évasion appropriée. Appliquer un modificateur +1 sur la table *Attaque Escorte/Aérienne [E3]*. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Avions Embarqués

Appliquer un modificateur de +1 sur la table *Détection de l'Escorte [E2]* et un modificateur de -1 pour les *Rencontres Aérienne [A1]*. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Dégâts Mineurs

Aucun effet

### Coque

Marquez une boîte de coque pour les dommages. Lorsque toutes les boîtes sont endommagées, l'U-Boat est coulé. Les dommages à la coque ne sont pas réparables en mer.

### Périscopes

Ne peut attaquer en immersion. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-4	Réparer
5-6	Irréparable

### Canon(s) AA

Ne peut tirer. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Canon de Pont

Ne peut tirer. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Portes des Tubes de Torpilles Avants/Arrières

Ne peut pas tirer. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Réservoirs de Carburant

Fuites sur les réservoirs. Pendant le combat, +1 sur la *Détection Escorte [E2]* et +1 pour les *Attaques Escortes/Aériennes [E3]*. Après le combat, essayez de réparer. Si la réparation échoue, le bâtiment doit annuler la patrouille.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Radio

Appliquer un modificateur de +4 si irréparable pour le secours de l'Equipage. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-2	Réparer
3-6	Irréparable

### Blessures de l'Equipage

Lancer 2d6	Résultat
2	Commandant (Cdt)
3	Premier Officier (1WO)
4	Mécanicien (LI)
5	Docteur (Dr)
6-9	Equipage
10	Second Officier (2WO)
11	Mécanicien (LI)
12	Agent de l'Abwehr

... et lancer un dé pour la sévérité de la blessure

Lancer 1d6	Résultat
1-3	Blessure Légère (LW)
4-5	Blessure Grave (SW)
6	Mortelle (KIA)

Remarque: Pour des blessures supplémentaires subies, 2x LW = SW, 2x SW = KIA.

Une blessure légère (LW) n'a aucun effet sur la mission. Un membre d'équipage avec Blessure Grave (SW) ou une Blessure Mortelle (KIA) ne peut pas effectuer de tâches. Les sanctions suivantes s'appliquent:

**Commandant (Cdt):** Un KIA termine la partie.

Un résultat SW amène au 1WO au commandement. Les jets de *Détection [E2]* et *Pour Touché [U1]* ont un modificateur de +2.

**1er Officier (1WO):** Le 2WO prend le commandement. Les jets de *Détection [E2]* et *Pour Touché [U1]* ont un modificateur de +2.

**2nd Officer (2WO):** L'U-Boat doit annuler la patrouille si le 2WO prend le commandement.

**Mécanicien (LI):** Tous les jets de Réparation ont +1 (Ce qui inclut les jets de Réparation lors du contrôle d'Inondations Supplémentaires=

**Docteur (Dr):** Tous les membres d'Equipage SW deviennent KIA après chaque lancé pour les Cases Voyages de 1d6 = 4-6.

Equipage: Si les Cases Génériques d'Equipage sont SW ou KIA, +1 pour tous les lancés *Pour Toucher [U1]*.

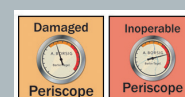
### Batteries

Pas d'effet immédiat. Démarrer le Round de Combat suivant avec un +1 sur la table *Attaque Escorte/Aérienne [E3]*. Après le combat, tentative de réparation.

Lancer 1d6	Résultat
1-4	Réparer
5-6	Irréparable



Un Mécanicien Expert (LI) qui peut effectuer sa mission avec des jets de dés de réparation par 1.



Retourner les marqueurs de Dégâts sur la face irréparable lorsqu'une tentative de réparation échoue.